

**PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA
UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN PEMBELAJARAN
SISWA PADA SISWA KELAS X SMK SUDIRMAN 1 WONOGIRI**



Disusun sebagai salah satu syarat menyelesaikan Program Strata I
pada Jurusan Pendidikan Akuntansi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Diajukan Oleh:

Osmosa Hefa Ridha Kusuma
A210140112

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AKUNTANSI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
2018**

**PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA UNTUK
MENINGKATKAN KEAKTIFAN PEMBELAJARAN SISWA PADA
SISWA KELAS X SMK SUDIRMAN 1 WONOGIRI**

Diajukan Oleh :

Osmosa Hefa Ridha Kusuma

A210140112

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji oleh:

Dosen Pembimbing



Dr. Wafrotur Rohmah, SE, M.M.

NIDN: 06-0811-5701

HALAMAN PENGESAHAN

**PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA UNTUK
MENINGKATKAN KEAKTIFAN PEMBELAJARAN SISWA PADA
SISWA KELAS X SMK SUDIRMAN 1 WONOGIRI**

Oleh:

Osmosa Hefa Ridha Kusuma

A210140112

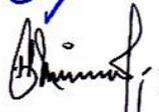
Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

Pada hari : Rabu, 25 Juli 2018

dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Dewan Penguji:

1. **Dr. Wafrotur Rohmah, SE, MM**
(Ketua Dewan Penguji)
2. **Dr. Suyatmini, S.E, M.Si**
(Anggota Dewan Penguji I)
3. **Dra. Titik Asmawati, M.Si**
(Anggota Dewan Penguji II)

()
()
()

Dekan,



Prof. Dr. Harun Joko Prayitno, M.Hum.
96504281993031001

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam naskah publikasi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila kelak terbukti ada ketidakbenaran dalam pernyataan saya di atas, maka akan saya pertanggungjawabkan sepenuhnya.

Surakarta, 2 Agustus 2018
Penulis



Osmosa Hefa Ridha Kusuma

PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN PEMBELAJARAN SISWA PADA SISWA KELAS X SMK SUDIRMAN 1 WONOGIRI

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui : Peningkatan keaktifan siswa dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga. Jenis penelitian ini penelitian Kualitatif. Populasi dalam penelitian ini siswa kelas X program keahlian Akuntansi SMK Sudirman 1 Wonogiri. Sampel diambil dari 4 siswa. Data diperoleh melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi. Keabsahan data dalam penelitian ini menggunakan cara triangulasi triangulasi sumber data dan teknik. Teknik analisis data yang digunakan adalah pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan selanjutnya penarikan kesimpulan(interaktif model). Hasil penelitian menunjukkan bahwa : 1) Dalam penerapan media pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga ini lebih dapat meningkatkan keaktifan pada diri siswa saat menerima materi dalam pelajaran. 2)Aktivitas pembelajaran akuntansi dengan menggunakan media permainan ular tangga lebih bervariasi dan tidak membuat para siswa menjadi bosan saat menerima pelajaran. 3) Dengan menerapkan media ular tangga , siswa lebih maksimal dalam keterlibatan pemecahan masalah, dalam bekerjasama dengan teman kelompoknya, dan melatih diri mereka masing-masing dalam memecahkan persoalan dan permasalahan yang mereka hadapi.

Kata kunci: media pembelajaran, permainan ular tanggadankeaktifan siswa.

Abstract

The purpose of this research is to know: Increased Student Activity by using learning of snake ladder. This type of research isqualitative. The population in this study are students of class X of Accounting skill program of SMK Sudirman 1 Wonogiri. Samples were taken from 4 students. Data obtained through interviews, observation, and documentation. The validity of the data in this study used triangulation triangulation of data sources and techniques. Data analysis techniques used are data collection, data reduction, data presentation, and then withdrawal conclusions(interactive models). The results showed that: 1) In the application of instructional media by using snake ladder learning media is more able to increase the activity in students when receiving the material in the lesson. 2) Activity of accounting learning by using game media of snake ladder more varied and not make the students become bored when receiving lesson. 3) By applying snake ladder media, students are more leverage in problem-solving involvement, in collaboration with their group mates, and training themselves in solving problems and problems they face.

