

**UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SEJARAH MELALUI MEDIA
ULAR TANGGA PADA SISWA KELAS X SMA NEGERI 8
BANDAR LAMPUNG TAHUN PELAJARAN 2022/2023**

Olivia Fadilla Fuad¹, Wayan Satria Jaya², Aurora Nandia Febrianti³
¹²³STKIP PGRI Bandar Lampung
oliviafadillafuad@gmail.com, wayan.satria@stkippgribl.ac.id,
auroraangel14@gmail.com

Abstrak: Permasalahan dalam penelitian tindakan kelas ini dilatarbelakangi oleh rendahnya nilai sejarah siswa kelas X 7 SMA Negeri 8 Bandar Lampung yang ditandai dengan persentase siswa yang belum tuntas mencapai KKM sebesar 75. Penyebab rendahnya hasil belajar siswa yaitu belum menggunakan media pembelajaran sebagai sarana yang menarik dan bervariasi yang bisa membangun semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar sejarah menggunakan media ular tangga. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang terdiri dari 2 siklus yang dimana setiap pertemuan siklusnya dilaksanakan sebanyak tiga kali pertemuan. Prosedur penelitian meliputi perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan dan refleksi. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas X 7 SMA Negeri 8 Bandar Lampung yang berjumlah 34 orang. Teknik pengumpulan data yang digunakan ialah observasi, tes, dan dokumentasi. Teknik analisis data yaitu data kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas belajar pada siswa di siklus I persentase aktivitas belajar siswa mencapai 57,14% dan pada siklus II terjadi peningkatan sebesar 89,28%. Sementara pada hasil belajar siswa pada siklus I diperoleh persentase ketuntasan sebesar 38,41% dengan rata-rata skor sebesar 64,11%. Pada siklus II terjadi peningkatan yang sangat signifikan dimana diperoleh persentase ketuntasan 82,35% dengan rata-rata skor yakni 78,91%. Berdasarkan hasil penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa penerapan media ular tangga dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar sejarah siswa kelas X 7 SMA Negeri 8 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2022/2023.

Kata Kunci: Media Ular Tangga, Aktivitas Belajar, Hasil Belajar Sejarah

Abstract: The problem in this classroom action research was motivated by the low historical value of class X 7 students at SMA Negeri 8 Bandar Lampung which was marked by the percentage of students who had not completed their KKM of 75. The cause of the low student learning outcomes was that they had not used learning media as an interesting and varied means that can build student enthusiasm in participating in learning. The purpose of this study was to determine the increase in learning outcomes of history using snakes and ladders media. This type of research is classroom action research (CAR), which consists of 2 cycles where each cycle meeting is held in three meetings. Research procedures include planning, implementing actions, observing and reflecting. The subjects in this study were 34 class X 7 students at SMA Negeri 8 Bandar Lampung. Data collection techniques used are observation, tests, and documentation. Data analysis techniques, namely quantitative and qualitative data. The results showed that the learning activities of students in the first cycle, the percentage of student learning activities reached 57.14% and in the second cycle there was an increase of 89.28%. While the student learning outcomes in cycle I obtained a complete percentage

of 38.41% with an average score of 64.11%. In cycle II there was a very significant increase in which the percentage of completeness was 82.35% with an average score of 78.91%. Based on the results of the research above, it can be concluded that the application of snakes and ladders media can increase the activity and results of learning history in class X 7 SMA Negeri 8 Bandar Lampung in the 2022/2023 academic year.

Keywords: *Snakes and Ladders Media, Learning Activities, Learning Outcomes of History*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan komponen penting yang bertujuan membentuk tingkah laku baik moral, spiritual maupun social yang selaras dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) untuk mencapai tujuan tersebut, guru perlu merancang proses pembelajaran yang baik dan benar, termasuk merancang penggunaan media pembelajaran yang tepat (Afandi, 2015:87). Beberapa manfaat media pembelajaran adalah dapat memperluas cakrawala sajian materi pembelajaran yang diberikan dikelas seperti buku, foto, dan narasumber, peserta didik akan memperoleh pengalaman beragam selama proses pembelajaran, memberikan pengalaman belajar yang konkret dan langsung kepada peserta didik.

