

BAB I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah sesuatu yang penting bagi setiap manusia. Sejatinya manusia di lahirkan di dunia ini untuk di didik. siswa juga di didik agar bisa mengembangkan potensi yang ada di diri siswa. Dengan adanya pendidikan siswa bisa mengenal jati diri siswa itu sendiri, bisa mengolah kecerdasan, kepribadian serta akhlak yang mulia. Pendidikan juga bisa dikatakan bekal siswa dikemudian hari untuk mengejar cita-cita yang ingin di capai. Tanpa adanya pendidikan maka seseorang akan kesulitan mengenali jati dirinya dan juga sulit untuk mengejar impiannya (Widiastuti, 2020:151).

Pembelajaran *Jigsaw* adalah sebuah model pembelajaran yang di dalamnya terdapat kelompok kecil untuk mencapai suatu tujuan. Di dalam kelompok kecil tersebut memiliki anggota dengan tingkat kemampuan yang berbeda-beda. Anak yang tingkat kemampuan rendah bisa di gabungkan dengan tingkat kemampuan yang dikatakan cukup tinggi agar sama-sama belajar dan diharapkan bisa meningkat kemampuannya. Pembelajaran *jigsaw* juga dikatakan dalam paham konstruktivis (Widiastuti, 2022:3).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara guru IPA yang dilakukan oleh peneliti di SMP N 5 RAMBAH SAMO , kelas VIII, rata-rata nilai ujian mid semester untuk mata pelajaran IPA Kelas VIII adalah 65 dan tidak mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang ditetapkan sebesar 75. Hasil belajar siswa tersebut untuk mata pelajaran IPA ini masih tergolong rendah. Masalah rendahnya hasil belajar siswa yang diperoleh banyak mendapat sorotan dari berbagai pihak baik dari siswa itu sendiri maupun dari guru sebagai pendidik. Guru jarang menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran melainkan dengan memberikan soal pertanyaan yang membuat siswa cenderung bosan. Selain itu, siswa tampak kurang aktif karena tidak adanya aktivitas lain yang diberikan oleh guru kepada siswa. Sedangkan dari hasil wawancara dengan guru menunjukkan bahwa nilai tes sumatif yang diperoleh siswa adalah VIII. Ini merupakan indikator bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA berada

dalam kategori rendah sehingga perlunya evaluasi pada pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan pemanfaatan media pembelajaran yang interaktif sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif siswa serta minat peserta didik akan cepat tumbuh. Dengan demikian, ketertarikan untuk belajar akan lebih cepat terutama secara maksimal dalam diri siswa serta peserta didik memperoleh pembelajaran yang menyenangkan dengan menggunakan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif (Harun, 2022:3).

Pelajaran IPA merupakan salah satu pelajaran yang rumit, Khususnya materi sistem pernapasan pada manusia, Pelajaran ini juga memiliki konsep yang sulit dipahami tanpa media pembelajaran, Karena didalamnya membahas keterkaitan dengan peredaran darah sehingga menciptakan suatu sistem pernapasan, Maka dari itu siswa memerlukan bantuan media untuk lebih mudah memahami materi yang dipelajari, Salah satunya media ular tangga. Media pembelajaran ular tangga sebagai media pembelajaran yang menyenangkan dapat digunakan untuk menerapkan paradigma pembelajaran yang menyenangkan dan memberikan motivasi kepada siswa tentang klasifikasi makhluk hidup. Salah satu teknik pembelajaran kooperatif dan adaptif adalah pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran ular tangga. pembelajaran dengan media pembelajaran ular tangga terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam belajar. Setiap siswa bertanggung jawab mempelajari mata pelajaran dan mengajar anggota kelompok dengan menggunakan media pembelajaran ini, dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan dan hasil belajar siswa.

Hasil belajar mempunyai peranan yang penting dalam proses pembelajaran. Proses penilaian terhadap hasil belajar memberikan informasi kepada guru tentang kemajuan siswa dalam upaya mencapai tujuan tujuannya (Darmadi, 2024:3).

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah : Apakah ada pengaruh model pembelajaran *jigsaw* disertai media pembelajaran ular tangga terhadap hasil belajar siswa kelas VIII pada materi sistem pernapasan pada manusia?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, Maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *jigsaw* disertai media pembelajaran ular tangga terhadap hasil belajar siswa kelas VIII pada materi sistem pernapasan pada manusia.

1.4 Manfaat penelitian

Adapun manfaat pada penelitian ini terbagi atas manfaat teoritis dan manfaat praktis.

1. Manfaat Teoritis

- a) Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan pedoman dan bahan pertimbangan dalam penelitian yang relevan di masa yang akan datang.
- b) Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan referensi dalam mengembangkan teori mengenai pengaruh model pembelajaran terhadap hasil belajar siswa.
- c) Hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan untuk penelitian lain dengan obyek penelitian yang sama.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Peneliti, hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan untuk menambah wawasan, pengetahuan dan keterampilan peneliti khususnya yang terkait dengan penelitian yang menggunakan media permainan ular tangga.
- b. Bagi pihak sekolah, manfaat bagi pihak sekolah dimana sebagai saran pedoman dan masukan dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *jigsaw* pada materi sistem pernapasan sehingga dapat meningkatkan perannya untuk lebih memaksimalkan potensi siswa.

- c. Bagi Guru, hasil penelitian ini dapat memberikan inspirasi kepada guru untuk menggunakan media pembelajaran yang lebih variasi dalam menumbuhkan motivasi belajar peserta didik dan media permainan ular tangga ini dapat digunakan guru dalam menyampaikan pembelajaran yang disajikan lebih menarik dan memperjelas pemahaman konsep materi sehingga dapat menarik perhatian peserta didik dalam belajar.

1.5 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka hipotesis dalam penelitian ini dapat penulis rumuskan sebagai berikut :

H_0 : Tidak ada pengaruh model pembelajaran *jigsaw* disertai media pembelajaran ular tangga terhadap hasil belajar siswa kelas VIII pada materi sistem pernapasan pada manusia.

H_a : Ada pengaruh model pembelajaran *jigsaw* disertai media pembelajaran ular tangga terhadap hasil belajar siswa kelas VIII pada materi sistem pernapasan pada manusia.

BAB II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Model pembelajaran *Jigsaw*

2.1.1 Pengertian Model Pembelajaran *Jigsaw*

Pembelajaran *jigsaw* secara etimologi yang dimana *jigsaw* berasal dari bahasa Inggris yang artinya gergaji ukir, dalam kegiatan pembelajaran *jigsaw* mengambil pola cara bekerja sebuah gergaji yang dimana siswa melakukan kegiatan belajar dengan bekerja sama dengan siswa lain untuk mencapai tujuan bersama dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertukar pikiran, informasi dan mengolah informasi yang didapat dan dapat meningkatkan keterampilan social siswa (Harianja, 2022:6).