Keywords: *instructional media, snakes and ladders game, student activity.*

1. PENDAHULUAN

Keaktifan merupakan salah satu hal yang penting dalam proses belajar mengajar. Karena dengan adanya keaktifan saat proses pembelajaran maka siswa akan memiliki rasa antusias mengikuti proses pembelajaran. Keaktifan siswa dalam belajar dapat dilihat dari keikutsertaannya dalam melaksanakan tugas belajarnya. Salah satu masalah yang muncul dalam proses pembelajaran adalah rendahnya keaktifan siswa saat mengikuti proses belajar mengajar, sehingga dapat mengakibatkan hasil belajar siswa menjadi rendah.

Saat ini masih terdapat beberapa siswa yang cenderung kurang aktif dalam proses berlangsungnya pembelajaran. Hal tersebut mengakibatkan turunnya hasil belajar pada siswa tersebut. Guru perlu memberikan model pembelajaran yang berbeda agar siswanya tidak merasa bosan dan harus memilih model pembelajaran yang dituntut melibatkan peran aktif oleh siswa tersebut. Proses Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) terkesan monoton sehingga motivasi dan semangat siswa belajar berkurang, dalam hal seperti ini pengajar dituntut menguasai beberapa model pembelajaran agar KBM berlangsung dengan menarik. Salah satu jalan keluarnya menggunakan media pembelajaran ular tangga.

Pembelajaran harus berprinsip pada pemberdayaan semua potensi siswa untuk meningkatkan pemahaman fakta, konsep, dan prinsip dalam kajian ilmu yang dipelajarinya. Muslich (2008:71) mengemukakan bahwa “Pembelajaran harus berpusat pada siswa agar kreatif, menyenangkan dan menantang dan belajar melalui perbuatan”. Hal ini berarti potensi siswa dapat diberdayakan dalam proses pembelajaran. Prinsip pembelajaran harus berpusat pada siswa. Guru harus mengkondisikan suasana yang menyenangkan, menantang dan siswa aktif melakukan. Keaktifan siswa dapat diukur melalui dari perhatian siswa terhadap penjelasan guru, terlibat dalam memecahkan masalah, bekerjasama dalam kelompok, dan melatih diri dalam memecahkan masalah atau soal.

Media pembelajaran merupakan salah satu unsur yang amat penting dalam proses belajar mengajar yang dapat dimuati pesan yang akan disampaikan kepada siswa yang berupa alat, selain itu media pembelajaran

merupakan salah satu cara untuk peningkatan kualitas hasil belajar dan berkomunikasi dengan siswa agar lebih efektif. Oleh karena itu penggunaan media pembelajaran saat proses belajar mengajar sangat diperlukan.

Media ular tangga merupakan permainan anak-anak berbentuk papan yang dimainkan oleh dua orang atau lebih. Papan permainan dibagi dalam kotak-kotak kecil, sejumlah "tangga" atau "ular" digambar di beberapa kotak yang menghubungkannya dengan kotak lain. Permainan ini diciptakan pada tahun 1870. Mulasiwi (2013:13) menemukan bahwa "Pembelajaran dengan menggunakan media ular tangga mampu meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa". Permainan ular tangga merupakan sebuah permainan yang bersifat sederhana. ular tangga menjadi bagian dari permainan tradisional di Indonesia.

Media pembelajaran merupakan salah satu unsur yang amat penting dalam proses belajar mengajar yang dapat dimuati pesan yang akan disampaikan kepada siswa yang berupa alat, selain itu media pembelajaran merupakan salah satu cara untuk peningkatan kualitas hasil belajar dan berkomunikasi dengan siswa agar lebih efektif. Oleh karena itu penggunaan media pembelajaran saat proses belajar mengajar sangat diperlukan.

Salah satu faktor penyebab ketidakberhasilan dalam proses pembelajaran adalah kurangnya pemanfaatan media pembelajaran, baik yang tersedia di sekolah maupun yang dirancang oleh guru. Seorang guru harus mampu memilih dan menggunakan media pembelajaran yang tepat dalam proses pembelajaran dengan mempertimbangkan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai yang mengarah pada keaktifan siswa dalam perhatian siswa terhadap penjelasan guru, terlibat dalam pemecahan masalah, bekerjasama dalam kelompok, dan melatih diri dalam memecahkan masalah atau soal.

2. METODE

Jenis penelitian yang dilakukan oleh peneliti menggunakan Penelitian Kualitatif. Penelitian Kualitatif menurut Moleong (2007:6) adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh

subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dll., secara holistik, dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah.

