

**PENGUNAAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA UNTUK
MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR SISWA PADA
POKOK BAHASAN HIDROKARBON DI KELAS XI
SMA AS-SHOFA PEKANBARU**

Sahri Rahmadani*, Rasmiwetti, Johni Azmi*****

Email : Sis_tadaa@yahoo.co.id No. Hp : 081280267873

Program Studi Pendidikan Kimia

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau

Abstract: *Research on the use of media game snakes and ladders have been done to find out how it affect the student achievement on the topic of Hydrocarbon in class XI IPA SMA As-Shofa Pekanbaru. This kind of research is experiment research with randomized control group pretest-posttest design. The sample consisted of two classes, namely class XI IPA-3 as the experimental class and class XI IPA-2 as a controls class, it randomly selected after normality test and homogeneity test. Experimental class is a class that was treated by learning using media game of snakes and ladders, while the control class is a class that is not treated using media game of snakes and ladders. Data analysis technique is the t-test. Based on the final calculation result obtained t_{value} is 2.70 is greater than t_{table} is 1.67 with an increase in the use of media influence a game of snakes and ladders to student achievement is 16.84%, so it can be concluded that the use of the media game of snakes and ladders can improve the student's achievement on the subject of hydrocarbons in class XI Science high School-As Shofa Pekanbaru.*

Keyword : *Learning, snakes and ladders game, Learning Achievement, Hydrocarbon*

PENGUNAAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR SISWA PADA POKOK BAHASAN HIDROKARBON DI KELAS XI SMA AS-SHOFA PEKANBARU

Sahri Rahmadani, Rasmiwetti, Johni Azmi

Email : Sis_tadaa@yahoo.co.id No. Hp : 081280267873

Program Studi Pendidikan Kimia

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau

Abstrak: Penelitian tentang penggunaan media permainan ular tangga telah dilakukan untuk mengetahui bagaimana pengaruhnya terhadap prestasi belajar siswa pada pokok bahasan hidrokarbon di kelas XI IPA SMA As-Shofa Pekanbaru. Bentuk penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan desain *randomized control group pretest-posttest*. Sampel terdiri dari dua kelas yaitu kelas XI IPA 3 sebagai kelas eksperimen dan kelas XI IPA 2 sebagai kelas kontrol yang dipilih secara acak setelah dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas. Kelas eksperimen merupakan kelas yang diberi perlakuan pembelajaran dengan menggunakan media permainan ular tangga, sedangkan kelas kontrol adalah kelas yang tidak diberi perlakuan pembelajaran dengan media permainan ular tangga. Teknik analisa data yang digunakan adalah uji-t. Berdasarkan hasil perhitungan akhir diperoleh t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} yaitu 2,70 lebih besar dari 1,67 dengan pengaruh peningkatan penggunaan media permainan ular tangga terhadap prestasi belajar siswa sebesar 16,84%, sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media permainan ular tangga dapat meningkatkan prestasi belajar siswa pada pokok bahasan hidrokarbon di kelas XI IPA SMA As-Shofa Pekanbaru

Kata Kunci : *Pembelajaran, Permainan Ular Tangga, Prestasi Belajar, Hidrokarbon*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan faktor penting bagi kehidupan manusia dalam menentukan masa depan. Pendidikan khususnya sekolah, harus memiliki sistem pembelajaran yang didasarkan pada upaya meningkatkan keingintahuan siswa. Keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan di sekolah tergantung pada bagaimana proses belajar yang dialami siswa sebagai anak didik. Untuk meningkatkan proses belajar siswa, guru harus bisa memilih dan menerapkan cara pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. Apabila guru berhasil menciptakan suasana yang menyebabkan siswa termotivasi aktif dalam belajar, maka memungkinkan terjadinya peningkatan prestasi belajar. Berbagai macam materi ajar yang dipelajari di sekolah membutuhkan cara-cara yang bervariasi dalam penyampaian dan pengajarannya didalam kelas. Salah satu materi ajar tersebut adalah kimia yang merupakan salah satu cabang ilmu pengetahuan alam (IPA) yang dipelajari di SMA atau sederajat dan merupakan salah satu ilmu dasar yang memegang peranan penting, baik dalam kehidupan sehari-hari maupun dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Salah satu pokok bahasan dalam pelajaran kimia di SMA/MA adalah hidrokarbon dengan materi yang dipelajari adalah penggolongan senyawa hidrokarbon, tata nama senyawa alkana, alkena, dan alkuna, isomer, serta reaksi senyawa hidrokarbon.

Menurut informasi dari salah seorang guru kimia di SMA As-Shofa Pekanbaru, kebanyakan siswa merasa kesulitan untuk memahami pokok bahasan hidrokarbon karena siswa dituntut untuk memahami konsep sekaligus menghafal. Hal ini membuat siswa menjadi cepat jenuh dan tidak bersemangat dalam melaksanakan proses pembelajaran di dalam kelas. Siswa hanya sibuk dengan kegiatannya sendiri dan tidak memiliki motivasi dalam mengerjakan soal-soal latihan yang diberikan. Kurangnya minat dan motivasi siswa dalam belajar juga berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa yang ditandai dengan tidak tercapainya Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan sekolah yaitu 80, sedangkan nilai rata-rata yang dicapai siswa adalah 77. Oleh karena itu, peneliti merasa tertarik untuk mengaplikasikan salah satu media permainan yang dapat membuat siswa menjadi lebih termotivasi dalam belajar dan menciptakan suasana yang menyenangkan didalam kelas, yaitu media permainan ular tangga. Ular tangga sebagai media pembelajaran merupakan media yang dapat membuat siswa aktif dan menumbuhkan kembali minat belajar siswa sehingga siswa lebih termotivasi untuk belajar dan mengerjakan soal-soal latihan yang dirangkum dan dimodifikasi menjadi kartu soal dan kartu latihan. Motivasi siswa dapat meningkat karena adanya penghargaan berupa kartu poin bagi tiap siswa yang dapat menjawab soal dengan benar, sehingga tiap siswa memiliki tanggung jawab untuk membuat kelompoknya menjadi pemenang dalam permainan ular tangga, yaitu kelompok yang dapat mengumpulkan kartu poin paling banyak.

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, tujuan yang ingin dicapai pada penelitian ini adalah:

1. Mengetahui peningkatan prestasi belajar siswa setelah penggunaan media permainan ular tangga pada pokok bahasan hidrokarbon di kelas XI SMA As-Shofa Pekanbaru.
2. Mengetahui berapa besar pengaruh penggunaan media permainan ular tangga terhadap prestasi belajar siswa pada pokok bahasan hidrokarbon di kelas XI SMA As-Shofa Pekanbaru.

METODE PENELITIAN

Bentuk penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan desain *Randomized control group pretest-posttest*. Penelitian ini dilaksanakan di kelas XI SMA As-Shofa Pekanbaru semester ganjil tahun ajaran 2014/2015. Waktu pengambilan data dilakukan pada bulan Agustus 2014 dengan populasi adalah seluruh siswa kelas XI IPA SMA As-Shofa Pekanbaru yang terdiri dari 3 kelas. Sampel penelitian adalah kelas XI IPA-2 dan kelas XI IPA-3, selanjutnya ditentukan secara acak yang akan menjadi kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas XI IPA-3 terpilih sebagai kelas eksperimen dan kelas XI IPA-2 sebagai kelas kontrol.

Data dalam penelitian diambil berupa nilai dari tes hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol. Data yang dikumpulkan berasal dari tes materi prasyarat, pretest, dan posttest. Selanjutnya dilakukan analisis data melalui uji normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis, dan analisis peningkatan prestasi belajar siswa.

Untuk mengetahui apakah data dalam penelitian ini berdistribusi normal atau tidak, maka data diuji normalitasnya dengan persamaan uji normalitas Lilliefors dengan kriteria pengujian : jika $L_{maks} \leq L_{tabel}$ ($\alpha = 0,05$), maka data dikatakan berdistribusi normal (Irianto, 2003). Selanjutnya diuji homogenitas kedua sampel dengan menggunakan rumus uji F dan uji t dua pihak.

Data peningkatan prestasi belajar siswa, yaitu selisih antara nilai *posttest* dan *pretest* masing-masing kelas sampel digunakan untuk pengujian hipotesis. Hipotesis dalam penelitian ini adalah penggunaan media permainan ular tangga dapat meningkatkan prestasi belajar siswa pada pokok bahasan Hidrokarbon di kelas XI IPA SMA As-Shofa Pekanbaru. Kemudian dilakukan uji-t untuk menguji hipotesis, dengan persamaan sebagai berikut :

$$t = \frac{X_1 - X_2}{Sg \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

Standar deviasi gabungan (S_g) dapat dihitung dengan persamaan :

$$Sg = \sqrt{\frac{n_1 - 1 S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2}}$$

Dengan kriteria pengujian hipotesis penelitian diterima apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$ dimana t_{tabel} didapat dari daftar distribusi t dengan dk = $n_1 + n_2 - 2$ dengan taraf nyata $\alpha = 0,05$. Untuk menentukan derajat peningkatan prestasi belajar siswa dilakukan dengan menggunakan persamaan :

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

Koefisien determinasi (r^2) dihitung dengan persamaan :

$$r^2 = \frac{t^2}{t^2 + n - 2}$$

Besarnya peningkatan prestasi (koefisien penentu) didapat dari: $Kp = r^2 \times 100\%$

(Riduwan, 2013)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

1. Hasil Analisis Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan pada data materi prasyarat (uji homogenitas), data *pretest* dan data *posttest*. Hasil uji normalitas dari materi prasyarat dapat dilihat pada Tabel 1 berikut :

Tabel 1 Hasil Pengolahan Uji Normalitas Nilai Materi Prasyarat

Kelas	n	$\bar{x}$	SD	L_{maks}	L_{tabel}
Sampel 1	20	51,8	12,61	0,1207	0,19812
Sampel 2	18	54	18,37	0,1151	0,21
Sampel 3	20	62,4	19,44	0,1335	0,19812

Dengan n = jumlah siswa, $\bar{x}$ = nilai rata-rata sampel, SD = simpangan deviasi, L = lambang statistik untuk menguji kenormalan.

Berdasarkan Tabel 1 dapat dilihat bahwa dari sampel 1 diperoleh $L_{maks} < L_{tabel}$ yaitu $0,1207 < 0,19812$ dan sampel 2 diperoleh $L_{maks} < L_{tabel}$ yaitu $0,1151 < 0,21$ begitu juga dengan sampel 3 diperoleh $L_{maks} < L_{tabel}$ yaitu $0,1335 < 0,19812$. Hal ini menunjukkan bahwa ketiga sampel berdistribusi normal. Selanjutnya data yang telah berdistribusi normal tersebut akan diuji kehomogenannya untuk menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Hasil uji normalitas data materi *pretest* dapat dilihat pada Tabel 2 di bawah ini:

Tabel 2 Hasil Pengolahan Uji Normalitas Nilai *Pretest*

Kelas	n	$\bar{x}$	SD	L_{maks}	L_{tabel}
XI IPA 2	18	28,61	6,08	0,1216	0,21
XI IPA 3	20	21,5	5,58	0,1779	0,19812

Dengan n = jumlah siswa, $\bar{x}$ = nilai rata-rata sampel, SD = simpangan deviasi, L = lambang statistik untuk menguji kenormalan.

Pada Tabel 2 dapat dilihat bahwa dari data *pretest* kelas XI IPA 2 diperoleh $L_{maks} < L_{tabel}$ yaitu $0,1216 < 0,21$ dan dari data *pretest* kelas XI IPA 3 juga diperoleh $L_{maks} < L_{tabel}$ yaitu $0,1779 < 0,19812$. Hal ini menunjukkan bahwa kedua sampel tersebut berdistribusi normal.

Hasil uji normalitas data materi *posttest* dapat dilihat pada Tabel 3 di bawah ini:

Tabel 3 Hasil Pengolahan Uji Normalitas Nilai *Posttest*

Kelas	n	$\bar{x}$	SD	L_{maks}	L_{tabel}
XI IPA 2	18	90,42	9,97	0,1772	0,21
XI IPA 3	20	91,875	7,73	0,1469	0,19812

Dengan n = jumlah siswa, $\bar{x}$ = nilai rata-rata sampel, SD = simpangan deviasi, L = lambang statistik untuk menguji kenormalan.

Pada Tabel 3 dapat dilihat bahwa dari data *posttest* kelas XI IPA 2 diperoleh $L_{maks} < L_{tabel}$ yaitu $0,1772 < 0,21$ dan dari data *pretest* kelas XI IPA 3 juga diperoleh $L_{maks} < L_{tabel}$ yaitu $0,1469 < 0,19812$. Hal ini menunjukkan bahwa kedua sampel tersebut berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Analisis data uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah kedua kelas homogen atau tidak homogen. Data yang digunakan untuk uji homogenitas dalam penelitian ini adalah data yang diperoleh dari nilai soal materi prasyarat. Hasil analisis uji homogenitas dapat dilihat pada Tabel 2 berikut :

Tabel 4 Hasil Pengolahan Uji Homogenitas

Kelas	n	$\sum X$	$\bar{x}$	F_{tabel}	F_{hitung}	t_{tabel}	t_{hitung}
XI IPA 2	18	972	54	2,24	1,12	2,03	1,4
XI IPA 3	20	1248	62,4				

Dengan n = jumlah siswa, $\sum X$ = jumlah nilai materi prasyarat, $\bar{x}$ = nilai rata-rata materi prasyarat.

Berdasarkan data pada Tabel 4 dapat dilihat perolehan nilai $F_{\text{hitung}} = 1,12$ dan nilai F_{tabel} pada $\alpha = 0,05$ dengan $dk_{(19,17)}$ dari daftar distribusi F adalah 2,24 (nilai F dapat dilihat pada lampiran) berarti $F_{\text{hitung}} < F_{\text{tabel}}$ ($1,12 < 2,24$). Hal ini menunjukkan bahwa kedua kelompok sampel mempunyai varians yang sama (homogen), sehingga uji kesamaan rata-rata dapat dilakukan.

3. Uji Hipotesis

Analisis data uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah hipotesis diterima atau ditolak. Data yang digunakan untuk uji hipotesis dalam penelitian adalah selisih antara nilai *posttest* dan *pretest*. Hasil analisis uji hipotesis dapat dilihat pada Tabel 5 berikut:

Tabel 5 Hasil Pengolahan Uji Hipotesis

Kelas	n	$\sum X$	$\bar{x}$	S_{gab}	t_{tabel}	t_{hitung}
Kontrol	18	1117,5	62,083	9,46	1,67	2,70
Ekperimen	20	1407,5	70,375			

Dengan n = jumlah siswa yang menerima perlakuan, $\sum X$ = jumlah nilai selisih *pretest* dan *posttest*, dan $\bar{x}$ = nilai rata-rata selisih *pretest* dan *posttest*

Uji hipotesis dilakukan dengan menguji hipotesis menggunakan uji t pihak kanan, hipotesis diterima jika memenuhi kriteria $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ dengan $dk = n_1 + n_2 - 2$, kriteria probabilitas $1 - \alpha$ yaitu 0,95. Berdasarkan Tabel 4.5, dapat dilihat bahwa Hasil $t_{\text{hitung}} = 2,70$ dan nilai t_{tabel} pada $\alpha = 0,05$ dengan $dk = 36$ adalah 1,67. Nilai t_{hitung} lebih besar daripada t_{tabel} yaitu $2,70 > 1,67$ dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hipotesis dalam penelitian ini dapat diterima.

4. Analisis Peningkatan Prestasi Belajar Siswa

Data yang digunakan untuk perhitungan peningkatan prestasi belajar siswa dalam penelitian ini adalah data hasil perhitungan uji hipotesis dengan nilai $t = 2,70$ dan $n = 38$. Hasilnya $r^2 = 0,1684$ dengan besar koefisien pengaruh adalah 16,84%. Hal Ini menunjukkan bahwa penggunaan media permainan ular tangga memberikan pengaruh terhadap peningkatan prestasi belajar siswa pada pokok bahasan Hidrokarbon di kelas XI SMA As-Shofa Pekanbaru yaitu sebesar 16,84%.

Pembahasan

Berdasarkan pengujian statistik yang telah dilakukan, diperoleh hasil analisis uji hipotesis yaitu nilai $t_{hitung} = 2,70$ dan $t_{tabel} = 1,67$ yang mana $t_{hitung} > t_{tabel}$, ini berarti penggunaan media permainan ular tangga dapat meningkatkan prestasi belajar siswa pada pokok bahasan hidrokarbon di kelas XI SMA As-Shofa Pekanbaru, dengan pengaruh terhadap peningkatan prestasi belajar sebesar 16,84%.

Permainan ular tangga dapat meningkatkan prestasi belajar siswa pada pokok bahasan hidrokarbon karena pada permainan ini siswa dituntut untuk cepat dan sigap dalam menjawab pertanyaan ketika mendapatkan kartu soal maupun kartu latihan. Kelompok akan berlomba-lomba untuk cepat menjawab pertanyaan yang diperoleh serta mengumpulkan kartu poin sebanyak-banyaknya agar bisa menjadi pemenang. Hal ini sesuai dengan pendapat Nana (2007) bahwa salah satu ciri yang esensial dari individu adalah ia selalu ingin menang dalam berbagai hal. Setiap individu akan melakukan berbagai usaha agar ia bisa lebih unggul dibandingkan yang lain. Usaha yang dilakukannya bisa berupa hal positif dan negatif.

Sebelum memulai permainan ular tangga siswa terlebih dahulu mengerjakan kartu soal secara berkelompok sehingga setiap siswa diharapkan dapat berbagi pengetahuan dan berdiskusi untuk menyelesaikan soal-soal secara tepat dan teliti. Pengerjaan soal secara berkelompok juga bertujuan untuk mempersingkat waktu dalam menyelesaikan soal-soal dalam kartu soal karena siswa akan berbagi dalam mengerjakan soal. Selanjutnya, perwakilan dari tiap kelompok akan maju untuk melempar dadu dan menjalankan bidak secara bergiliran sehingga setiap siswa mempunyai tanggung jawab untuk memindahkan bidak ke kotak tertingi.

Media permainan ular tangga juga dilengkapi dengan kartu soal dan kartu latihan. Kartu soal akan diperoleh siswa jika bidak berhenti pada kotak dengan gambar tanda tanya. Kartu soal yang diperoleh siswa berisi soal-soal yang telah dikerjakan siswa secara berkelompok, sehingga diharapkan ketika berdiskusi mengerjakan soal secara berkelompok bukan hanya siswa dengan kemampuan tinggi yang mengerjakan soal tapi siswa dengan kemampuan yang kurang juga termotivasi dan merasa bertanggung jawab dalam mengerjakan kartu soal. Kartu soal yang diperoleh siswa ini diambil secara acak dan dikerjakan secara individu ketika bermain ular tangga, sehingga siswa tidak tahu dengan pasti soal mana yang akan diperoleh. Tujuan pengambilan soal secara acak yaitu supaya siswa tidak hanya menghafal jawaban tapi juga memahami cara mengerjakan soal tersebut sewaktu berdiskusi dalam kelompok.

Bidak yang berhenti pada gambar ular atau tangga akan mendapat kartu latihan. Kartu latihan juga berisi soal-soal layaknya kartu soal, yang membedakan hanyalah kartu latihan tidak dikerjakan secara bersama dalam kelompok sewaktu berdiskusi. Hal ini dilakukan dengan tujuan siswa dapat menerapkan pemahamannya yang telah didapat sewaktu berdiskusi dalam kelompok melalui soal yang ada di kartu latihan. Selain itu, pada kotak dengan gambar ular atau tangga juga terdapat informasi-informasi sebagai petunjuk bagi siswa dalam mengerjakan soal pada kartu latihan. Untuk memahami informasi tersebut, siswa harus menghubungkan informasi yang ada di awal kotak tangga dengan yang di ujung kotak tangga atau menghubungkan informasi yang ada di kotak bergambar ekor ular dan kotak bergambar kepala ular.

Siswa yang dapat menjawab soal pada kartu soal atau kartu latihan dengan benar akan mendapat 1 kartu poin. Kartu poin adalah kartu yang harus dikumpulkan oleh tiap kelompok sebanyak-banyaknya untuk menjadi pemenang permainan ular tangga,

karena pemenang dari permainan ular tangga ini bukanlah kelompok yang dapat mencapai "*finish*" lebih dulu tapi kelompok yang memiliki kartu poin paling banyak. Selain dengan mengerjakan soal-soal yang ada pada kartu soal dan kartu latihan, siswa juga dapat menambah koleksi kartu poinnya dengan berada di kotak tertinggi pada saat permainan berakhir. Kelompok yang dapat menempatkan bidaknya pada kotak tertinggi di akhir permainan, atau menempatkan bidaknya di kotak "*finish*" lebih dulu akan mendapat bonus 3 kartu poin. Hal ini dilakukan supaya tiap kelompok tetap bersemangat untuk mencapai kotak "*finish*" ketika bermain.

Permainan ular tangga dalam pembelajaran akan berakhir apabila salah satu bidak kelompok telah mencapai kotak "*finish*", selanjutnya guru bersama-sama dengan siswa akan menghitung jumlah kartu poin yang dikumpulkan oleh tiap-tiap kelompok dan kelompok yang memiliki jumlah kartu poin terbanyak akan menjadi pemenang dalam permainan ular tangga. Dengan adanya pemenang maka diharapkan motivasi siswa menjadi lebih meningkat dan tetap bersemangat dalam mengerjakan soal-soal yang ada di kartu soal dan kartu latihan. Guru juga memberikan penghargaan pada kelompok pemenang supaya siswa tidak jenuh dan bosan ketika bermain.

Setelah permainan selesai, guru meminta siswa untuk membahas soal-soal yang dianggap sulit secara berdiskusi dalam kelompok masing-masing. Selanjutnya perwakilan dari tiap kelompok akan mempresentasikan hasil diskusinya lalu guru mengkonfirmasi jawaban dari siswa. Tujuannya adalah supaya siswa semakin paham dengan materi yang diajarkan dan tidak terjadi kesalahpahaman dalam memahami konsep materi ajar. Pada akhir pembelajaran, guru bersama dengan siswa menyimpulkan materi dan memberikan evaluasi untuk menguji pemahaman siswa dan untuk mengetahui apakah tujuan pembelajaran telah tercapai.

Selain penghargaan untuk kelompok pemenang dalam permainan ular tangga, guru juga memberikan penghargaan bagi tiap-tiap kelompok berdasarkan nilai perkembangan yang disumbangkan oleh tiap siswa untuk kelompoknya. Penghargaan ini disampaikan oleh guru pada pertemuan selanjutnya dengan tujuan siswa menjadi lebih bersemangat untuk mengikuti proses pembelajaran selanjutnya, dan motivasi belajar siswa juga semakin meningkat sehingga diharapkan prestasi belajar siswa juga semakin meningkat.

Penggunaan media permainan ular tangga dalam proses pembelajaran dapat membuat siswa bekerjasama lebih solid sehingga tercipta ketergantungan positif antara siswa yang satu dengan yang lain dalam satu kelompok. Setiap kelompok harus memiliki kekompakan yang tinggi dan saling berbagi ilmu dengan teman anggota satu kelompok, karena kartu soal dan kartu latihan yang diperoleh siswa ketika bermain tidak dikerjakan secara bersama tapi secara individu. Jadi, tiap kelompok akan berusaha untuk memahami materi bersama-sama supaya setiap anggota kelompok mampu menjawab pertanyaan dengan benar dan bisa memperoleh kartu poin untuk setiap pertanyaan yang dijawab oleh masing-masing anggota kelompok.

Selain kerjasama kelompok, permainan ular tangga juga membuat siswa lebih termotivasi untuk mengerjakan latihan-latihan yang diberikan. Adanya motivasi ditandai dari siswa yang begitu antusias dalam menjawab kemungkinan pertanyaan-pertanyaan yang akan didapat oleh siswa. Motivasi berfungsi sebagai pendorong usaha dan pencapaian prestasi. Adanya motivasi yang baik dalam belajar akan menunjukkan hasil atau prestasi yang baik. Siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi akan lebih tekun, bersemangat, dan memiliki ambisi lebih tinggi dalam mencapai prestasi lebih baik dibandingkan dengan siswa yang kurang atau tidak memiliki motivasi belajar.

Adanya hal yang memotivasi siswa dapat memicu keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Sebagaimana yang dituliskan Arief (2012), permainan mempunyai kemampuan untuk melibatkan siswa dalam proses belajar secara aktif.

Selama kegiatan belajar yang menggunakan media permainan berlangsung, interaksi antar siswa menjadi lebih menonjol. Disini setiap siswa menjadi sumber belajar bagi sesamanya. Seringkali masalah-masalah yang mereka hadapi, mereka pecahkan sendiri terlebih dahulu. Jika mereka tidak bisa, baru menanyakannya kepada guru. Karena interaksi seperti ini, mereka jadi mengetahui kekuatan masing-masing dan dapat memanfaatkannya. Siswa mulai aktif menanyakan hal-hal yang tidak diketahuinya dan menyampaikan pendapat tentang hal yang diketahuinya. Hal ini menunjukkan bahwa permainan ular tangga membuat setiap siswa termotivasi. Tidak hanya siswa yang pintar saja yang termotivasi, tetapi anak yang kurang pun akan termotivasi. Ini bisa dilihat dari nilai perkembangan yang disumbangkan anak yang kurang kepada kelompoknya yang selalu meningkat. Anak yang kurang akan berusaha mengembangkan dirinya, sehingga nilai kelompoknya tinggi. Hal ini sesuai dengan pendapat Sardiman (2009) bahwa motivasi adalah usaha menciptakan kondisi tertentu yang membuat seseorang memiliki rasa ingin dan mau aktif melakukan sesuatu untuk mencapai tujuan tertentu.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Simpulan

Berdasarkan hasil analisa data dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Penggunaan media permainan ular tangga dapat meningkatkan prestasi belajar siswa pada pokok bahasan Hidrokarbon di kelas XI SMA As-Shofa Pekanbaru.
2. Besarnya pengaruh penggunaan media permainan ular tangga terhadap peningkatan prestasi belajar yaitu sebesar 16,84%.

Rekomendasi

Berdasarkan kesimpulan yang telah dikemukakan, maka dapat direkomendasikan:

1. Bagi guru mata pelajaran kimia, penggunaan media permainan ular tangga dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran untuk meningkatkan prestasi belajar siswa khususnya pada pokok bahasan hidrokarbon.
2. Bagi peneliti yang ingin menindak lanjuti penelitian tersebut, dapat menggunakan media permainan ular tangga pada pokok bahasan yang lain.

DAFTAR PUSTAKA

Agus Irianto. 2003. *Statistika Dasar dan Aplikasi*. Kencana. Jakarta.

Aldina Husnazulfa Taqwima, Ashadi, dan Budi Utami. 2013. Studi Komparasi Pembelajaran Kooperatif Metode Teams Games Tournament (TGT) Menggunakan Media Ular tangga dan Chem-Cards Game Pada Materi Pokok Sistem Koloid Kelas XI Semester Genap SMA Negeri 1 Surakarta Tahun Pelajaran 2012/2013. *Jurnal Pendidikan Kimia (JPK)* 2(4):165-173. Universitas Sebelas Maret. Surakarta.

- Eva Kurnia Dian Yuliastutik. 2009. Pengaruh Permainan Ular Tangga Sebagai Media Pembelajaran Fisika Bervisi SETS Terhadap Hasil Belajar Siswa MTS Al-Iman Pojok. Skripsi tidak dipublikasikan. IKIP PGRI Semarang. Semarang
- Firdaus, T. 2012. *Pembelajaran Aktif*. Elmatara. Yogyakarta.
- Mohd Nazir. 2003. *Metode Penelitian*. Ghalia Indonesia. Jakarta.
- Nana Sudjana dan Ahmad Rivai. 2007. *Media Pengajaran*. Sinar Baru Algensindo. Bandung
- Rahina Nugrahani. 2007. Media Pembelajaran Berbasis Visual Berbentuk Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Mengajar di Sekolah Dasar. *Lembaran Ilmu Kependidikan* 36(1):35-44. Universitas Negeri Semarang. Semarang
- Riduwan. 2013. *Dasar-Dasar Statistika*. Alfabeta. Bandung.
- Sardiman. 2007. *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. PT. Raja Grafindo Persada. Jakarta
- Sari Mahfiroh. 2013. Keefektivan Penggunaan Media Sirkuit Pintar dan Media Kartu dengan Model Pembelajaran *Quantum Teaching* Ditinjau dari Prestasi Belajar Matematika. Skripsi tidak dipublikasikan. IKIP PGRI Semarang. Semarang.
- Sigit Priatmoko dan Saptorini, H.H. Diniy. 2012. Penggunaan Media Sirkuit Cerdik Berbasis Chemo-edutainment dalam Pembelajaran Larutan Asam Basa. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia JPPI* 1 (1) (2012) 37-42. Universitas Negeri Semarang. Semarang
- Sri Mursiti, Achmad Binadja, dan Dianto. 2009. Pengaruh Penggunaan Ular Tangga Redoks Sebagai Media *Chemo-Edutainment* Bervisi Sets Terhadap Hasil Belajar Siswa SMA. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia* 3(2):458-462. Universitas Negeri Semarang. Semarang
- Subana, Moersetyo Rahadi, dan Sudrajat. 2000. *Statistik Pendidikan*. Pustaka Setia. Bandung.
- Sudjana. 2005. *Metode Statistika*. Tarsito. Bandung
- Tutik Mulyati. 2009. Pembelajaran Ular Tangga Salah Satu Alternatif Peningkatan Hasil Belajar Sejarah Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Musuk Semester 2 Tahun Pelajaran 2007-2008. *Jurnal DIDAKTIKA* 1(1):458-462. Dinas Pendidikan Jawa Tengah. Jawa Tengah
- Yasin Yusuf dan Umi Auliya. 2011. *Sirkuit Pintar*. Visimedia. Jakarta