Pembelajaran *jigsaw* ialah suatu model pembelajaran di mana siswa belajar dan bekerja dalam kelompok kecil secara kolaboratif terdiri dari 4-6 orang dengan struktur kumpulan heterogen. Sedangkan menurut (Waty, 2020:7) berpendapat bahwa pembelajaran kooperatif ialah satu cara pendekatan atau strategi yang dirancang khusus untuk memberi dorongan siswa bekerja sama semasa proses pembelajaran. Pada hakikatnya kooperatif sama dengan kerja berkelompok. Karena itu, tidak sedikit guru yang mengatakan tidak ada yang aneh dalam kooperatif. Karena mereka fikir mereka sudah biasa melakukan pembelajaran kooperatif dalam bentuk belajar kelompok. Pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran dengan menggunakan tim kecil antara empat hingga enam orang yang mempunyai latar belakang yang heterogen, baik akademik, bangsa atau etnik, juga jenis kelamin (Rosita dan Leonard, 2015:1-10). Sistem penilaian dalam model ini dilakukan secara kelompok. Di mana setiap anggota kelompok akan mempunyai kebergantungan yang positif. Kebergantungan semacam itu kemudian akan membawa tanggung jawab individu kepada kelompok. Tiap anggota kelompok yang saling membantu satu sama lain menurut (Hanum, dkk, 2022:106) mereka akan mempunyai motivasi untuk keberhasilan kelompok, dengan demikian tiap individu akan mempunyai peluang yang sama untuk memberikan andil demi keberhasilan kelompok.

2.1.2 Tujuan pembelajaran *jigsaw*

Tujuan pembelajaran jigsaw merupakan sebuah hasil yang memaksimalkan belajar siswa untuk meningkatkan prestasi akademik dan pemahaman baik secara individual maupun secara kelompok. Karena siswa bekerja di dalam satu tim maka dengan sendirinya siswa dapat memperbaiki hubungan di antara para siswa dari berbagai latar belakang, etnis dan kemampuan mengembangkan keterampilan-keterampilan kelompok dan pemecahan masalah (Putra, 2021 : 11).

Model *jigsaw* merupakan metode yang ada hubungan saling ketergantungan yang positif antar siswa, adanya tanggung jawab perseorangan, serta terdapatnya komunikasi antar anggota kelompok. Penggunaan metode jigsaw memiliki tujuan untuk membuat siswa aktif di dalam kelas dan siswa tidak mudah jenuh dalam menerima materi pelajaran, karena adanya interaksi sosial antara siswa dengan berkerja sama dalam kelompok. Setiap anggota kelompok harus saling berkerja sama sebagai tim untuk menyelesaikan tugas yang telah diberikan dimana setiap orang akan bertanggung jawab dengan tugasnya(Iqromullah).

Langkah-Langkah Pelaksanaan Metode Pembelajaran Jigsaw diantaranya (Anggita dan Masturoh, 2018:7) :

- 1) Siswa dikelompokkan dengan anggota 4-6 orang.
- 2) Setiap orang dalam tim diberi materi dan tugas yang berbeda.
- 3) Setiap anggota dari tim yang berbeda dengan penugasan yang sama membentuk kelompok baru (kelompok ahli).
- 4) Setelah kelompok ahli berdiskusi, tiap anggota kembali ke kelompok asal dan menjelaskan kepada anggota kelompok tentang subbab yang mereka kuasai.
- 5) Setiap tim ahli mempresentasikan hasil diskusi.
- 6) Pembahasan.
- 7) Penutup.

Berdasarkan pendapat diatas maka langkah-langkah pelaksanaan metode jigsaw dapat terbagi menjadi 2 yaitu tahap persiapan dan tahap pelaksanaan

- 1) Tahap Persiapan
 - a) Memilih satu atau dua bab yang masing-masing dapat mencakup materi untuk dua atau tiga hari. Materi yang dipilih haruslah membutuhkan waktu yang tidak lebih dari setengah jam untuk membacanya

- b) Membuat sebuah lembar ahli untuk tiap unit. Lembar ini merupakan petunjuk yang diberikan kepada siswa untuk berkonsentrasi saat membaca
- c) Membuat atau mempersiapkan kuis, tes berupa esai atau penilaian lainnya untuk tiap unit.

2) Tahap Pelaksanaan

- a) Membagi para siswa ke dalam kelompok yang anggotanya 4-6 tiap tim
- b) Setiap orang dalam kelompok diberi bagian materi yang ditugaskan dan dipilih oleh ketua kelompok untuk masing-masing kelompok
- c) Setiap orang yang ada dalam tim membaca bagian materi yang ditugaskan
- d) Anggota dari tim yang berbeda yang telah mempelajari bagian sub bab yang sama akan bertemu dalam kelompok yang baru (Kelompok ahli) untuk mendiskusikan sub bab mereka.
- e) Setelah kegiatan berdiskusi selesai sebagai tim ahli, tiap anggota akan kembali kepada kelompok asal dan bergantian memberikan masukan kepada teman satu tim mereka tentang sub bab yang telah mereka bahas dan tiap anggota dalam kelompok mendengarkan penjelasan dengan sungguh-sungguh.
- f) Setiap tim ahli mempresentasikan hasil diskusi.
- g) Guru memberika evaluasi.
- h) Penutup.

Sedangkan menurut Djamarah dimana langkah-langkah pembelajaran metode jigsaw sebagai berikut:

- 1) Pilihlah materi pelajaran yang dapat dibagi menjadi beberapa bagian untuk dibahas
- 2) Sebelum bahan belajar diberikan, guru memberikan pengenalan mengenai topik yang akan dibahas dalam bahan belajar hari ini
- 3) Membagi siswa menjadi beberapa kelompok yang beranggotakan 4-6 disetiap tim kelompok.
- 4) Setiap kelompok mendapatkan tugas untuk membaca dan memahami materi yang diberikan berbeda-beda
- 5) Setiap kelompok menentukan ketua tim kelompok

- 6) Setiap kelompok mengirimkan anggotanya ke kelompok lain untuk menyampaikan apa yang telah mereka pelajari dalam kelompok jigsaw
- 7) Kembalikan suasana kelas seperti semula, kemudian tanyakan sekiranya masih ada persoalan-persoalan. yang masih mengalami kesulitan dan belum dipahami
- 8) Memberikan siswa beberapa pertanyaan untuk mengecek pemahaman mereka terhadap materi yang baru saja mereka pelajari (Amin, dkk, 2022:297).

2.1.3 Kelebihan dan kekurangan model pembelajaran jigsaw

Kelebihan dari model pembelajaran jigsaw diantaranya ;

- 1) Siswa lebih aktif dan saling memberikan pendapat karena siswa diberikan kesempatan untuk berdiskusi dan menjelaskan materi pada teman kelompoknya,
- 2) Mempermudah guru dalam mengajar karena sudah ada kelompok ahli yang bertugas untuk menjelaskan materi kepada teman-temannya,
- 3) Adanya rasa tanggung jawab dalam mengungkapkan ide atau gagasan dalam memecahkan masalah tanpa takut salah yang akan tertanam didalam diri siswa,
- 4) Siswa lebih memiliki kesempatan untuk melakukan interaksi social dengan siswa lainnya sehingga dapat mengembangkan rasa harga diri dan hubungan interpersonal yang positif,
- 5) Siswa dapat lebih memahami materi dan menguasai karena dipelajari lebih sederhana dengan anggota kelompoknya dan lainnya (Fadul, 2020:8-26).

Dengan menggunakan model pembelajaran ini dimana dapat menarik dan meningkatkan keaktifan belajar siswa yang membuat siswa aktif dan tidak merasa bosan ketika kegiatan belajar dimulai dan mampu mengembangkan keterampilan sosial yang dimiliki sehingga akan tersimpan dan diingatnya lebih lama. Adapun kekurangan metode pembelajaran jigsaw diantaranya sebagai berikut;

- 1) Siswa yang aktif akan lebih mendominasi kegiatan diskusi dan cenderung mengontrol jalannya kegiatan diskusi,

- 2) Guru harus menekankan agar para anggota kelompok menyimak terlebih dahulu penjelasan dari tenaga ahli kemudian baru mengajukan pertanyaan apa bila tidak dapat di mengerti,
- 3) Siswa yang memiliki kemampuan untuk membaca dan memiliki pikir yang rendah akan mengalami kesulitan untuk menjelaskan materi ke kelompoknya apa bila ditunjuk sebagai tenaga ahli,
- 4) Siswa yang tidak biasa berkompetisi dan rasa percaya diri yang kurang akan mengalami kesulitan untuk mengikuti proses kegiatan pembelajaran.