Metode penelitian ini meneliti suatu fenomena tertentu yang ada dalam masyarakat yang dilakukan secara mendalam untuk mempelajari latar belakang, keadaan, dan interaksi yang terjadi. Studi kasus dilakukan pada suatu kesatuan sistem yang bisa berupa suatu program, kegiatan, peristiwa, atau sekelompok individu yang ada pada keadaan atau kondisi tertentu.

Penelitian dilakukan di SMK Sudirman 1 Wonogiri pada bulan Januari sampai dengan Mei 2018. Penelitian dilakukan pada salah satu kelas X . Penelitian dilaksanakan pada kelas X saat memasuki semester genap tahun ajaran 2017/2018. Narasumber dalam penelitian ini yaitu pada guru mata pelajaran akuntansi pada kelas X dan 2 siswa kelas X AK1 dan 2 siswa kelas X AK2.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Data penelitian ini bersumber dari proses pembelajaran yang diajarkan di kelas. Observasi yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan instrumen observasi dengan mengamati siswa kelas X AK1 pada saat pembelajaran.. Metode wawancara digunakan untuk mencari data-data yang berkaitan dengan ide, gagasan, pendapat dari informan dengan menggunakan instrumen wawancara. Wawancara dilakukan pada guru mata pelajaran akuntansi pada kelas X, 2 siswa kelas X AK1 dan 2 siswa kelas X AK2 untuk mengetahui kondisi awal siswa. Dokumentasi adalah salah satu metode pengumpulan data kualitatif dengan melihat atau menganalisis dokumen-dokumen yang dibuat oleh subjek sendiri atau oleh orang lain tentang subjek.

Dalam penelitian ini untuk mendapatkan keabsahan data dilakukan dengan triangulasi. Pengujian keabsahan data dalam penelitian ini dilakukan dengan triangulasi triangulasi teknik dan triangulasi data. Teknis analisis data yang digunakan adalah dengan pengumpulan data, reduksi data, penyajian

data, verifikasi data, dan kesimpulan yang disebut dengan *interactive model* Miles and Huberman (dalam Sugiyono 2015:337)

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Perhatian Siswa Terhadap Penjelasan Guru

Berdasarkan hasil temuan, dalam pembelajaran menggunakan metode permainan, siswa lebih terfokus dan berkonsentrasi pada media yang digunakan saat pembelajaran dalam hal ini adalah media ular tangga karena dengan bermain perhatian siswa akan lebih terfokus dalam permainan itu dibandingkan dengan hal yang lainnya. Hal tersebut sesuai dengan penelitian Sugiwati (2013) dengan hasil penelitian “bermain merupakan hal yang maha penting bagi perkembangan perilaku anak dapat terbentuk dengan tujuan supaya anak dapat tumbuh menjadi pribadi yang matang dan mandiri”

Guru tidak selalu berhasil dalam mengarahkan siswanya untuk terfokus dalam pelajaran. Hal tersebut dikarenakan sebelumnya pembelajaran di kelas hanya menggunakan metode ceramah dan pengaplikasian soal-soal, hal itu membuat para siswa menjadi bosan akibatnya perhatian siswa menjadi tidak terfokus dalam materi yang sedang diajarkan. Jadi, para guru harus menambah metode pembelajaran yang dapat meningkatkan konsentrasi dan keaktifan siswa dalam kelas seperti dengan menggunakan metode permainan dengan media pembelajaran ular tangga untuk meningkatkan keaktifan yang ada dalam diri siswa. Hal ini sesuai dengan ungkapan dari penelitian yang dilakukan oleh Rambe (2011) bahwa “perbedaan gaya belajar siswa menuntut guru untuk mengetahui dan memahaminya sehingga dapat mendesain strategi yang sesuai dengan gaya belajar yang dimiliki siswa untuk meningkatkan sifat keaktifan mereka.”

Perhatian siswa terhadap penjelasan guru sebanyak 15 siswa (62,5%) dan kemudian saat dilakukan penelitian pada tahap II terjadi peningkatan pada perhatian siswa terhadap penjelasan guru sebanyak 20 siswa (83.3%) yang perhatiannya lebih berkonsentrasi.

a. Terlibat dalam Pemecahan Masalah

Dalam pelaksanaan penerapan pembelajaran dengan menggunakan media ular tangga, siswa dihadapkan pada persoalan yang muncul dalam setiap nomor yang ada pada permainan ular tangga tersebut dan para siswa dituntut untuk menjawab setiap pertanyaan yang dihadapinya saat melangkah pada setiap nomor. Dengan menghadapi setiap persoalan yang ada, para siswa sudah berusaha semampu mereka untuk memecahkan masalah yang ada pada setiap soal-soal tersebut dan dengan adanya hal itu setiap siswa sudah dituntut untuk terlibat dalam setiap pemecahan masalah yang ada. Siswa mampu memahami kondisi soal atau masalah yang ada pada setiap nomor dalam permainan ular tangga tersebut.