Salah satu permasalahan pendidikan di Indonesia yaitu sarana dan prasarana belum mendukung proses belajar mengajar, dalam artian sarana dan prasarana sekolah di Indonesia belum memadai undang-undang sisdiknas no. 20 tahun 2003 pasal 45 menyatakan setiap satuan pendidikan formal dan non formal menyediakan sarana dan prasarana yang memenuhi keperluan pendidikan (Depdiknas, 2005). Pernyataan tersebut menyatakan bahwa setiap satuan pendidik wajib menyediakan sarana dan prasarana segala sesuatu yang berhubungan dengan kegiatan belajar mengajar di kelas seperti media pembelajaran.

Media didefinisikan sebagai alat mediasi yang dapat di manfaatkan untuk mempresentasikan maksud atau tujuan yang telah diharapkan. Dengan kata lain, media ialah alat mediasi yang mampu menumbuhkan mutu proses pembelajaran

sehingga arah dan tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal serta menumbuhkan kualitas belajar siswa. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa, agar maksud dan tujuan pembelajaran yang tepat tentunya perlu diperhatikan. Oleh sebab itu, suatu media pembelajaran harus dirancang sekreatif mungkin.

Media yang dikembangkan pada situasi seperti ini ialah penggunaan media pembelajaran dari suatu permainan sehingga mengajak siswa belajar sambil bermain. Permainan dipilih untuk digunakan pada pembelajaran karena mampu menumbuhkan daya tarik siswa untuk belajar. Penerapan media ular tangga pada pembelajaran ialah media yang unik dan menarik. Sebagai media pembelajaran, ular tangga memiliki keunggulan salah satunya yaitu dapat menciptakan aktivitas belajar siswa sehingga suasana belajar belajar lebih aktif.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan penulis, permasalahan yang terdapat di kelas X SMAN 8 Bandar Lampung yaitu belum maksimalnya hasil belajar sejarah karena dalam proses pembelajaran minat para siswa mendengarkan guru yang sedang menjelaskan masih kurang maksimal, kurangnya sarana dan prasarana juga dapat membuat siswa jadi tidak bersemangat untuk belajar . berdasarkan hasil pengamatan penulis melaksanakan pra penelitian di SMAN 8 bandar lampung penulis mendapatkan hasil belajar sejarah yang masih rendah pada kelas X di SMAN 8 bandar lampung tahun pelajaran 2022/2023.

Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan oleh SMAN 8 bandar lampung

pada mata pelajaran sejarah adalah 75. Dari tabel diatas dapat diketahui yang mencapai KKM hanya 41,6% dan yang tidak mencapai KKM yaitu 58,3% dari Kriteria Ketuntasan Minimal yang telah ditetapkan. Jadi dapat disimpulkan bahwa hasil belajar sejarah siswa SMAN 8 bandar lampung perlu ditingkatkan. Adapun sarana pembelajaran yang bisa digunakan untuk meningkatkan hasil belajar sejarah dengan melalui penggunaan media pembelajaran.

Berdasarkan uraian masalah tersebut, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul: "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah melalui media ular tangga pada siswa Kelas X SMAN 8 bandar lampung Tahun Pelajaran 2022/2023 "

pengertian pembelajaran merupakan perpaduan dari dua aktivitas belajar dan mengajar. Aktivitas belajar secara metodologis cenderung lebih dominan pada siswa, sementara mengajar secara intruksional dilakukan oleh guru. Jadi, istilah pembelajaran adalah ringkasan dari kata belajar dan mengajar. Dengan kata lain, pembelajara adalah penyederhanaan dari kata belajar dan mengajar (BM), proses belajar dan mengajar (PMB), atau kegiatan belajar mengajar (KBM)

Menurut Hamalik (2014: 57) pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi pencapaian tujuan pembelajaran.

Menurut putra (2013: 17) pembelajaran tidak semata-mata menyampaikan materi sesuai dengan target kurikulum, tanpa memperhatikan kondisi siswa, tetapi juga terkait dengan unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi demi mencapai tujuan pembelajaran. Jadi, pembelajaran adalah interaksi dua arah antara guru dan siswa, serta teori dan praktik.

Berdasarkan teori-teori diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah ringkasan dari kata belajar dan mengajar. Belajar dominan pada siswa dan mengajar secara instruksional dilakukan oleh guru. Maka terjadi interaksi dua arah antar guru dan siswa.

Tujuan pembelajaran adalah faktor yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Dengan adanya tujuan, maka guru memiliki pedoman dan sasaran yang akan dicapai dalam kegiatan mengajar. Apabila tujuan pembelajaran sudah jelas dan tegas, maka langkah dan kegiatan pembelajaran akan lebih terarah.