Dalam pembelajaran tipe *jigsaw* membuat siswa menjadi lebih mudah dalam memecahkan suatu permasalahan dengan menemukan atau memahami konsep yang sulit. Apabila di kelompok tersebut memiliki permasalahan yaitu berupa kesulitan maka nanti nya akan di pecahkan bersama-sama dengan berbagi pegetahuan satu sama lain (Yanti, 2022:153-162).

2.2 Media pembelajaran ular tangga

2.2.1 Pengertian media pembelajaran ular tangga

Media secara bahasa berasal dari bahasa latin “medius” berarti “tengah”, “perantara” atau “pengantar” (Mahmud, dkk, 2023:18). Secara istilah media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar (Pristanti dan Wulansari, 2021:10) secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual dan herbal.

Kata “media” merupakan bentuk jamak dari bahasa latin “medium” dapat diartikan sebagai perantara atau pengantar. *National Education Association* (NEA) mengartikan media sebagai semua benda yang dapat ditirukan, dilihat, didengar, dibaca, atau dibicarakan beserta instrumen pelengkap yang digunakan dalam kegiatan (Fadhillah, 2021:243-255). Media adalah perantara dalam mengirim pesan oleh pengirim kepada penerima pesan. Media adalah wadah pesan dari sumbernya yang akan diteruskan kepada sasarannya, pesan yang disampaikan dapat berupa sebuah materi, pesan intruksional, dan tujuan yang ingin dicapai oleh pengirim (Darmawan, 2020:17).

Pembelajaran merupakan sebuah proses dimana di dalamnya terdapat interaksi antara siswa dengan pendidik atau bisa dikatakan interaksi murid dengan gurunya dengan sumber belajar di lingkungan belajar. Pembelajaran juga suatu hal yang cukup penting bagi siswa karena hal tersebut dapat membantu proses belajar dan mendapatkan hasil dari belajar itu sendiri. Dan misalnya dengan belajar sistem pencernaan tanpa adanya belajar kita juga tidak bisa mengetahui apa itu materi sistem pencernaan. Dalam proses pembelajaran harus dilakukan dengan keadaan senang dan gembira agar siswa menjadi nyaman dalam proses pembelajaran. Selain itu menjadi seorang guru pun harus mempunyai cara-cara agar belajar menjadi lancar, salah satunya dengan menerapkan metode dalam proses pembelajarannya. Seorang guru juga harus membuat siswanya memiliki motivasi dalam belajar. Siswa di beri motivasi belajar agar kelak bisa mewujudkan cita-cita yang di inginkan. Di dalam sebuah pembelajaran seorang guru juga harus menerapkan pembelajaran berbasis permainan agar siswa lebih semangat dalam belajar dan pembelajaran akan lebih menyenangkan. Materi diberikan guru dengan menggunakan media permainan di samping anak bisa bermain juga bisa mendapatkan materi yang di ajarkan. Dan metode yang menggunakan permainan adalah salah satunya model pembelajaran tipe *jigsaw*.

Media ular tangga merupakan pengembangan media berdasarkan permainan tradisional yang disesuaikan dengan karakteristik siswa dan juga kebutuhan pada proses pembelajaran tersebut (Wati, 2021:70). Permainan ular tangga adalah permainan yang dapat dimainkan oleh minimal 2 orang dan maksimal lebih dari 2 orang tergantung kesepakatan para pemain. Permainan ular tangga berupa dua dimensi atau media cetak yang dimana didesain berupa petak-petak persegi dan terdapat dadu serta miniatur pemain sebagai alat mainnya. Permainan ular tangga terdapat petak start dan juga finish. Jadi, siapa yang sampai pada petak finish terlebih dahulu, maka dialah pemenang dalam permainan tersebut. Tidak hanya itu dalam desain ular tangga tentunya biasanya ada ular dan tangga (Yuliana, 2018:20-24).

Media pembelajaran yang akan dirancang oleh guru diharapkan dapat membantu peserta didik dalam proses belajar. Salah satu upaya guru sebagai pendidik untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik salah satunya yaitu membuat media pembelajaran ular tangga. Melalui media ular tangga peserta didik dapat bermain sambil belajar dengan cara yang menyenangkan. Dengan permainan ular tangga diharapkan peserta didik dapat menguasai pembelajaran dengan mudah. Menurut (Fitriyah dan laily, 2022:23-24) ” Media Ular tangga adalah sebuah game edukasi, yang dirancang untuk merangsang aspek pertumbuhan siswa dan meningkatkan aktivitas siswa. Media ini berguna untuk menjadi alat bantuan siswa dalam memahami materi secara cepat dan efisien dalam pembelajaran”(Fitriyah dan Layli, 2022:23-24) menyatakan bahwa: Konsep dari media ular tangga ini adalah lemparan dadu yang terdiri dari banyaknya kotak yang berisi beberapa ular, angka dan tangga, serta bermain dengan dua orang atau lebih. Dalam permainan jika anda mendapatkan tangga, anda harus menaiki tangga, dan jika anda mendapatkan ular, anda harus turun sesuai dengan gambar ular. Anda bisa dikatakan menang jika mencapai target poin terlebih dahulu.

Alat dan bahan yang disiapkan dalam permainan ular tangga yaitu:

- a) Kartu soal berisi satu pertanyaan dengan nomor sesuai dengan nomor soal.
- b) Kartu Jawaban, setiap kartu soal disiapkan kunci jawaban yang dipegang oleh wasit/guru untuk menentukan benar/salah jawaban kelompok.
- c) Papan ular tangga beris 50 kotak dengan ular, tangga dan kartu soal di beberapa kotak yang ditempati.
- d) Dadu berfungsi sebagai undian.

Aturan permainan dimulai setelah wasit/guru membentuk beberapa kelompok dan menyepakati aturan permainan yang ditetapkan (Musa'adah, 2017: 19-20) yaitu:

1. Peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok.
2. Setiap kelompok berdiskusi dengan kelompoknya masing-masing tentang giliran permainan anggota kelompok.
3. Setiap kelompok akan memberikan perwakilan kelompoknya yang akan bermain sesuai dengan urutan.

4. Pergantian perwakilan kelompok yang main akan diganti dengan perwakilan kelompoknya sesuai dengan urutan.
5. Permainan dimulai dari start dan berakhir di finish.
6. Jika pemain menginjak kepala ular maka pemain akan turun, Jika pemain menginjak tangga maka pemain akan naik tangga dan pemain yang menginjak kotak yang sudah disiapkan hukuman di lembar-lembar tertentu.
7. Jika pemain menginjak kotak kartu soal maka pemain mengambil kartu soal. Setelah menjawab kartu soal, pemain akan mengambil kartu jawaban dan membacakan jawaban yang benar dengan penguatan jawaban dari guru.
8. Jika pemain tidak bisa menjawab maka sebagai hukumannya, kelompoknya tidak boleh bermain satu kali.
9. Jika pemain berada di kotak yang sama, pemain awal akan digeser kembali ke start.
10. Kelompok yang mencapai finish pertama adalah pemenangnya.