Dengan pemilihan metode dan media yang tepat dengan menggunakan permainan dapat meningkatkan keaktifan dalam hal pemecahan masalah yang ada pada diri siswa. Sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Gok dan Silay (2008) bahwa “kemampuan pemecahan masalah adalah kemampuan siswa dalam keterlibatan saat menggunakan informasi dan media yang ada untuk menentukan apa yang harus dikerjakan dalam keadaan tertentu.”

Pada penelitian tahap I keterlibatan siswa dalam pemecahan masalah sebanyak 18 siswa (75%) dan kemudian saat dilakukan penelitian pada tahap kedua terjadi peningkatan pada keterlibatan siswa dalam pemecahan masalah sebanyak 21 siswa (83%).

3.2 Bekerjasama dalam Kelompok

Berdasarkan hasil temuan, dalam pembelajaran menggunakan metode permainan dengan cara membentuk suatu kelompok-kelompok belajar akan lebih berperan aktif dalam proses pembelajaran. Kerjasama dalam konteks pembelajaran yang melibatkan siswa, Miftahul Huda (2011) menjelaskan lebih rinci yaitu “ketika siswa bekerjasama untuk menyelesaikan suatu tugas kelompok, mereka memberikan dorongan, anjuran, dan informasi pada teman sekelompoknya yang membutuhkan bantuan.” Dalam hal ini, dalam suatu kelompok saat pembelajaran dengan menggunakan media ular tangga tersebut siswa yang lebih paham dalam persoalan yang dihadapi memiliki

kesadaran untuk menjelaskan kepada teman sekelompoknya yang belum paham. Melihat pentingnya kerjasama siswa dalam pembelajaran di kelas tersebut maka sikap ini harus dikembangkan untuk lebih mendorong para siswa untuk lebih berperan aktif dalam proses pembelajaran melalui kerjasama dalam kelompok.

Tujuan dari pembentukan kelompok dalam pembelajaran menggunakan ular tangga ini yaitu untuk meningkatkan partisipasi keaktifan siswa dalam kegiatan bekerja kelompok, yang selama ini kebanyakan yang terjadi apabila dilakukan diskusi kelompok dalam pembelajaran tidak semua anggota kelompok berpartisipasi aktif dalam kelompoknya. Dengan adanya permainan ini setiap siswa dalam kelompok berperan aktif dalam memberikan jawaban untuk kelompoknya masing-masing. Hal ini sesuai dengan ungkapan dari penelitian yang dilakukan oleh Dike Meilia (2013) dengan hasil penelitian “Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media ular tangga memiliki beberapa tahapan yang diantaranya tahap berpikir dilakukan Siswa dalam kelompok dengan mempelajari permasalahan masing-masing sambil bereksplorasi.”

Pada penelitian tahap I kerjasama siswa dengan masing-masing kelompok sebanyak 18 siswa (75%) dan kemudian saat dilakukan penelitian pada tahap kedua terjadi peningkatan pada kerjasama siswa dengan masing-masing kelompok sebanyak 21 siswa (83%).

3.3 Melatih Diri dalam Memecahkan Masalah atau Soal

Dalam pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan media ular tangga di kelas, para siswa dihadapkan dengan masalah dan persoalan nyata yang ada dalam permainan ular tangga tersebut. Pemecahan masalah siswa merupakan usaha mencari jalan dari suatu kesulitan guna mencapai tujuan yang tidak segera dapat dicapai. Setelah diterapkannya pembelajaran tersebut salah satu langkah yang dapat dilakukan oleh guru sebagai pembimbing peserta didik adalah memilih, menerapkan dan memadukan berbagai metode pembelajaran dan model pembelajaran yang tepat sesuai dengan kondisi yang ada untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah yang ada pada diri siswa.

Model pembelajaran berbasis permainan merupakan model pembelajaran yang mengajarkan siswa untuk mengasah, menguji, dan mengembangkan kemampuan berpikirnya secara aktif melalui bermain, sehingga dapat menyelesaikan suatu masalah. Dalam pembelajaran tersebut para siswa memecahkan masalah dan mereka mendapatkan pengalaman konkret dari langkah-langkah penyelesaian masalah yang dilakukannya. Sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Novia Lika (2015) dengan hasil penelitian “Bahwa berusaha sendiri untuk mencari pemecahan masalah serta pengetahuan yang menyertainya, menghasilkan pengetahuan yang benar-benar bermakna.”