Tujuan merupakan komponen yang dapat mempengaruhi komponen pengajaran lainnya, seperti bahan pelajaran, kegiatan belajar mengajar, pemilihan metode, alat, sumber dan alat evaluasi. Oleh karena itu, maka seorang guru tidak dapat mengabaikan masalah perumusan tujuan pembelajaran apabila hendak memprogramkan pengajarannya.

Jika dilihat dari sisi ruang lingkupnya, tujuan pembelajaran dapat dibagi menjadi dua bagian, yaitu :

- 1) Tujuan yang dirumuskan secara spesifik oleh guru yang bertolak dari materi pelajaran yang akan disampaikan
- 2) Tujuan pembelajaran umum, yaitu tujuan pembelajaran yang sudah tercantum dalam garis-garis besar pedoman pengajaran yang dituangkan dalam rencana pengajaran yang disiapkan oleh guru. Tujuan khusus yang dirumuskan oleh seorang guru harus memenuhi syarat-syarat, yaitu :
 - a) Secara spesifik menyatakan perilaku yang akan dicapai
 - b) Membatasi dalam keadaan mana pengetahuan perilaku diharapkan dapat terjadi (kondisi perubahan perilaku)
 - c) Secara spesifik menyatakan criteria perubahan perilaku dalam arti menggambarkan standar minimal perilaku yang dapat

diterima sebagai hasil yang dicapai.

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan dengan adanya tujuan guru mempunyai suatu pedoman dan sasaran yang akan dicapai dalam kegiatan belajar mengajar.

Media permainan ular tangga adalah sebuah media visual dua dimensi dengan konsep permainan ular tangga pada umumnya, namun ada unsur edukasi dalam permainan tersebut (Aniq, 2013). Modifikasi yang dilakukan yaitu dengan adanya pemberian kartu soal yang diletakkan pada petak-petak tertentu serta aturan main yang disesuaikan Menurut Yudha (dalam Febryna, 2014) bahwa permainan ular tangga merupakan jenis permainan kompetisi yang diarahkan pada kemampuan kerjasama dan sportivitas sehingga mampu merekayasa pengalaman sosial dan moral anak dengan kebutuhan pembelajaran. Permainan ular tangga merupakan salah satu jenis permainan yang sering dimainkan oleh anak-anak. Permainan yang dimainkan oleh dua orang atau lebih ini dapat melatih anak untuk berkompetisi. Selain itu, melalui permainan ular tangga dapat melatih anak untuk bekerjasama serta melatih anak untuk bertindak sportif (Zuhdi, 2010).

Cara bermain permainan ular tangga pada dasarnya sama dengan cara bermain permainan ular tangga pada umumnya yaitu setiap pemain mulai dengan bidaknya dikotak pertama dan secara bergiliran melempar dadu yang muncul. Bidak dijalankan sesuai dengan jumlah mata dadu yang muncul. Bila pemain mendarat diujung bawah sebuah tangga pemain dapat langsung pergi keujung tangga lainnya. Jika mendarat dikotak dengan ular, pemain harus turun kekotak diujung bawah ular. Pemain yang pertama sampai pada kotak terakhir dinyatakan sebagai pemenang. Dalam permainan ular tangga cara bermain dimodifikasi dengan menambahkan kartu soal pada papan permainan sesuai materi yang diajarkan. Kartu soal dijawab oleh

siswa yang berada pada kotak yang terdapat kartu soal tersebut.

Cara bermain ular tangga pada penelitian ini yaitu, sebagai berikut:

1. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok. Satu kelompok beranggotakan 5 siswa.
2. Kelompok berdiskusi untuk menentukan anggota kelompok yang bermain pertama kali di arena permainan ular tangga.
3. Permainan dimulai dari petak start, pemain yang mendapat giliran pertama berjalan sebanyak jumlah yang ditunjukkan oleh mata dadu yang ditunjukkan oleh mata dadu.
4. Pemain yang berada pada petak yang terdapat ujung tangga dapat langsung naik ke petak yang terdapat ujung tangga lainnya
5. Pemain yang berada pada petak yang terdapat ekor ular harus turun ke petak yang terkena kepala ular
6. Pemain yang berada pada petak yang terdapat kartu soal harus menjawab pertanyaan dengan mendiskusikan dengan teman kelompoknya. Pada saat menjawab soal siswa diberikan waktu 3 menit untuk mendiskusikannya dengan kelompok. Jika jawaban salah atau siswa kehabisan waktu dalam menjawab soal, maka siswa harus mundur 3 petak.
7. Setelah menjawab soal anggota kelompok yang telah bermain di arena permainan digantikan oleh anggota kelompok lain yang belum bermain, begitu seterusnya
8. kelompok yang pemainnya sampai finish terlebih dahulu dinyatakan sebagai pemenang.

Hasil belajar adalah perwujudan perilaku belajar yang biasanya terlihat dalam perubahan, kebiasaan, keterampilan, sikap, pengamatan, dan kemampuan. Keberhasilan seseorang didalam mengikuti proses pembelajaran pada suatu jenjang pendidikan tertentu dapat dilihat dari hasil belajar itu sendiri.

Menurut dimiyati dan mudjiono (2013:3-5) bahwa hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi belajar dan tindakan mengajar. Hasil belajar untuk sebagian adalah berkat tindak guru pencapaian tujuan pengajaran pada bagian lain merupakan peningkatan kemampuan mental siswa.

Belajar menurut sudjana (2014: 28) adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang. Perubahan sebagai hasil proses belajar dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti perubahan pengetahuannya, pemahamannya, sikap dan tingkah lakunya, keterampilannya, kecakapan dan kemampuannya, daya reaksinya.

Selain itu purwanto (2013:44) bahwa hasil belajar dapat dijelaskan dengan memahami dua kata yang membentuknya, yaitu hasil dan belajar. Pengertian hasil (produk) menunjuk pada suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional.

Dari beberapa pengertian diatas, penulis menyimpulkan bahwa hasil belajar itu merupakan akibat dari suatu aktivitas yang aktivitas tersebut dapat diketahui perubahannya dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan nilai sikap melalui ujian tes atau ujian.

Tujuan mata pelajaran sejarah, BNSP (2006: 188) mata pelajaran sejarah bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

- 1) Membangun kesadaran peserta didik tentang pentingnya waktu dan tempat yang merupakan sebuah proses dari masa lampau, masa kini, dan masa depan.
- 2) Melatih daya kritis peserta didik untuk memahami fakta sejarah secara benar dengan didasarkan pada pendekatan ilmiah dan metodologi keilmuan
- 3) Menumbuhkan apresiasi dan penghargaan peserta didik terhadap peninggalan sejarah sebagai bukti

peradaban bangsa Indonesia dimasa lampau.

- 4) Menumbuhkan pemahaman peserta didik terhadap proses terbentuknya bangsa Indonesia melalui sejarah yang panjang dan masih berproses hingga masa kini dan masa yang akan datang
- 5) Menumbuhkan kesadaran dalam diri peserta didik sebagai bagian dari bangsa Indonesia yang memiliki rasa bangga dan cinta tanah air yang dapat diimplimentasikan dalam berbagai bidang kehidupan baik nasional interaksional

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan mata pelajaran yaitu belajar memahami tentang segala yang pernah dilakukan atau yang pernah terjadi, pengetahuan masa lampau mengandung nilai-nilai.

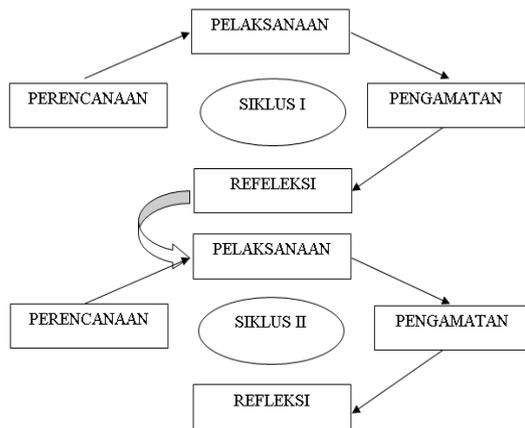
Pembelajaran sejarah di sekolah bertujuan agar siswa memperoleh kemampuan berpikir historis dan pemahaman sejarah. Melalui pembelajaran sejarah siswa siswa mampu mengembangkan kompetensi untuk berpikir secara kronologis dan memiliki pengetahuan tentang masa lampau yang dapat digunakan untuk memahami dan menjelaskan proses perkembangan, perubahan masyarakat, keragaman social budaya dalam rangka menemukan dan menumbuhkan jati diri bangsa ditengah kehidupan masyarakat dunia, serta agar siswa menyadari adanya keragaman pengalaman hidup masing-masing masyarakat akan adanya cara pandang yang berbeda terhadap masa lampau untuk memahami masa kini dan membangun pengetahuan serta pemahaman untuk menghadapi masa yang akan datang (Balitbang Depiknas: 2003).

Menurut Dimiyati dan Mudjiono (1999), hasil belajar merupakan hal yang dapat dipandang dari dua sisi yaitu sisi siswa dan sisi guru. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih bila dibandingkan pada saat sebelum belajar.

Berdasarkan pendapat diatas, dapat diketahui bahwa hasil belajar sejarah adalah siswa mendapatkan pengetahuan yang diperoleh melalui proses belajar pada mata pelajaran sejarah yang diwujudkan dalam bentuk nilai (angka).

METODE

Penelitian ini menggunakan penelitian kelas (*classroom action research*). Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang memaparkan terjadinya sebab-akibat dari perlakuan, sekaligus memaparkan apa saja yang terjadi ketika perlakuan diberikan, dan memaparkan seluruh proses sejak awal pemberian dari perlakuan tersebut.



Gambar
Siklus Spiral Penelitian Tindakan Kelas

Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu menggunakan teknik observasi teknik tes dan teknik dokumentasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil

1. Deskripsi Siklus I

a) Aktivitas Guru Siklus I

Tahap hasil observasi aktivitas guru di peroleh dari pengalaman yang dilakukan selama dua kali pertemuan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media ular tangga. Dari hasil observasi perolehan seluruh skor pertemuan yaitu 28 sementara skor

maksimumnya yaitu 44. Dengan presentase skor 63 64% dengan kategori cukup. Hal tersebut dapat dilihat pada hasil observasi guru dalam melakukan proses pembelajaran dikelas. Oleh karena itu perlu diadakan siklus II dengan menggunakan media ular tangga agar meningkatkan aktivitas guru menjadi lebih baik.

b) Aktivitas belajar siswa siklus I

Tahap hasil observasi aktivitas guru di peroleh dari pengalaman yang dilakukan selama dua kali pertemuan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media ular tangga. Hasil observasi aktivitas siswa pada tiga kali pertemuan di siklus I sebesar 57,14%. Hal tersebut dapat dilihat pada hasil observasi aktivitas siswa dalam melakukan proses pembelajaran dikelas. Oleh karena itu, perlu diadakannya siklus II dengan menggunakan media ular tangga agar meningkatkan aktivitas guru menjadi lebih baik.

c) Hasil belajar siswa siklus I

Hasil belajar siswa pada siklus I ini diperoleh berdasarkan hasil tes soal pilihan ganda yang berjumlah 40 soal terkait materi pengaruh agama dan kebudayaan Islam. Peneliti mengevaluasi posttest tersebut setelah berakhirnya pelaksanaan siklus I untuk mengetahui adanya peningkatan hasil belajar siswa tersebut setelah menggunakan media ular tangga dan diperoleh hasil belajar siswa dengan jumlah nilai sebesar 2.180 dengan perolehan rata-rata 64,11% dan persentase ketuntasan skor sebesar 38,41% pada siklus I ini dengan menggunakan media ular tangga. Oleh karena itu peneliti memutuskan untuk melakukan perbaikan kembali pada siklus II untuk dapat meningkatkan hasil belajar sejarah siswa dengan menggunakan media ular tangga.

2. Deskripsi Siklus II

a) Aktivitas Guru siklus II

Tahap hasil observasi aktivitas guru diperoleh dari pengamatan yang dilakukan selama dua kali pertemuan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media ular tangga. Berdasarkan hasil analisis data didapat perolehan seluruh skor dari dua kali pertemuan yaitu 38 sementara skor maksimum nya yaitu 44. Dengan presentase skor 86,36% dengan kategori Baik. Hal tersebut dapat dilihat pada hasil observasi aktivitas guru dalam melakukan proses pembelajaran dikelas. Oleh karena itu, pada pelaksanaan siklus II tersebut terjadi peningkatan yang aktivitas guru dalam proses belajar mengajar dengan menggunakan media ular tangga. Dengan demikian, tidak perlu diadakan perbaikan kembali karena aktivitas yang dilakukan guru selain sudah meningkat dan juga memiliki hasil yang sudah lebih baik.

b) Aktivitas belajar siswa siklus II

Tahap hasil observasi aktivitas siswa diperoleh dari pengamatan yang dilakukan selama dua kali pertemuan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media ular tangga. 25 dimana skor maksimalnya yaitu 28, sehingga diperoleh sebesar 89,28%, dengan kategori Sangat baik. Hal tersebut dapat dilihat pada hasil observasi aktivitas siswa dalam melakukan proses belajar mengajar dikelas dengan menggunakan media ular tangga. Oleh karena itu, tidak perlu diadakan pengulangan siklus berikutnya dikarenakan sudah terjadi peningkatan pada aktivitas belajar siswa.

c) Hasil belajar siswa siklus II

Hasil belajar siswa pada siklus I ini diperoleh berdasarkan hasil tes soal pilihan ganda yang berjumlah 40 soal terkait materi pengaruh agama dan kebudayaan Islam di Indonesia. Peneliti mengevaluasi posttest tersebut setelah berakhirnya pelaksanaan siklus II untuk

mengetahui adanya peningkatan hasil belajar siswa tersebut setelah menggunakan media ular tangga.

Berdasarkan hasil tes menunjukkan perolehan hasil belajar siswa dengan jumlah nilai sebesar 2683 dengan perolehan rata-rata skor 78,91% dan presentase ketuntasan skor sebesar 82,35% pada siklus II ini dengan menggunakan media ular tangga. Adapun perolehan hasil tes siswa di siklus II ini terdapat peningkatan jika dibandingkan pada hasil belajar pada tahap siklus I. Oleh karena itu, peneliti memutuskan bahwa tahap siklus II ini sudah memenuhi kriteria ketuntasan yaitu sebesar 80% dan tidak diperlukan lagi pengulangan pada siklus selanjutnya.

Hasil penelitian pada siklus II menunjukkan bahwa pada penggunaan media ular tangga dapat meningkatkan aktivitas guru dan aktivitas siswa dan hasil belajar sejarah siswa. Berikut Hasil refleksi yang diperoleh pada siklus II yaitu sebagai berikut :

- a) Interaksi antara guru dan siswa belum berjalan dengan baik. Dikarenakan terlihat pada saat guru meminta untuk siswa bertanya namun hanya beberapa siswa saja yang bertanya. Hal ini mungkin disebabkan siswa belum terbiasa dengan pembawaan guru sehingga siswa belum berani atau malu saat ingin mengajukan pertanyaan
- b) Siswa kesulitan dalam berinteraksi satu sama lain. Hal ini terlihat pada siswa yang tidak terlalu ikut antusias terlalu banyak dalam membantu menjawab pertanyaan dari rekan yang bermain pada ular tangga saat rekan tersebut mendapat pertanyaan dari guru.
- c) Antusias dan semangat siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran menggunakan media ular tangga sudah dikatakan baik, namun ada beberapa siswa yang tidak ikut serta membantu rekan anggotanya dalam menjawab pertanyaan.

d) Hasil belajar siswa berdasarkan hasil tes yang telah dilakukan pada siklus I, menunjukkan bahwa belum memenuhi ketuntasan hasil belajar.

Berdasarkan hasil refleksi yang diperoleh maka dapat disimpulkan bahwa setelah pelaksanaan tindakan pada siklus II ini tidak diperlukan adanya pengulangan siklus, karena pembelajaran di kelas dengan menggunakan media ular tangga sudah mengalami peningkatan pada hasil belajar sejarah siswa maupun pada aktivitasnya.

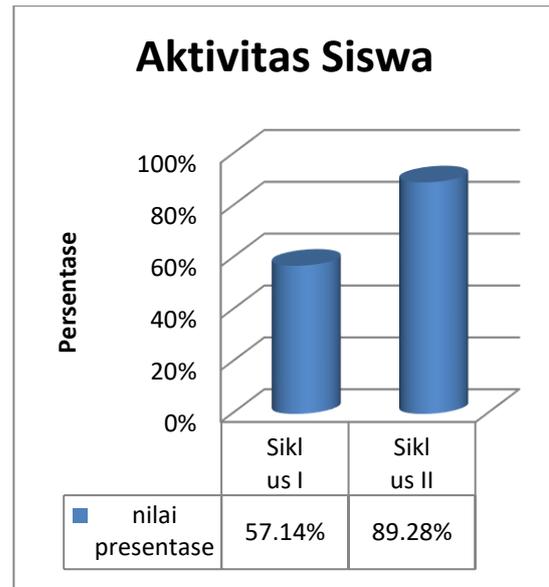
B. PEMBAHASAN

1. Peningkatan Aktivitas Siswa

Berdasarkan hasil analisis aktivitas siswa selama menerapkan media ular tangga pada siklus I dan siklus II menunjukkan peningkatan yang sangat signifikan.

Berdasarkan data aktivitas belajar siswa dapat diketahui bahwa persentase aktivitas belajar siswa dalam mengikuti pelajaran sudah sangat baik, siswa lebih aktif dan memiliki antusias dalam mengikuti pembelajaran yang berlangsung dalam setiap siklusnya. Dari aspek pengamatan terkait aktivitas belajar siswa menunjukkan bahwa pada siklus I persentase aktivitas belajar siswa mencapai 57,14% kemudian pada siklus II mengalami peningkatan sebesar 89,28% dengan peningkatan sebesar

Peningkatan aktivitas siswa dari siklus I ke siklus II setelah menerapkan media ular tangga dapat digambarkan dalam bentuk diagram berikut:



Berdasarkan diagram di atas dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa mengalami peningkatan selama proses pembelajaran menggunakan media ular tangga. Sejalan dengan pendapat dengan Arief S. Sadiman, et al. (2012:78) terkait kelebihan dari media ular tangga dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa yaitu:

1. Media permainan ular tangga dapat dipergunakan di dalam kegiatan belajar mengajar karena kegiatan ini menyenangkan sehingga anak tertarik untuk belajar sambil bermain.
2. Anak dapat berpartisipasi dalam proses pembelajaran secara langsung.
3. Media permainan ular tangga dapat dipergunakan untuk membantu semua aspek perkembangan anak salah satunya meningkatkan hasil belajar
4. Media permainan ular tangga dapat merangsang anak belajar memecahkan masalah sederhana tanpa disadari oleh anak.
5. Penggunaan media permainan ular tangga dapat dilakukan baik di dalam kelas maupun di luar kelas.

Berdasarkan penjelasan dari analisis terkait aktivitas belajar di atas, dapat disimpulkan bahwa hipotesis terkait dengan peningkatan aktivitas belajar siswa setelah menerapkan media ular

tangga terbukti mampu meningkatkan aktivitas belajar sejarah siswa khususnya dikelas X 7 SMA Negeri 8 Bandar Lampung tahun pelajaran 2022/2023.

2. Peningkatan Hasil Belajar Sejarah Siswa

Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan guru dan peneliti terhadap peningkatan hasil belajar sejarah siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan menerapkan media ular tangga baik nilai siklus I dan siklus II dijelaskan secara menyeluruh dalam tabel berikut ini :

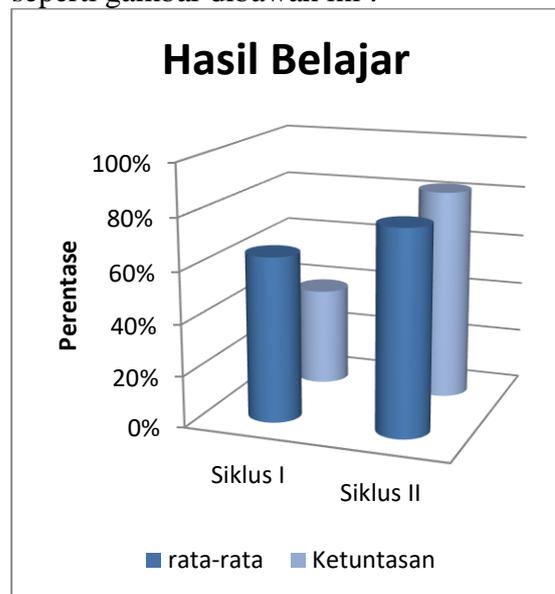
Tabel
Peningkatan Hasil Belajar Siswa
Siklus I & Siklus II

Indikator	Siklus I	Siklus II
Rata-Rata	64,11%	78,91%
Ketuntasan (%)	38,41%	82,35%

Berdasarkan pada tabel diatas terlihat jelas bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan. Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini diketahui bahwa peningkatan hasil belajar siswa sudah baik dari siklus I sampai siklus II mengalami peningkatan. Hasil belajar siswa yang meningkat mengindikasikan bahwa siswa serius dalam mengikuti proses pembelajaran. Hal ini dapat diketahui dari persentase ketuntasan belajarnya dimana pada siklus I terdapat 21 dari 34 siswa yang tuntas dengan persentase ketuntasan sebesar 38,41% dengan rata-rata skor yaitu 64,11%. Kemudian pada siklus II mengalami peningkatan yang sangat signifikan dimana terdapat 28 dari 34 yang tuntas dengan persentase ketuntasan sebesar 82,35% dengan rata-rata skor yaitu 78,91%. Pada siklus II pencapaian yang diharapkan sudah terpenuhi dikarenakan keberhasilan yang sudah mencapai 80%, sehingga penelitian ini diberhentikan pada siklus II.

Peningkatan hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II setelah diterapkannya media ular tangga yang

digambarkan dalam bentuk diagram seperti gambar dibawah ini :



Berdasarkan tabel dan gambar diagram diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar sejarah siswa mengalami peningkatan selama proses pembelajaran menggunakan media ular tangga, seperti yang dikemukakan Arifin (2010: 303) "Hasil belajar yang optimal dapat dilihat dari ketuntasan belajarnya, terampil dalam mengerjakan tugas, dan memiliki apresiasi yang baik terhadap pelajaran".

Materi pelajaran sejarah yang diajar dengan menerapkan media ular tangga ternyata mampu meningkatkan hasil belajar sejarah siswa seperti yang terdapat dalam kelebihan media ular tangga menurut Sri Rahayu, 2013: 46 kelebihan dari media ular tangga yaitu sebagai berikut :

1. Permainan ular tangga ini merupakan permainan yang menyenangkan bagi anak karena anak terlibat langsung dalam permainan
2. Permainan ini sangat fleksibel karena dapat menyesuaikan dengan materi atau tema yang akan diajarkan.
3. Mengembangkan bahasa anak khususnya menambah kosakata yang ada disekitarnya
4. Penggunaan media permainan ular tangga dapat merangsang anak belajar memecahkan masalah sederhana tanpa disadari anak

5. Mengembangkan komunikasi dan interaksi anak satu dengan yang lain sebab permainan dilakukan secara berkelompok
6. Meningkatkan perkembangan motoric anak sebab permainan ini melibatkan fisik anak secara langsung.

Berdasarkan penjelasan dari analisis terkait hasil belajar diatas, disimpulkan bahwa hipotesis yang terkait peningkatan hasil belajar sejarah siswa setelah diterapkannya media ular tangga terbukti mampu meningkatkan hasil belajar sejarah siswa khususnya dikelas X 7 SMA Negeri 8 Bandar Lampung tahun pelajaran 2022/2023.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa menerapkan media ular tangga dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar sejarah siswa kelas X 7 SMA Negeri 8 Bandar Lampung. Hal tersebut dapat dilihat dari pencapaian yang diperoleh peneliti, yang dimana pada siklus I di peroleh persentase ketuntasan sebesar 38,41% dengan rata-rata skor yaitu 64,11%. Kemudian pada siklus II mengalami peningkatan yang sangat signifikan yang dimana persentase ketuntasan sebesar 82,35% dengan nilai rata-rata skor yaitu 78,91%.

DAFTAR PUSTAKA

- Aqib, Zainal. 2017. *Model-Model, Media, dan Strategi Pembelajaran Konseptual (Inovatif)*. Bandung Yrama Widya
- Arief S. Sadiman. 2012. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Arikunto, S. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Edisi Revisi*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2016. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Darwis, Dasopang Muhammad. “*Belajar dan pembelajaran*”, Jurnal Kajian Ilmu-ilmu Keislaman (Vol. 03 No.2 Desember 2017)

Dokumentasi dan Informasi Ilmiah-Lembaga Ilmu Pengetahuan Indonesia PDII LIPI.

Dimiyati, dan Mudjiono. 1999. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.

Hamalik, Oemar. 2012. *Pendekatan Baru Strategi Belajar mengajar Berdasarkan CBSA*. Bandung: Sinar baru Algensindo.

Heru, Astikasari Setya Murti. “*Peran Penting Metode Dan Media Pembelajaran Mata Pelajaran Sejarah Dalam Pemahaman Materi Pelajaan Sejarah*”, Jurnal Psiko Wacana, Vol.9, No.1 & 2, 2010:9-14

M. Basri, Sumargono. 2018. *Media Pembelajaran Sejarah*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

M, Miftah. “*Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Penngkatan Kemampuan Belajar Siswa*”, Jurnal Kwangsan (Vol. 1- Nomor 2, Desember 2013)

Musfiqoon. 2012. *Pengembangan Media & Sumber Belajar Pembelajaran*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya

Nana, Sudjana. 1995. *Dasar-Dasar Proses Belajar mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.

Slameto. 2015. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta Rineka Cipta.

Sudjana. 2005. *Metode statistika*. Bandung: Tarsito.

Suyono dan Hariyanto. 2011. *Belajar dan Pembelajaran: Teori dan Konsep Dasar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Teni, Nurrita. *“Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa”*, Jurnal Misykat, (Vol. 03 Nomor 01, Juni 2018)

Winingsih, H. Lucia, dkk. 2007. *Peningkatan Mutu Relevansi Dan Daya Saing Pendidikan*. Jakarta: Pusat.