2.2.2 Tujuan media pembelajaran ular tangga

Penelitian juga menunjukkan bahwa media pembelajaran ular tangga dapat berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa . Berikut beberapa temuan :

- a. Meningkatkan motivasi belajar siswa.
- b. Meningkatkan hasil belajar siswa.
- c. Memfasilitasi proses pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan.
- d. Meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan analitis siswa.

Media pembelajaran ular tangga suatu alat bantu pembelajaran yang menggunakan permainan ular tangga sebagai sarana untuk menyampaikan materi pelajaran dan meningkatkan motivasi belajar siswa.

Proses pembelajaran dengan menggunakan media ular tangga ini membuat siswa lebih aktif, mandiri serta diberi kesempatan bertanya dan mengemukakan pendapat melalui kartu soal, sehingga siswa didorong lebih berani untuk menyampaikan pertanyaan dan pendapatnya. Melalui tanya jawab tersebut dapat

Membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajar serta kualitas proses pembelajaran (Saroh, 2019:74).

2.2.3 Manfaat media ular tangga

Menurut ratna ningsih manfaat media ular tangga terdiri dari beberapa bagian yaitu :

1. Memberikan ilmu pengetahuan kepada siswa melalui proses belajar.
2. Merangsang pengembangan daya pikir, daya cipta, dan bahasa agar Mampu menumbuhkan sikap, mental, akhlak yang baik.
3. Menciptakan lingkungan bermain yang menarik, memberikan rasa aman, dan menyenangkan.
4. Mengenal kalah dan menang.
5. Belajar kerja sama dan menunggu giliran.

Senada dengan Mulyati dalam Ratnaningsih bahwasannya secara khusus media ular tangga memiliki beberapa manfaat dalam pembelajaran yaitu sebagai berikut:

- 1) Dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan.
- 2) Lebih merangsang siswa dalam melakukan aktivitas belajar individu maupun kelompok.
- 3) Dapat mengembangkan kreativitas, kemandirian siswa dan menciptakan komunikasi timbal balik serta dapat membina tanggung jawab dan disiplin siswa.
- 4) Struktur kognitif yang diperoleh siswa sebagai hasil dari proses belajar bermakna akan stabil dan tersusun secara relevan sehingga akan terjaga dalam ingatan.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa media ular tangga memberikan manfaat dalam proses pembelajaran untuk membangun suasana belajar yang menyenangkan, mengembangkan kognitif siswa, dan membantu membangun pemahaman terhadap materi yang telah dijelaskan. Sehingga pada proses pembelajaran siswa tidak hanya pasif mereka juga ikut serta dan bekerja sama dalam memecahkan soal ganjil dan genap yang ada

dalam media ular tangga secara berkelompok pada proses pembelajaran berlangsung.

2.2.4 Kelebihan dan kekurangan media ular tangga

Kelebihan media pembelajaran ular tangga ini sebagai berikut:"

1. Media ular tangga ini sangat efektif untuk mengulang (*review*) pelajaran yang telah diberikan.
2. Media ini sangat praktis dan ekonomis serta mudah dimainkan.
3. Dapat meningkatkan antusias siswa dalam menggunakan media pembelajaran ini.
4. Siswa akan menjawab pertanyaan sungguh-sungguh apabila mereka berhenti di kotak pertanyaan.
5. Media ini sangat disenangi oleh siswa.

Kelemahan media ini :

- 1) Dimungkinkan menimbulkan kejenuhan karena banyaknya pertanyaan yang akan ditemukan siswa.
- 2) Akan menimbulkan kejenuhan siswa yang menunggu giliran permainan.
- 3) Keadaan kurang terkontrol akibat kurangnya pengawasan guru dalam proses permainan
- 4) Tanpa pengawasan yang instensif dari guru, siswa dapat mudah terjebak dalam permainan ular tangganya saja tanpa menyerap nilai-nilai tujuan digunakan media pembelajaran ini.
- 5) Media ini tidak cocok digunakan untuk kelas dengan jumlah yang besar.

Di sisi lain ada juga kelebihan dan kekurangan media ular tangga oleh Budi Aryanto dalam skripsinya, adapun kelebihan pada media ular tangga yaitu:

- a. Adanya teknik permainan ular tangga dapat digunakan dalam aktivitas belajar mengajar, disebabkan kegiatan ini menyenangkan sehingga dapat menarik perhatian siswa dalam belajar sambil bermain.
- b. Media ular tangga dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa.
- c. Media ular tangga mampu menimbulkan suasana yang menyenangkan pada pembelajaran.

- d. Tanpa disadari ular tangga mampu merangsang siswa dalam memecahkan masalah sederhana
- e. Siswa bisa berperan langsung dalam kegiatan pembelajaran.
- f. Media ular tangga juga bisa sebagai stimulasi aspek perkembangan pengetahuan bahasa dan pengetahuan.

Berbeda pendapat dengan Nurfadilah pada jurnalnya mengatakan bahwa media ular tangga memiliki kelebihan dan kekurangan, kelebihanya yaitu antara lain:

1. Media ular tangga menarik dan mudah untuk dimainkan siswa
2. Dapat meningkatkan antusias siswa dalam menjawab pertanyaan
3. Media ular tangga dapat meningkatkan semangat siswa dalam bermain karena pada media terdapat beberapa gambar.

Adapun kekurangannya antara lain:

- 1) Dapat menimbulkan kejenuhan karena banyaknya pertanyaan yang akan ditemui siswa.
- 2) Memerlukan waktu yang banyak.

Dari berbagai pendapat diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa kelebihan pada media ular tangga yaitu dapat meningkatkan motivasi belajar, meningkatkan antusias belajar dengan adanya setiap soal pada kotak, menimbulkan suasana menyenangkan. Sedangkan kelemahan dari media yaitu dapat menimbulkan kejenuhan, membutuhkan waktu lebih banyak, dan dikembangkan hanya pada materi tertentu.

2.3. Hasil Belajar

2.3.1 Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah hasil yang dicapai siswa dalam mengikuti proses pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran. Hasil belajar merupakan tercapainya hasil yang di peroleh oleh siswa dalam kegiatan proses pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Salah satu hasil belajar yaitu siswa mampu memahami isi materi yang diajarkan oleh guru (Wati, 2021 :70).

2.3.2 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Faktor-faktor yang mempengaruhi proses dan hasil belajar menurut Slameto (2020:54-60) adalah :

1. Faktor internal yang terdiri dari:
 - a. Faktor jasmani : faktor kesehatan fisik dan kondisi tubuh yang baik sangat mempengaruhi kemampuan siswa dalam menyerap informasi. Misalnya, siswa yang cukup istirahat dan mendapatkan nutrisi yang baik cenderung lebih fokus dalam belajar.
 - b. Faktor psikologis : minat, motivasi, kecerdasan, dan kepercayaan diri adalah faktor penting dalam keberhasilan belajar. Motivasi intrinsik, seperti rasa ingin tahu terhadap mata pelajaran, sering menjadi pendorong utama dalam pencapaian hasil belajar yang optimal.
 - c. Gaya belajar: setiap siswa memiliki gaya belajar yang berbeda, seperti visual, auditori, atau kinestetik. memahami gaya belajar dapat membantu siswa menemukan cara belajar yang paling efektif.
2. Faktor eksternal yang terdiri dari:
 - a) Faktor keluarga : keluarga memiliki peran penting dalam mendukung keberhasilan belajar siswa. Menurut Slameto perhatian orang tua, pola asuh, dan lingkungan rumah yang kondusif dapat memengaruhi motivasi dan prestasi belajar siswa.
 - b) Faktor sekolah: lingkungan sekolah, termasuk fasilitas belajar, kualitas guru, dan metode pengajaran, sangat berpengaruh terhadap hasil belajar. sekolah yang menyediakan ruang kelas yang nyaman, perpustakaan, dan teknologi pembelajaran modern dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran.
 - c) Faktor masyarakat : masyarakat sekitar juga turut mempengaruhi hasil belajar siswa. Dukungan komunitas, akses ke sumber daya pendidikan, dan norma-norma sosial dapat menjadi faktor pendukung atau penghambat dalam proses belajar.

Belajar merupakan suatu proses perkembangan, artinya bahwa secara kodrati jiwa raga siswa mengalami perkembangan. Perkembangan sendiri

memerlukan sesuatu baik yang berasal dari diri siswa dan lingkungannya. Pertama, siswa : dalam arti kemampuan berpikir atau tingkah laku intelektual, motivasi, minat, dan kesiapan siswa, baik jasmani maupun rohani. Kedua, lingkungan : yaitu sarana dan prasarana, kompetensi guru, kreativitas guru, sumber belajar, metode serta dukungan keluarga, dan lingkungan.

2.3.3 Macam-Macam Hasil Belajar

- 1) **Pemahaman Konsep** Dalam sebuah pembelajaran pemahaman untuk sebuah objek merupakan hal terpenting dalam mencapai tujuan pembelajaran. Tanpa pemahaman tujuan dari sebuah pembelajaran tidak akan tercapai dengan baik. Pemahaman adalah suatu fase dalam kegiatan pembelajaran. Dalam fase ini siswa pertama kali mendapat stimulus. Stimulus ini kemudian masuk kedalam siswa untuk dapat memperhatikan bagian dan keseluruhan stimulus yang relevan dengan tujuan proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Proses perhatian ini berlangsung di dalam proses internal yang sering disebut dengan sekumpulan kegiatan mental (mental set). Sekumpulan kegiatan mental ini berguna untuk suatu proses pengaturan, seperti dalam teori pemrosesan informasi. Konsep, prinsip, prosedur serta fakta dapat dipahami jika gambar mental menjadi bagian dari suatu jaringan informasi.
- 2) **Keterampilan Proses** merupakan keseluruhan keterampilan ilmiah yang mengarah kepada pembangunan kemampuan mental, fisik dan soaial yang mendasar sebagai penggerak kemampuan yang lebih tinggi dalam diri individu siswa. Keterampilan berarti kemampuan menggunakan pikiran, pola pikir dan perbuatan secara afektif dan efisien untuk mencapai suatu hasil tertentu termasuk kreativitas.
- 3) **Sikap** tidak hanya aspek mental saja, melainkan mencakup aspek respon fisik. Jadi, sikap ini harus ada kesinambungan anatara mental dan fisik secara bersamaan. Sikap merupakan kecenderungan untuk melakukan sesuatu dengan cara dan tehnik tertentu terhadap dunia sekitarnya baik berupa individu maupun objek tertentu. sikap merujuk pada perbuatan, perilaku, atau tindakan seseorang. Menurut Sinar mengemukakan bahwa hasil belajar

yang ideal meliputi segenap ranah psikologis yang berubah sebagai akibat pengalaman dan proses belajar siswa.

2.4 Sistem Pernapasan Pada Manusia

a). Struktur dan Fungsi Sistem Pernapasan Manusia

Sistem pernapasan manusia terdiri dari serangkaian organ yang bertugas mengambil oksigen dari udara dan mengeluarkan karbon dioksida dari tubuh. Struktur dan fungsinya meliputi hidung dan mulut sebagai pintu masuk udara, saluran udara seperti trakea dan bronkus, serta paru-paru yang merupakan pusat pertukaran gas. Diafragma dan otot-otot pernapasan membantu dalam proses bernapas, sementara alveoli di dalam paru-paru berperan penting dalam pertukaran gas antara udara dan darah. Tujuan sistem pernapasan adalah untuk memastikan tubuh memiliki pasokan oksigen yang cukup untuk proses respirasi seluler dan menghilangkan karbon dioksida yang dihasilkan.

Sistem pernapasan manusia terdiri dari dua komponen utama:

1. Sistem pernapasan bagian atas: ini mencakup hidung, faring, laring, dan trakea. Bagian ini berfungsi untuk membersihkan, menghangatkan, dan mengatur aliran udara yang masuk ke dalam tubuh.
2. Sistem pernapasan bagian bawah: ini mencakup bronkus, bronkiolus, dan paru-paru. Fungsi utama bagian ini adalah untuk melakukan pertukaran gas, yaitu mengambil oksigen dari udara yang masuk dan mengeluarkan karbon dioksida dari tubuh melalui proses pernapasan.

b). Organ Pernapasan Manusia

1) Hidung

Hidung merupakan organ pernapasan yang berada di tengah wajah, di atas mulut, yang memiliki fungsi sebagai tempat masuknya udara ke dalam saluran pernapasan dan sebagai tempat dimulainya proses penciuman. Hidung sendiri memiliki rambut-rambut hidung, dan selaput lendir.

2) Faring

Faring sering disebut tenggorokan, adalah bagian dari sistem pernapasan dan pencernaan yang terletak di belakang rongga mulut dan hidung, serta di atas laring. Faring bertugas sebagai lintasan bagi udara dan makanan yang memasuki tubuh.

3) Laring

Laring juga dikenal sebagai kotak suara, terletak di atas trakea dan berperan dalam pembentukan suara serta penyaringan udara. Fungsi utama laring adalah membentuk suara melalui pita suara, melindungi saluran pernapasan saat menelan dengan epiglotis, dan menyaring udara dari partikel berbahaya.

4) Trakea

Trakea juga dikenal sebagai batang tenggorokan, merupakan saluran udara besar yang menghubungkan laring dan bronkus. Trakea mengalirkan udara masuk dan keluar dari paru-paru, serta membersihkan partikel berbahaya dengan sel-sel epitel bersilia dan lendir. Sementara cincin tulang rawan menjaga trakea agar tetap terbuka, otot trakealis membantu dalam proses batuk dan membersihkan saluran udara.

5) Bronkus

Bronkus adalah saluran udara utama dalam sistem pernapasan yang bercabang dari trakea menuju paru-paru, membentuk bronkus kanan dan kiri. Bronkus berfungsi mengalirkan udara ke bronkiolus dan alveoli, membersihkan udara menggunakan sel-sel epitel bersilia dan lendir, serta mengatur aliran udara melalui kontraksi otot polos.

6) Bronkiolus

Bronkiolus adalah cabang kecil dari bronkus dalam sistem pernapasan yang menghubungkan bronkus dengan alveoli, tempat pertukaran gas berlangsung. Bronkiolus berperan penting dalam mengatur aliran udara ke alveoli, memastikan oksigen masuk ke dalam darah, dan karbon dioksida dikeluarkan dari darah.

7) Paru-Paru

Paru-paru merupakan organ pernapasan utama yang berada di dalam rongga dada, berperan dalam menyerap oksigen dan mengeluarkan karbon dioksida melalui respirasi. Selain fungsi pertukaran gas, paru-paru juga membantu menjaga keseimbangan asam-basa tubuh dan menyaring partikel asing dari udara.

8) *Alveolus* Dinding

alveolus terdiri dari jaringan epitel datar tunggal yang memfasilitasi lewatnya molekul gas. Alveolus berbatasan langsung dengan kapiler darah, memfasilitasi

pertukaran gas antara udara dan darah di alveoli. Kehadiran vesikel alveolar meningkatkan luas permukaan pertukaran gas. Luas permukaan total alveolus kira-kira 100 kali lebih besar dari luas permukaan tubuh manusia, sehingga meningkatkan efisiensi penyerapan oksigen. Melalui proses ini, mekanisme pertukaran gas oksigen dan karbon dioksida berlangsung secara efisien.

c). Mekanisme Pernapasan Manusia

Mekanisme pernapasan manusia melibatkan dua tahap penting, yaitu inspirasi, yang melibatkan aliran udara masuk ke paru-paru, dan ekspirasi, yang merupakan proses pengeluaran udara yang mengandung karbon dioksida. Selama proses ini, terjadi pertukaran gas di alveoli, tempat oksigen diserap ke dalam darah dan karbon dioksida dipindahkan dari darah ke udara yang dikeluarkan. Adanya otot-otot dada, tulang rusuk, otot-otot perut, dan diafragma bekerja sama. Diafragma, yaitu otot yang terletak di antara rongga dada dan rongga perut, turut serta dalam kerjasama tersebut.

Saat bernapas, Mekanisme pernapasan dada dan perut melibatkan kerja sama otot-otot untuk inspirasi dan ekspirasi. Inspirasi melibatkan angkat dan perluasnya ruang dada, baik oleh otot-otot interkostal dan otot dada maupun oleh pergerakan diafragma ke bawah. *Ekspirasi* melibatkan relaksasi otot-otot untuk menyusutkan ruang dada dan mendorong udara keluar. Gabungan gerakan ini penting untuk memastikan pernapasan efisien dan menjaga keseimbangan gas darah serta fungsi tubuh.

d). Gangguan pada Sistem Pernapasan Manusia

Masalah pada sistem pernapasan bisa timbul dalam berbagai bentuk, mulai dari kelainan, penyakit, hingga dipicu oleh aktivitas manusia seperti merokok. Ketidaknormalan dalam proses pernapasan dapat disebabkan oleh penyakit atau gangguan yang memengaruhi sistem pernapasan. Beberapa contoh penyakit yang mungkin terjadi pada saluran pernapasan. Berikut gangguan pada sistem pernapasan, diantaranya sebagai berikut :

1) Influenza

Influenza adalah penyakit infeksi pada saluran pernapasan yang disebabkan oleh virus *influenza*. Penyakit ini sangat menular dan dapat menimbulkan berbagai

gejala, dari yang ringan hingga parah, seperti demam tinggi, batuk kering, sakit tenggorokan, pilek atau hidung tersumbat, nyeri otot dan sendi, sakit kepala, serta kelelahan. Pada beberapa kasus, terutama pada anak-anak, dapat juga muncul gejala mual, muntah, dan diare.

2) Tonsilistis

Tonsilitis adalah peradangan pada tonsil, dua kelenjar kecil yang berada di bagian belakang tenggorokan. Penyakit ini sering kali disebabkan oleh infeksi virus atau bakteri dan dapat memicu berbagai gejala yang tidak nyaman seperti peradangan amandel, batuk, dan sakit kepala.

3) Faringitis

Faringitis adalah peradangan pada faring, bagian belakang tenggorokan yang berada di antara hidung dan tenggorokan bagian atas. Penyakit ini sering disebabkan oleh infeksi virus atau bakteri, dan merupakan penyebab umum dari gejala seperti sakit tenggorokan, kesulitan menelan, demam, dan batuk. Virus yang sering menyebabkan faringitis meliputi influenza, rhinovirus, dan virus Epstein-Barr, sedangkan bakteri yang dapat menyebabkannya termasuk *Streptococcus pyogenes*, yang dikenal sebagai penyebab radang tenggorokan streptokokus

4) Pneumonia

Pneumonia adalah virus yang bisa menyebabkan infeksi pada paru-paru, yang dikenal sebagai pneumonia virus. Ini termasuk berbagai jenis virus, seperti virus influenza, virus respiratori sincisial (RSV), adenovirus, dan coronavirus (seperti virus yang menyebabkan COVID-19). *Pneumonia* virus bisa menjadi penyebab utama pneumonia, terutama pada anak-anak, lansia, dan individu dengan sistem kekebalan tubuh yang lemah. Gejalanya bisa bervariasi tergantung pada jenis virus yang menyebabkan infeksi, tetapi umumnya mencakup demam, batuk, sesak napas, nyeri dada, dan kelelahan.

5) Tuberculosis (TBC)

Virus tuberculosis adalah virus yang menginfeksi tubuh dan menyebabkan penyakit tuberkulosis, yang disebabkan oleh bakteri *Mycobacterium tuberculosis*. TBC sering kali menyerang paru-paru tetapi juga dapat memengaruhi organ tubuh lainnya, seperti tulang, ginjal, atau otak. Penyakit ini merupakan masalah kesehatan global yang serius, mempengaruhi jutaan orang di seluruh dunia setiap tahunnya. Gejalanya bisa meliputi batuk kronis, demam, penurunan berat badan, kelelahan, dan pembengkakan kelenjar getah bening. Pengobatan TBC memerlukan penggunaan antibiotik yang intensif dan berkelanjutan untuk menyembuhkan infeksi secara efektif

6) Asma

Asma adalah kondisi kronis yang mengakibatkan penyempitan saluran udara, peradangan, dan produksi lendir berlebihan. Gejalanya termasuk kesulitan bernapas, batuk, mengi (bunyi bersiul saat bernapas), dan rasa tertekan di dada. Serangan asma dapat dipicu oleh berbagai faktor seperti alergi, polusi udara, olahraga, cuaca dingin, stres, atau asap rokok. Pengobatan asma melibatkan penggunaan obat-obatan untuk mengontrol gejala sehari-hari dan mengurangi risiko serangan, serta menghindari pemicu yang diketahui. Terapi jangka panjang juga dapat direkomendasikan untuk mengendalikan peradangan pada saluran udara.

7) Kanker Paru- Paru

Kanker paru-paru adalah jenis penyakit kanker yang tumbuh di jaringan paru-paru. Ini sering disebabkan oleh paparan zat-zat berbahaya seperti asap rokok, asbes, atau polusi udara. Kanker paruparu biasanya terdeteksi pada tahap lanjut ketika gejalanya mulai muncul, seperti batuk kronis, kesulitan bernapas, nyeri dada, atau batuk darah. Terapi untuk kanker paru-paru bergantung pada jenis dan stadiumnya, dan bisa termasuk radioterapi, kemoterapi, atau tindakan pembedahan. Upaya pencegahan kanker paru-paru melibatkan menghindari paparan zat-zat penyebabnya, termasuk berhenti merokok dan mengurangi paparan asap rokok serta polusi udara.

8) Sinusitis

Sinusitis adalah ketidak normalan di mana saluran udara sinus di tengkorak menjadi meradang atau terinfeksi. Ini bisa dipicu oleh berbagai faktor, seperti infeksi virus, bakteri, alergi, atau masalah struktural pada sinus. Tanda dan gejala sinusitis termasuk hidung tersumbat, keluarnya lendir berwarna hijau atau kuning dari hidung, nyeri atau tekanan di wajah, sakit kepala, batuk, atau nyeri gigi. Pengobatan sinusitis bervariasi tergantung pada penyebabnya dan bisa mencakup penggunaan dekongestan, antihistamin, atau antibiotik untuk mengatasi infeksi bakteri. Terapi alternatif juga dapat mencakup penggunaan *aerosol saline* atau *steroid* untuk membersihkan dan mengurangi peradangan pada saluran sinus.

9) Bronchitis

Bronchitis merupakan penyakit yang menyerang paru-paru, organ vital yang menyediakan udara atau napas bagi manusia. Paru-paru sering menghadapi gangguan penyakit, yang umumnya disebabkan oleh perilaku individu, seperti merokok, yang merupakan penyebab utama *bronchitis* dan berbagai gangguan pernapasan lainnya. Masyarakat umumnya mengartikan *bronchitis* sebagai kondisi sesak napas akut, terutama bagi mereka yang aktif merokok.

2.5 Penelitian relevan

Untuk mengetahui apakah penelitian yang dilakukan oleh peneliti sudah ada ataupun belum diteliti oleh peneliti sebelumnya maka perlu adanya upaya perbandingan, apakah ada unsur persamaan ataupun perbedaan penelitian ini. Diantara hasil penelitian terdahulu yang menurut peneliti ada kemiripan yaitu:

1. Penelitian yang dilakukan Siti Maysaroh (2019) yaitu: Pengaruh Media Pembelajaran Ular Tangga Disertai media kelompok Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VIII SMP N 7 Muaro Jambi adanya peningkatan nilai rata-rata 75.88 dari kelas yang menggunakan media ular tangga, sedangkan nilai rata-rata kelas yang tidak menggunakan media permainan ular tangga sebesar 55.87. Hasil belajar peserta didik menggunakan media ular tangga lebih baik dibandingkan kelas yang tidak menggunakan media permainan ular tangga.
2. Penelitian yang dilakukan Alfina Wulandari (2022) yaitu: Pengaruh Media Interaktif Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA

kelas IV UPT SPF SD Inpres Bontomanai. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil rata-rata *posttest* kelas eksperimen memiliki rata-rata 79.65 sedangkan hasil *posttest* kelas kontrol memiliki rata-rata 75.75. Berdasarkan hasil uji hipotesis dengan menggunakan uji independen sampel t-test dapat dikatakan berpengaruh apabila nilai sig (*2-tailed*) lebih kecil dari 0.05.

3. Penelitian yang dilakukan Yuni, Zulhanan, & Sodikin (2019) Yaitu :“Pengembangan Permainan Ular Tangga Bernuansa Islami Untuk Pembelajaran IPA.” Tujuan pada penelitian yang dilakukan oleh Yuni dkk yaitu mengidentifikasi kelayakan permainan ular tangga islami dalam pembelajaran IPA, mengetahui respon peserta didik terhadap permainan ular tangga islami dalam pembelajaran IPA sebagai sumber belajar yang akan dikembangkan. Dengan menggunakan penelitian dan pengembangan atau Research and Development R & D model Borg and Gall. Hasil penelitian ini adalah ; 1) pengembangan permainan ular tangga islami dalam pembelajaran IPA sangat layak digunakan dalam pembelajaran berdasarkan hasil validasi para ahli, yaitu ahli materi 93,5%, ahli media 80,5%, dan ahli agama 100%; 2) pada respon peserta didik yang dilakukan di tiga sekolah mendapatkan presentase kelayakan rata-rata sebesar 93% dengan kategori sangat layak. Perbandingan antara penelitian Yuni, dkk dengan penelitian sekarang yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu jika penelitian Yuni dkk menggunakan objek peserta didik tingkat SMP sedangkan peneliti menggunakan peserta didik tingkat SD dan fokus penelitian yang dilakukan oleh Yuni dkk mengenai pengembangan media Permainan Ular Tangga Bernuansa Islami Untuk Pembelajaran IPA sedangkan peneliti yaitu fokus penelitian pengembangan media ular tangga pada pembelajaran tematik untuk meningkatkan hasil belajar pada kelas 4.

BAB III. METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah *Quasi*-eksperimen. Penelitian *Quasi*-eksperimen ini belum merupakan eksperimen sungguhan. Hal ini disebabkan karena masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen. Jadi, hasil eksperimen yang merupakan variabel dependen itu bukan semata-mata dipengaruhi oleh variabel independen.

3.2 Waktu dan tempat penelitian

Penelitian ini telah dilaksanakan di SMP N 5 Rambah Samo, Kabupaten Rokan Hulu pada Bulan Mei sampai Juni 2025.

3.3 Populasi dan sampel Penelitian

3.3.1 Populasi Penelitian

Populasi dalam penelitian adalah seluruh siswa kelas VIII SMPN N 5 Rambah Samo, yang terdiri dari 2 kelas dengan jumlah kelas siswa sebanyak 45 siswa. Jumlah populasi siswa laki-laki 21 siswa sedangkan jumlah siswa perempuan berjumlah 24 siswa. Adapun jumlah populasi dapat dilihat pada tabel.

Tabel 1. Populasi Penelitian.

No	Kelas	L	P	Jumlah
1	VIII A	10	12	22
2	VIII B	11	12	23
Jumlah		21	24	45

(Sumber : Data Jumlah siswa SMP N 5 Rambah Samo 2024/2025)

3.3.2 Sampel penelitian

Di dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik pengambilan sampel *total sampling* yang pengambilan dengan pertimbangan tertentu, pertimbangannya adalah siswa kelas VIII.A dan VIII.B mendapatkan hasil belajar nilai harian siswa di bawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yaitu 75. Sampel yang digunakan kelas VIII SMP N 5 Rambah Samo yang terdiri dari dua kelas yaitu kelas VIII.A dan VIII.B. Jumlah siswa laki-laki 21 siswa sedangkan perempuan berjumlah 24 siswa dengan jumlah siswa ke seluruhan sebanyak 45 siswa.

3.4 Desain Penelitian

Desain yang digunakan adalah *Nonequivalent control group design* dengan dua kelompok yaitu, kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Kelompok kontrol adalah kelompok yang tidak diberikan perlakuan, sedangkan kelompok eksperimen adalah kelompok yang diberikan perlakuan yakni media pembelajaran ular tangga disertai metode diskusi kelompok. Adapun desain penelitian dapat dilihat pada tabel.

Tabel 2. Desain Penelitian

Kelompok	Pretest	Treatment	Posttest
Eksperimen	0 ₁	X	0 ₂
Kontrol	0 ₃	-	0 ₄

Sumber : Sugiyono (2021 :138)

Keterangan :

0₁ = *pretest* kelompok eksperimen

0₂ = *posttest* kelompok eksperimen

0₃ = *pretest* kelompok kontrol

0₄ = *posttest* kelompok kontrol

X = perlakuan

3.5 Teknik pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, metode yang digunakan dalam pengambilan data antara lain :

a) Tes

Serangkaian pertanyaan atau latihan yang di gunakan untuk mengukur pengetahuan, kemampuan atau bakat yang di miliki individu atau kelompok. Teknik tes digunakan untuk mengambil data hasil belajar siswa ranah kognitif. Tes yang digunakan yaitu tes objektif yaitu bentuk pilihan ganda dengan jumlah soal 30.

b) Wawancara

Wawancara merupakan metode ketika subjek dan peneliti bertemu dalam suatu situasi tertentu untuk memperoleh informasi dari subjek. Wawancara ini dilakukan sebelum penelitian dengan guru untuk mengetahui kondisi kelas saat

proses pembelajaran dan melakukan wawancara dengan siswa juga setelah proses pembelajaran.

3.6 Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data-data penelitian ini adalah dengan tes. Tes yang digunakan berbentuk pilihan ganda dengan jumlah soal sebanyak 30 butir dengan 4 pilihan jawaban.

3.7 Uji Coba Instrumen

Pengujian ini bertujuan untuk mendapatkan soal-soal yang valid untuk diujikan pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Soal tes atau instrumen berupa pilihan ganda terdiri dari 30 butir soal tersebut diujikan pada kelas IX. Setelah diujikan pada kelas IX kemudian diujikan ke kedua kelas tersebut yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen pada soal *pretest* dan *posttests*, data yang didapat dari uji coba instrumen diolah dengan menggunakan bantuan komputer.

3.7.1 Uji Validitas

Suatu instrument dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang diinginkan. Menurut Sundayana (2020:60), tinggi rendahnya validitas instrument menunjukkan sejauh mana data yang terkumpul tidak menyimpang dari gambar tentang variabel yang dimaksud. Uji validitas yang digunakan adalah uji validitas dengan rumus korelasi Pearson, Nilar r hitung disbanding kan dengan r -tabel pada $-0,05$, dengan kaidah keputusan Jikar hitung tabel, berarti instrumen valid, dan sebaliknya jika r hitungr tabel berarti tidak valid (Supriadi, 2021:85).

3.7.2 Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas menggunakan aplikasi SPSS Reliabilitas adalah untuk mengukur suatu kuesioner yang merupakan indikator dari variabel atau konstruk. Suatu kuesionar dikatakan reliabel atau handal jika jawaban seseorang terhadap pernyataan adalah konsisten atau stabil dari waktu ke waktu (Ghozali, 2018:45). Instrumen penelitian reliable adalah instrumen yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama akan menghasilkan data yang sama (Sundayana, 2020:60). Sejauh mana hasil pengukuran dapat dipercaya dan konsisten, suatu hasil pengukuran dapat dipercaya apabila melakukan beberapa kali pelaksanaan pengukuran terhadap kelompok subjek yang sama, diperoleh

pengukuran hasil yang relatif sama. Uji reliabilitas dilakukan untuk menilai seberapa konsisten alat ukur tersebut. Untuk menguji konsistensi item ini menggunakan rumus *Cronbach's Alpha* (α) uraian soal dikatakan reliabel jika nilai *Cronbach's Alpha* $> 0,6$ (Sugiyono, 2023:176).

3.7.3 Uji Daya Pembeda

Daya pembeda soal adalah kemampuan sesuatu soal untuk membedakan antara siswa yang pandai (berkemampuan tinggi) dengan siswa yang tidak pandai (berkemampuan rendah) menurut Arikunto (2013: 235).

Tabel 3. Uji daya pembeda

No	Indeks Daya Pembeda	Klasifikasi
1	0.00 – 0.20	Jelek
2	0.21 – 0.40	Cukup
3	0.41 – 0.70	Baik
4	0.71 – 1.00	Baik sekali

Sumber : Sundaya, (2020 : 60)

3.7.4 Taraf Kesukaran

taraf kesukaran digunakan pada *Microsoft Excel* untuk menguji tingkat kesukaran soal dalam penelitian. Soalnya yang baik adalah soal yang tidak terlalu mudah dan tidak terlalu sukar (Arikunto ,2013 :232).

Pengujian taraf kesukaran dalam penelitian ini akan menggunakan program *Microsoft Excel* dengan kriteria pada tabel.

Tabel 4. Klasifikasi taraf Kesukaran

No	Indeks kesukaran	Tingkat kesukaran
1	0.00-0.30	Sukar
2	0.31- 0.70	Sedang
3	0.71- 1.00	Mudah

Sumber : Arikunto, (2013 : 235)

3.8 Teknik Analisis Data

a. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk menguji apakah dalam model regresi, variabel pengganggu atau residual memiliki distribusi normal menurut (Ghozali 2018: 161). Rumus yang digunakan dalam uji normalitas ini adalah rumus *Shapiro Wilk* menggunakan SPSS (*Statistical Package for Social Sciences*). Uji normalitas adalah suatu prosedur yang digunakan untuk mengetahui apakah data berasal dari

populasi yang terdistribusi normal atau berada dalam sebaran normal. Dasar pengambilan keputusan adalah jika nilai L hitung $>$ L tabel maka H_0 ditolak, dan jika nilai L hitung \leq L tabel maka H_0 diterima (Nuryadi dkk, 2017:78-79). Rumus yang digunakan dalam uji normalitas ini adalah rumus *Shapiro wilk* menggunakan SPSS (*Statistical Package for Social Sciences*).

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas adalah suatu prosedur uji statistik yang di maksud kan untuk memperlihatkan kan bahwa dua atau lebih kelompok data sampel berasal dari populasi yang memiliki varian yang sama. Pada analisis regresi, persyaratan analisis yang dibutuhkan adalah bahwa galat regresi untuk setiap pengelompokkan berdasarkan variabel terikatnya memiliki variansi yang sama. Uji homogenitas bertujuan untuk mencari tahu apakah dari beberapa kelompok data penelitian memiliki variansi yang sama (Nuryadi, dkk, 2017: 89-90). Jika nilai *levene statistic* $>$ 0.05 maka dapat dikatakan bahwa variasi data adalah homogen (Nuryadi, dkk, 2017: 93).

c. Uji Hipotesis

Uji statistik t dilakukan untuk dapat mengetahui pengaruh masing-masing variabel independen pada variabel dependen (Ghozali, 2018: 98-99). Uji hipotesis digunakan untuk menjawab hipotesis yang telah diajukan. Apabila sampel berpasangan dengan membandingkan sebelum dan sesudah perlakuan, maka digunakan rumus uji- t dengan menggunakan aplikasi SPSS (*Statistical Package for Social Sciences*) dengan *uji Independent sample test* dengan kriteria jika nilai $p < \alpha$, maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan jika nilai $p \geq \alpha$, maka hipotesis nol (H_0) tidak ditolak (Nuryadi, dkk, 2017:76).

3.9 Prosedur Penelitian

Pada tahap ini langkah-langkah dilakukan diantaranya (1) melakukan wawancara dengan guru mata pelajaran IPA kelas VIII SMP N 5 Rambah Samo, (2) bertemu dengan kepala sekolah untuk menyampaikan maksud dan tujuan dengan membawa surat izin penelitian untuk observasi, (3) mengadakan observasi ke sekolah dan mengamati proses pembelajaran di dalam kelas. Adapun tahap-tahap prosedur penelitian yaitu:

1. Tahap Persiapan

Langkah-langkah yang dilakukan pada tahap persiapan antara lain: (1) menentukan materi ajar yang akan diberikan kepada siswa, (2) menyusun silabus dan rancangan pembelajaran (RPP), (3) membuat tes berupa pilihan ganda sebanyak 30 soal yang digunakan untuk di uji *pretest* dan *posttest* sesuai materi yang diajarkan.

2. Tahap Pelaksanaan

Langkah-langkah yang dilakukan pada tahap pelaksanaan antara lain: secara umum pelaksanaan dalam penelitian ini terdiri dari empat kali pertemuan. Pertemuan pertama sebagai *pretest*, pertemuan kedua dan ketiga sebagai pemberian action (tindakan), pertemuan keempat sebagai *posttest*.

3. Tahap Akhir

Langkah-langkah pada tahap ini diantaranya: (1) proses pengumpulan data, (2) menghitung data hasil penelitian, (3) menganalisis data hasil penelitian, (4) membahas data hasil dan menyimpulkan berdasarkan pengelolaan data.