Pada penelitian tahap I siswa yang melatih diri dalam memecahkan permasalahan sebanyak 13 siswa (54,2%) dan kemudian saat dilakukan penelitian pada tahap kedua terjadi peningkatan pada siswa yang melatih diri dalam memecahkan permasalahan sebanyak 20 siswa (83%).

4. PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, maka dapat diambil kesimpulan yang berkaitan dengan penerapan media pembelajaran ular tangga untuk meningkatkan keaktifan pembelajaran siswa pada siswa kelas X SMK Sudirman 1 Wonogiri diantaranya sebagai berikut : 1) Dalam penerapan media pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga ini lebih dapat meningkatkan keaktifan pada diri siswa saat menerima materi dalam pelajaran. 2) Aktifitas pembelajaran akuntansi dengan menggunakan media permainan ular tangga lebih bervariasi dan tidak membuat para siswa menjadi bosan saat menerima pelajaran. 3) Dengan menerapkan media ular tangga , siswa lebih maksimal dalam keterlibatan pemecahan masalah, dalam bekerjasama dengan teman kelompoknya, dan melatih diri mereka masing-masing dalam memecahkan persoalan dan permasalahan yang mereka hadapi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya peningkatan keaktifan pada siswa mulai dari penelitian tahap I dan tahap II adalah sebagai berikut :

Perhatian siswa terhadap penjelasan guru sebanyak 21 siswa (52,5%) pada tahap I dan kemudian saat dilakukan penelitian pada tahap II terjadi peningkatan pada perhatian siswa terhadap penjelasan guru sebanyak 30 siswa (75%) yang perhatiannya lebih berkonsentrasi. Pada penelitian tahap I keterlibatan siswa dalam pemecahan masalah sebanyak 18 siswa (45%) dan kemudian saat dilakukan penelitian pada tahap II terjadi peningkatan pada keterlibatan siswa dalam pemecahan masalah sebanyak 24 siswa (60%). Pada penelitian tahap I kerjasama siswa dengan masing-masing kelompok sebanyak 18 siswa (45%) dan kemudian saat dilakukan penelitian pada tahap II terjadi peningkatan pada kerjasama siswa dengan masing-masing kelompok sebanyak 24 siswa (60%).

Pada penelitian tahap I siswa yang melatih diri dalam memecahkan permasalahan sebanyak 16 siswa (40%) dan kemudian saat dilakukan penelitian pada tahap II terjadi peningkatan pada siswa yang melatih diri dalam memecahkan permasalahan sebanyak 24 siswa (60%)

DAFTAR PUSTAKA

- Gok, T.&Silay, I. 2008."Effect of Problem Solving Strategy Teaching o the Problem Solving Attitude of Cooperating Learning Group in Physics Education. *Journal of Theory and Practice in Education*.
- Huda, Miftahul. 2011. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Jannah, Novia Lika. 2017. "Peningkatan Pemecahan Masalah matematika melalui model Pembelajaran Berbasis Masalah Materi Pecahan". *Refleksi Edukatika*, 4 (2).
- Masnur Muslich. 2008. *KTSP Pembelajaran Berbasis Kompetensi dan Kontekstual*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Meilia, Dike. 2013."Penggunaan Media Ular Tangga DIKE Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Pesawat Sederhana". *Jurnal Pedagogik Universitas Pendidikan Indoneia*. Hal 1-16
- Moleong, L., J. 2007. *Metodologi Penelitian Kualitatif* Edisi Revisi. Bandung: Remaja Rosdakarya.

- Mulasiwi,Cut Misni. 2013. “Upaya Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Akuntansi Melalui Strategi Peer Lessons dengan Media Ular Tangga”.*Jurnal Pendidikan UNS* 1(1):1-14
- Rambe, A.A. 2011.”Pengaruh Strategi Pembelajaran dan Gaya Belajar terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas XI SMA Negeri Kisaran”.Asahan: *Jurnal Kultura*. 12(1), 1-19.
- Sugiwati. 2013. “Metode Bermain Ular Tangga Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Kelompok”.*Jurnal Ilmu Pendidikan*. Vol 2.No 1 Tahun 2013.Hal 1-6.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabet.