

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

Pada bab II ini penulis akan memaparkan sumber rujukan dan teori yang digunakan sebagai pijakan dalam menganalisis temuan hasil penelitian. Pada bab kajian pustaka ini pada hakikatnya membahas tentang kajian teoritik yang diarahkan pada sumber-sumber yang berkaitan dengan permasalahan yang diteliti dalam penelitian tindakan kelas, yaitu penggunaan strategi permainan *Ular Tangga* dalam pembelajaran IPS untuk meningkatkan minat belajar siswa saat pembelajaran di kelas. Konsep dan teori yang digunakan dalam penelitian ini meliputi strategi permainan, minat belajar siswa, serta pembelajaran IPS. Berikut deskripsi mengenai teori yang terkait dalam kajian pustaka yang akan dibahas sebagai bahan rujukan penelitian ini.

A. Strategi Permainan *Ular Tangga*

1. Pengertian Strategi Permainan

Menurut Sanjaya (2006, hlm. 99) strategi dalam konteks pembelajaran dapat diartikan sebagai pola umum yang berisi tentang rentetan kegiatan yang dapat dijadikan pedoman (petunjuk umum) agar kompetensi sebagai tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Dalam memilih suatu strategi, hendaknya dapat mengajak peserta didik untuk belajar secara aktif. Ketika peserta didik pasif atau hanya menerima pelajaran dari guru saja, ada kecenderungan untuk cepat melupakan pelajaran yang telah diberikan atau dijelaskan (Zaini, 2008). Dalam banyak kasus permasalahan yang terjadi kebanyakan siswa merasa jenuh ditengah pelajaran yang disebabkan karena pemilihan strategi yang kurang menarik, sehingga siswa merasa tidak terlibat dalam pembelajaran. Padahal, pemilihan strategi pembelajaran yang tepat sangat berpengaruh pada pemahaman dan hasil belajar siswa.

Sanjaya dalam Ngalimun (2011, hlm.4) menjelaskan bahwa strategi dalam dunia pendidikan diartikan sebagai *a plan, method, or series of activities designed*

to achieves a particular educational goal atau dapat juga diartikan sebagai perencanaan yang berisi tentang rangkaian kegiatan yang didesain untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Berdasarkan pendapat-pendapat ahli diatas, maka dapat disimpulkan bahwa strategi adalah susunan atau rentetan kegiatan yang telah direncanakan guru sebelum diterapkan dalam pembelajaran yang dirancang dengan maksud mencapai tujuan pendidikan. Adapun mengingat pentingnya strategi dalam pembelajaran, maka seyogianya guru menerapkan strategi yang mampu melibatkan siswa dalam pembelajaran sehingga siswa tidak gampang jenuh selama pelajaran berlangsung dikelas.

2. Strategi Pembelajaran Konsep

Komalasari (2011, hlm.84) mengemukakan bahwa dalam pembelajaran konsep hendaknya guru membelajarkan siswa konsep secara aktif, kreatif, efektif, interaktif dan menyenangkan bagi siswa sehingga konsep mudah dipahami dan bertahan lama dalam struktur kognitif siswa. Pembelajaran aktif, kreatif, efektif dan interaktif dinilai sebagai pembelajaran ideal yang harus didapatkan siswa selama pembelajaran dikelas agar memperoleh hasil pembelajaran yang maksimal, namun seringkali yang terjadi dikelas ialah siswa yang kurang aktif dan kreatif, hanya mengandalkan materi yang diberikan guru serta kurang berfikir kritis, hal ini salah satunya disebabkan karena pemilihan strategi pembelajaran dan metode yang monoton berupa ceramah yang mematikan semangat keaktifan dan sikap kritis siswa selama pembelajaran berlangsung.

Dalam pembelajaran IPS dibutuhkan keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran sehingga siswa dapat memahami materi dengan konsep-konsep yang lebih mudah. Hal demikian bisa saja terjadi dengan adanya keterpaduan dalam pembelajaran konsep sebagai pembelajaran yang dapat memberikan kemudahan siswa dalam memahami materi pelajaran dengan suasana yang dapat meningkatkan antusias belajar siswa dan mengarahkan siswa lebih santai dan gembira dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Pembelajaran konsep menjadi bagian dari model pembelajaran aktif (*active learning*), Pembelajaran aktif lebih memposisikan siswa dalam kegiatan pembelajaran secara aktif yaitu salah satunya

dengan menggunakan *games* atau permainan. Permainan merupakan cara menyajikan bahan pengajaran, siswa melakukan permainan untuk memperoleh atau menemukan pengertian dan konsep tertentu. Lebih lanjut Susanto (2009, hlm.20) mengemukakan bahwa Permainan berfungsi sebagai berikut:

games memberikan pencerahan saat mengalami kejenuhan, menanamkan materi dalam ingatan menjadi lebih lama, dan juga dapat berfungsi sebagai penguat dalam membuat kesimpulan di akhir pertemuan. Dengan *games*, kelas akan menjadi lebih hidup, suasana belajar penuh ceria, semangat. Selain itu, siswa akan menjadi percaya diri dan pro aktif mengikuti pelajaran.

Salah satu jenis permainan yang digunakan sebagai upaya guru dalam mengajarkan konsep dan meningkatkan antusiasme siswa adalah melalui permainan *Ular Tangga*. Strategi Permainan *Ular Tangga* sendiri termasuk kedalam strategi konsep. Penelitian-penelitian sebelumnya telah membuktikan bahwa penerapan strategi permainan *Ular Tangga* secara efektif mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, hal ini salah satunya dikarenakan permainan sederhana ini cenderung mudah dipahami siswa sehingga lebih mudah menerapkan dalam pembelajaran. Selain itu, dengan bermain, siswa secara tidak sadar menghilangkan rasa ketegangan didalam belajar, sehingga secara tidak langsung mereka dapat mendapatkan rasa senang dari bermain, menghilangkan kejenuhan belajar sekaligus memahami materi pembelajaran. Mengacu dari hal-hal tersebut, juga berdasarkan penelitian-penelitian sebelumnya yang mendukung memperkuat peneliti untuk mengetahui penerapan strategi permainan *Ular Tangga* terhadap minat siswa dalam pembelajaran IPS

3. Pengertian Permainan *Ular Tangga*

Ular Tangga menurut Mujib dan Nailul (2011, hlm.6) adalah permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh dua orang atau lebih. Papan permainan dibagi dalam kotak kotak kecil dan beberapa kotak digambar sejumlah tangga dan ular yang menghubungkannya dengan kotak lain. Pada umumnya, permainan ini terdiri atas 100 kotak dimulai dari kotak 1 sebagai kotak 'start' dan diakhiri dengan kotak 'finish' pada nomor 100. Permainan ini cenderung telah

dikenal oleh masyarakat luas, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa, permainan ini sendiri dapat dimainkan 2 sampai 4 orang dengan menggunakan sebuah dadu. Tiap-tiap pemain menggerakkan pion yang dimiliki dengan melihat angka pada dadu. Penentuan pemenang ialah yang paling awal mencapai garis finish terlebih dahulu.

Sidik (2004, hlm.24) dalam Maisyaroh (2014, hlm 18) menyatakan permainan *Ular Tangga* adalah permainan dimana pemain yang menempati kotak ular diharuskan turun dan pemain yang menempati tangga harus naik. Selain berisi kotak, papan permainan ini juga dilengkapi dengan ular dan tangga pada nomor-nomor tertentu secara acak. Pemain yang berada pada ekor ular harus menggerakkan pionnya ke kepala ular, begitupun pemain yang berada pada kotak tangga harus menaikan pionnya naik ke ujung tangga. *Ular Tangga* merupakan permainan yang menyenangkan yang dimainkan dalam kelompok, sehingga memungkinkan pemain didalamnya berinteraksi dan menghilangkan kejenuhan. Permainan berbentuk papan ini terdiri dari kotak-kotak kecil, sejumlah tangga atau ular yang menghubungkan beberapa kotak dengan kotak lainnya, pemain menggerakkan pionnya sesuai dengan angka yang didapat setelah melempar dadu secara bergilir. Aturan yang sederhana menyebabkan permainan ini banyak diminati berbagai kalangan, sehingga dirasa memudahkan apabila diterapkan dalam pembelajaran.

4. Manfaat Permainan *Ular Tangga*

Menurut Yusuf dan Auliya (2011, hlm.16-17), permainan belajar termasuk permainan *Ular Tangga* jika diterapkan dalam pembelajaran memiliki beberapa manfaat diantaranya:

- a. menyingkirkan keseriusan yang menghambat
- b. menghilangkan stress dalam lingkungan belajar
- c. mengajak orang terlibat penuh
- d. meningkatkan proses belajar
- e. membangun kreatifitas diri

- f. mencapai tujuan dengan ketidaksadaran
- g. meraih makna belajar melalui pengalaman
- h. memfokuskan siswa menjadi subjek belajar

Peneliti sendiri berpendapat bahwa permainan *Ular Tangga* secara efektif dapat menghilangkan ketegangan dalam belajar, menghilangkan kejenuhan selama proses belajar mengajar berlangsung sebab siswa dapat secara aktif terlibat permainan sehingga siswa secara tidak langsung bermain sambil belajar. Peneliti yakin melalui permainan *Ular Tangga*, rasa senang, ketertarikan dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran dapat dimunculkan. Selain itu, tidak seperti permainan lainnya, permainan *Ular Tangga* cenderung dikenal masyarakat luas, aturan yang sederhana menyebabkan penerapan permainan ini lebih mudah dibandingkan yang lain. Adapun pendapat penulis ini juga diperkuat dengan adanya hasil temuan-temuan sebelumnya mengenai manfaat penerapan permainan *Ular Tangga* dalam pembelajaran.

5. Kelemahan Permainan *Ular Tangga*

Menurut Melsi (2015, hlm.12) kelemahan dari penggunaan strategi permainan *Ular Tangga* dalam pembelajaran ialah:

- a. Membutuhkan persiapan yang matang agar menyesuaikan konsep materi dan kegiatan pembelajaran.
- b. Jika terdapat siswa yang cenderung cepat bosan maka ia akan kehilangan minat untuk bermain.
- c. Memerlukan banyak waktu
- d. Tidak dapat mengembangkan materi pembelajaran.
- e. Kurangnya pemahaman aturan permainan dapat menimbulkan kericuhan.
- f. Jika siswa turun tangga maka kemungkinan menjawab jenis soal yang sama
- g. Bagi siswa yang tidak menguasai materi dengan baik akan mengalami kesulitan dalam mengikuti permainan.

Setiap media atau strategi pembelajaran memiliki kekurangan dan kelebihan masing-masing begitu juga pada permainan *Ular Tangga*. Kendati

demikian, apabila mengacu pada kelebihan-kelebihan yang ditawarkan maka penerapan strategi permainan *Ular Tangga* dalam pembelajaran IPS dapat dijadikan alternative dalam menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif yang mendukung siswa memperoleh hasil pembelajaran terbaik. Adapun dalam rangka mengatasi kelemahan-kelemahan tersebut, peneliti merancang langkah penerapan strategi permainan *Ular Tangga* sedemikian rupa sehingga dapat mengurangi kelemahan-kelemahan yang dipaparkan diatas.

6. Langkah-Langkah Penerapan Strategi Permainan *Ular Tangga*

Dalam rangka meminimalisir kelemahan dalam penggunaan strategi permainan *Ular Tangga* dalam pembelajaran, penulis memodifikasi langkah-langkah dalam penerapan strategi permainan *Ular Tangga* dengan mempertimbangkan karakter siswa sebagai subjek penelitian serta dengan menilik tujuan penelitian dan untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik lagi. Adapun langkah-langkah tersebut ialah:

- a. Guru memberikan materi pembelajaran kepada siswa.
- b. Guru membagi siswa dikelas kedalam kelompok-kelompok kecil masing-masing terdiri atas 4 dan 5 orang. Penyusunan kelompok dilakukan secara acak
- c. Guru menjelaskan aturan permainan *Ular Tangga* sembari membagikan papan permainan *Ular Tangga* pada masing-masing kelompok dengan 4 pion berwarna merah, kuning, hijau, dan biru
- d. Satu orang dari tiap-tiap kelompok berperan sebagai juri untuk mencatat skor perolehan serta membacakan pertanyaan yang telah disiapkan guru kepada temannya yang bermain.
- e. Tiap kelompok bermain seperti biasa dengan menggunakan dadu, pemain hanya boleh maju sesuai dengan angka dadu yang didapatnya setelah berhasil menjawab benar pertanyaan kategori mudah yang diajukan. Siswa memperoleh poin +10.

- f. Apabila gagal menjawab pertanyaan kategori mudah yang diajukan, maka pemain mundur 1 langkah dan memperoleh pengurangan poin -5.
- g. Apabila mereka menemukan 'tangga' atau 'ular', maka mereka wajib menjawab pertanyaan kategori sulit yang tertera didalam kartu untuk dapat maju atau mempertahankan posisinya.
- h. Apabila saat bermain siswa berhenti di 'ular' dan wajib turun, siswa dapat menjawab pertanyaan kategori sulit dalam kartu. Apabila menjawab benar siswa tidak perlu turun dan dapat maju satu langkah.
- i. Jika menjawab salah maka siswa yang menemukan 'tangga' tidak dapat naik dan harus mundur satu langkah, dan siswa yang menemukan 'ular' harus turun.
- j. Permainan berlangsung selama satu jam pelajaran, terdiri atas dua ronde.
- k. Pemain dengan skor terendah pada ronde satu akan menjadi juri pada ronde kedua, sementara juri pada ronde pertama dipersilahkan bermain pada ronde kedua.
- l. Pemain yang menang adalah pemain yang memperoleh nilai tertinggi dan berhak menerima penghargaan.

Adapun dengan mematuhi langkah-langkah penerapan strategi permainan *Ular Tangga* yang telah dirancang peneliti sebelum diterapkan dikelas, diharapkan siswa dapat belajar tanpa merasa jenuh maupun tegang didalam kelas, siswa secara tidak langsung belajar sambil bermain, memunculkan rasa senang, perhatian, keterlibatan dan keaktifan dalam pembelajaran sehingga dapat menghasilkan suasana belajar yang kondusif dan pada akhirnya siswa mampu memperoleh hasil belajar yang baik.

7. Aturan Permainan *Ular Tangga*

Dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran menggunakan strategi permainan *Ular Tangga*, peneliti bermaksud menerapkan beberapa peraturan modifikasi untuk mencapai tujuan pembelajaran serta menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif yang memungkinkan siswa melaksanakan pembelajaran dengan optimal sehingga rasa senang, perhatian, keterlibatan serta

keaktifan siswa dalam pembelajaran IPS dapat dimunculkan. Adapun aturan-aturan tersebut diantaranya:

- a. Siswa bermain dan belajar didalam kelompok yang terdiri atas 4 sampai 5 orang, dimana satu orang berperan sebagai juri.
- b. Tugas Juri ialah mencatat skor yang diperoleh dari tiap pemain dari soal yang bisa dijawab, dan membacakan soal dan jawaban yang tepat dari soal yang diperoleh tiap pemain.
- c. Setiap siswa mendapat 1 bidak dan wajib dijalankan. Setiap pemain wajib menjalankan bidaknya bergantian dengan teman satu timnya, urutan disesuaikan dengan kesepakatan kelompok.
- d. Semua pemain memulai permainan dari kotak start .
- e. Setiap pemain melempar dua dadu secara bergantian, dan pemain melangkah dari kotak ke kotak sesuai angka yang muncul dari dadu yang telah dilemparkan.
Bila Dadu menunjukkan angka yang sama, maka pemain harus melemparnya kembali. Dadu pada lemparan kedualah yang berlaku
- f. Papan permainan *Ular Tangga* yang digunakan sama seperti papan permainan *Ular Tangga* pada umumnya, namun telah dimodifikasi sehingga memiliki lebih banyak kotak, tangga dan ular.
- g. Bila pemain berada di kotak tangga maka pemain menggerakkan bidak naik setelah menjawab pertanyaan kategori sulit pada kartu emas.
- h. Apabila pemain berada di kotak ekor ular maka pemain harus menggerakkan bidaknya sesuai kotak kepala ular itu berada. Pengecualian terjadi apabila siswa mampu menjawab pertanyaan kategori sulit pada kartu emas, maka bidak tidak harus turun.
- i. Setiap pemain yang berhenti di setiap kotak harus menjawab pertanyaan sesuai dengan soal yang ada di angka bidak itu berdiri, serta setiap soal akan dibacakan juri sebanyak 3x dan pemain diberi waktu 30 detik untuk menjawab soal.
- j. Setiap soal memiliki bobot nilai +10 jika siswa dapat menjawab benar dan -5 jika salah menjawab.

- k. Jika pemain salah dalam menjawab soal maka harus mundur satu langkah.
- l. Bila Pemain mendapat -5 sebanyak 5 kali maka pemain berhak mendapat kartu motivasi.
- m. Kartu motivasi tersebut berfungsi bila pemain tidak dapat menjawab, maka dapat ditukarkan tanpa mengurangi poin, tetapi pemain harus mencoba menjawab soal terlebih dahulu.
- n. Bila pemain telah selesai dengan batas waktu yang ditentukan, juri menjumlahkan skor dari setiap pemain, pemain yang memperoleh nilai tertinggi berhak memperoleh hadiah.

Adapun dengan mematuhi aturan-aturan modifikasi yang telah dirancang peneliti sebelumnya, diharapkan siswa dapat belajar tanpa merasa jenuh maupun tegang didalam kelas, siswa secara tidak langsung belajar sambil bermain, memunculkan rasa senang, perhatian, keterlibatan dan keaktifan dalam pembelajaran sehingga dapat menghasilkan proses pembelajaran yang optimal.

B. Minat Belajar Siswa

1. Pengertian Minat Belajar Siswa

Sriyanti (2009, hlm.8) minat merupakan kecenderungan untuk memperhatikan dan berbuat sesuatu. Syah (2010, hlm.152) juga mengungkapkan bahwa minat itu kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu. Oleh karenanya, minat menjadi penting untuk dimiliki seseorang untuk meraih sebuah hasil yang maksimal terutama dalam hal pembelajaran. Dibutuhkan minat yang tinggi agar siswa dapat mengikuti pembelajaran dan menghasilkan hasil belajar yang optimal. Dalam hal pembelajaran dikelas, banyak sekali ditemui dilapangan dimana siswa memiliki minat belajar yang rendah, sehingga guru dengan kreatif harus berusaha memancing munculnya minat belajar siswa dengan berbagai cara, misalnya dengan pemilihan media pembelajaran yang menarik.

Sardiman (2000, hlm.76) menjelaskan minat merupakan suatu kondisi yang terjadi apabila seseorang melihat ciri-ciri atau arti sementara situasi yang

dihubungkan dengan keinginan dan kebutuhannya sendiri. Djamarah (2002, hlm.132) mengemukakan bahwa minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa keterkaitan suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat menyebabkan seseorang memiliki ketertarikan akan sesuatu, rasa senang untuk melakukan suatu aktivitas bahkan secara sengaja terlibat aktif dalam sebuah aktivitas tertentu yang diminatinya. Minat belajar dikelas dapat ditumbuhkan dari luar, sehingga biasanya kebanyakan guru dikelas memilih menerapkan metode pembelajaran yang bervariasi, dikolaborasikan dengan media yang menarik serta pembawaan yang ceria demi memunculkan minat belajar siswa.

Lebih lanjut, Sriyanti (2009, hlm.8) mengemukakan bahwa minat mengakibatkan seseorang rela meluangkan waktu lebih banyak terhadap hal yang diminati. Berdasarkan pendapat-pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa minat merupakan ketertarikan atau rasa senang akan sesuatu yang menyebabkan seseorang berupaya lebih keras untuk melaksanakannya. Hal ini penting didalam pembelajaran dan mempengaruhi keberhasilan dalam belajar oleh karenanya guru harus mampu menumbuhkan minat siswa dengan penerapan strategi pembelajaran yang tepat, metode yang variatif, media yang menarik, dsb. Siswa yang memiliki minat belajar yang tinggi diyakini dapat memperoleh hasil belajar yang maksimal. Namun, banyak sekali permasalahan pembelajaran yang muncul diawali karena rendahnya minat belajar siswa dikelas.

2. Indikator Minat Belajar Siswa

Minat belajar sendiri dapat diukur dalam beberapa indikator. Menurut Safari (2003, hlm.60) ada beberapa indikator yang digunakan untuk mengukur minat siswa untuk belajar, yaitu:

a. Rasa Senang

Terlihat dari kehadiran siswa dikelas dalam mengikuti pembelajaran, rasa semangat yang ditunjukkan dengan kesiapan mengikuti pembelajaran seperti membawa peralatan belajar, dsb.

b. Ketertarikan Siswa

Memberikan tanggapan dalam proses pembelajaran. Ketertarikan siswa dapat terlihat dari usaha siswa dalam melibatkan diri dengan pembelajaran seperti halnya melalui kegiatan bertanya kepada guru maupun teman, mengerjakan tugas, dsb.

c. Perhatian Siswa

Siswa dengan minat tinggi dalam belajar akan memperhatikan materi yang diberikan guru, hal ini dapat dilihat dari siswa yang fokus selama pembelajaran dikelas berlangsung serta melaksanakan instruksi yang diberikan guru.

d. Keterlibatan Siswa

Keterlibatan siswa meliputi diantaranya menjawab pertanyaan guru atau teman, mengerjakan tugas yang diberikan, berperan aktif, dsb.

Lebih lanjut indikator minat belajar yang dipaparkan diatas akan peneliti jadikan landasan dalam pembuatan instrument berupa lembar observasi serta angket tertutup guna mengukur minat belajar siswa selama penelitian berlangsung, baik pada kelas eksperimen maupun pada kelas kontrol, sebelum dan sesudah diterapkan *treatment*.

3. Upaya Peningkatan Minat Belajar Siswa

Minat belajar dikelas dapat ditumbuhkan dari luar, sehingga biasanya kebanyakan guru dikelas memilih menerapkan metode pembelajaran yang bervariasi, dikolaborasikan dengan media yang menarik serta pembawaan yang ceria demi memunculkan minat belajar siswa. Menurut Renninger (2007) dan Wellington (1990), dalam Klassen (2014) beberapa cara untuk meningkatkan minat belajar siswa adalah:

a) Membangun Lingkungan Pembelajaran Informal

Guru diharapkan mampu meningkatkan minat belajar siswa dengan mengupayakan membangun lingkungan pembelajaran informal sehingga siswa tidak merasakan ketegangan dalam pembelajaran. Guru dapat memilih metode, pendekatan maupun media yang tepat untuk mencapai suasana

belajar yang kondusif sehingga siswa mampu memperoleh hasil belajar yang optimal.

b) **Membuat Lingkungan Pembelajaran yang Aktif**

Guru mengupayakan terciptanya suasana pembelajaran yang aktif guna meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran. Keterlibatan siswa baru akan tercapai jika siswa merasa nyaman dan diberikan stimulus-stimulus. Oleh karenanya, guru harus cerdas baik dalam penyampaian materi, pemilihan media dan metode dalam pembelajaran sehingga memungkinkan siswa untuk turut terlibat aktif.

c) **Menerapkan Pembelajaran Kooperatif**

Tujuan pembelajaran baru akan tercapai jika semua komponen pembelajaran termasuk didalamnya guru dan siswa dapat bekerja sama dengan baik, karenanya sangat penting bagi guru untuk mengupayakan pembelajaran yang kooperatif.

Apabila menilik dari pendapat ahli diatas, strategi permainan *Ular Tangga* telah memenuhi kriteria sebagai alternative peningkat minat belajar siswa dalam pembelajaran dikelas. Strategi permainan *Ular Tangga* dapat dimasukkan kedalam kategori pembelajaran informal yang menghilangkan ketegangan belajar, strategi permainan *Ular Tangga* juga mengupayakan adanya pembelajaran aktif, dimana siswa terlibat langsung dalam permainan sekaligus belajar bersama dengan teman-temannya, selain itu strategi permainan *Ular Tangga* menerapkan pembelajaran kooperatif dimana tidak hanya guru yang aktif, tetapi semua komponen pembelajaran didalam kelas termasuk siswa berperan aktif dalam pembelajaran. Oleh karena itu dapat dikatakan bahwa strategi permainan *Ular Tangga* mampu meningkatkan minat belajar siswa dikelas.

4. Ciri-Ciri Minat Belajar

Dalam minat belajar memiliki beberapa ciri-ciri. Menurut Hurlock dalam Susanto (2013, hlm.62) menyebutkan ada tujuh ciri minat belajar sebagai berikut:

- 1) Minat tumbuh bersamaan dengan perkembangan fisik dan mental
- 2) Minat tergantung pada kegiatan belajar

- 3) Perkembangan minat mungkin terbatas
- 4) Minat tergantung pada kesempatan belajar
- 5) Minat dipengaruhi oleh budaya
- 6) Minat berbobot emosional.
- 7) Minat berbobot egoisentris, artinya jika seseorang senang terhadap sesuatu, maka akan timbul hasrat untuk memilikinya.

Dari ciri-ciri tersebut, dapat diambil kesimpulan minat tumbuh sesuai dengan perkembangan fisik dan mental, budaya serta emosional, dalam hal pembelajaran dikelas, upaya peningkatan minat harus menilik pada hal-hal tersebut. Apabila siswa sekolah menengah pertama yang menjadi target, guru harus mampu menciptakan sebuah aktivitas, media ataupun metode yang sesuai dengan perkembangan mental, fisik, emosional dan budaya mereka. Anak-anak usia SMP secara mental dan emosional menyukai hal-hal yang menyenangkan seperti permainan dan membenci hal-hal rumit dan menumbuhkan ketegangan. Strategi permainan *Ular Tangga* dapat menjadi alternative sejak strategi ini sesuai dengan kriteria tersebut.

5. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa

Dalam pengertian sederhana, minat adalah keinginan atau hasrat terhadap sesuatu tanpa ada paksaan, dimana seseorang yang memiliki minat akan suatu aktivitas akan secara sengaja melibatkan diri pada aktivitas yang diminatinya tersebut secara terus menerus. Dalam minat belajar seorang siswa memiliki faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar yang berbeda-beda, menurut Syah (2003, hlm. 132) ada tiga macam faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa, yaitu diantaranya:

1) Faktor Internal Siswa

Sesuai dengan namanya, faktor internal adalah faktor dari dalam diri siswa. Faktor internal meliputi dua aspek, yakni:

- a) aspek fisiologis, kondisi jasmani yang mempengaruhi kebugaran dan intensitas belajar siswa. Siswa yang sehat dan bugar cenderung mudah berminat akan sesuatu.
- b) aspek psikologis, aspek psikologis merupakan aspek dari dalam diri siswa yang terdiri dari, intelegensi, bakat siswa, sikap siswa, minat siswa, motivasi siswa.

2) Faktor Eksternal Siswa

Faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri siswa:

a) Lingkungan Sosial

Lingkungan sosial terdiri dari sekolah, keluarga, masyarakat dan teman sekelas. Lingkungan sosial mempengaruhi kadar minat seseorang. Dalam pembelajaran dikelas misalnya, guru dengan pembawaan yang menyenangkan akan menumbuhkan minat belajar siswa pada mata pelajaran yang diampu guru tersebut.

a) Lingkungan Nonsosial

Lingkungan sosial terdiri dari gedung sekolah dan letaknya, faktor materi pelajaran, waktu belajar, keadaan rumah tempat tinggal, alat-alat belajar. Lingkungan nonsosial juga mempengaruhi kadar minat seseorang.

3) Faktor Pendekatan Belajar

Faktor pendekatan belajar yaitu segala cara atau strategi yang digunakan siswa dalam menunjang keefektifan dan efisiensi proses mempelajari materi tertentu.

6. Kriteria Persentase Minat Belajar Siswa

Untuk mengetahui kategori minat belajar siswa maka menggunakan pedoman menurut Arikunto sebagai berikut:

Tabel 2.1. Kriteria Persentase Minat Belajar Siswa

Persentase Skor Minat	Interpretasi
0%-56%	Kurang Baik
57%-79%	Baik
80%-100%	Sangat Baik

Arikunto dalam Sriani (2013:28)

Kategori minat belajar ini nantinya akan digunakan untuk melihat perubahan sebelum dan sesudah treatment baik pada kelas eksperimen dan pada kelas kontrol.

C. Pembelajaran IPS

1. Pengertian Pembelajaran IPS

Pembelajaran IPS dapat diartikan dalam beberapa definisi. Definisi IPS dalam perspektif yang integral dikemukakan oleh *National Council for Social Studies* NCSS dalam Effendi (2009, hlm.9) adalah sebagai berikut:

Social Studies is the integrated study of the social sciences and humanities to promote civic competence. Within the school program, social studies provides coordinated, systematic study drawing upon such disciplines as anthropology, archeology, economics, geography, history, law, philosophy, political science, psychology, religion, and sociology, as well as appropriate content from the humanities, mathematics, and natural science. The primary purposes of social studies is to help young people develop the ability to make informed and reasoned decisions for the public good as citizens of a culturally diverse, democratic society in an interdependent world.

Mengacu pada definisi IPS yang dikemukakan oleh NCSS, ilmu pendidikan sosial bukanlah sebagai suatu disiplin ilmu, melainkan berupa kajian dari integrasi berbagai ilmu-ilmu sosial dan humaniora. Ilmu pendidikan sosial merupakan ilmu-ilmu sosial, ilmu alam dan humaniora yang terintegrasi untuk meningkatkan kompetensi yang diharapkan sebagai warga negara. Ilmu pendidikan sosial juga mengajarkan nilai moral dan kehidupan agar dapat diterima dalam masyarakat yang plural. Dikatakan bahwa tujuan utama pembelajaran IPS adalah untuk membantu mengembangkan kemampuan pengambilan keputusan yang tepat dalam menjalani hidup sebagai warga negara yang baik dalam keberagaman budaya, masyarakat yang demokratis dalam negara yang merdeka. Adapun pengertian IPS yang dikemukakan oleh Banks (Sapriya dkk., 2007, hlm.3) sebagai berikut:

Social studies is that part of the elementary and high school curriculum which has the primary responsibility for helping students to develop the knowledge, skills, attitudes, and values needed to participate in the civic life of their local communities, the nation, and the world.

Berdasarkan uraian tersebut, dikatakan Pendidikan IPS adalah bagian dari kurikulum sekolah dasar dan menengah yang mempunyai tanggung jawab pokok membantu siswa untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai yang diperlukan dalam hidup bernegara di lingkungan masyarakatnya. Hal ini senada dengan definisi IPS yang dikemukakan sebelumnya dimana tujuan utama pembelajaran IPS adalah untuk membantu siswa menjadi bagian dalam masyarakat dengan mengembangkan kemampuan berfikir dan bertindak dalam pengambilan keputusan yang tepat dalam menjalani hidup sebagai warga negara yang baik dalam keberagaman budaya, sehingga ilmu pendidikan sosial sangat penting untuk dipelajari dan dipahami.

Menurut Hennings dalam Isjoni (2007, hlm.22) bahwa Pendidikan IPS merupakan dasar untuk mengembangkan tujuan kurikulum yang berupaya membentuk warga Negara yang baik dalam suatu masyarakat yang demokratis di tengah-tengah Negara dan masyarakat dunia lain dan pembentukan intelektual siswa dalam membina kesadaran, baik sebagai pribadi, anggota masyarakat, budaya, dan intelektual siswa dalam memecahkan masalah sosial. Dari beberapa pengertian yang dikemukakan ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa Pendidikan IPS memiliki tujuan guna mempersiapkan peserta didik menguasai ilmu pengetahuan, sikap, keterampilan dan mampu memecahkan permasalahan yang dihadapinya serta mampu turut serta menjadi warga negara yang baik dan merupakan bagian serta penyederhanaan dari ilmu-ilmu sosial yang diberikan kepada siswa.

2. Tujuan Pembelajaran IPS

Menurut Somantri dalam Wahab (2007, hlm.21) tujuan pendidikan IPS, diantaranya untuk membantu tumbuhnya berpikir ilmiah sosial dan memahami konsep-konsepnya Di dalam Kemendikbud (2013), tujuan mata pelajaran IPS adalah supaya peserta didik memiliki keterampilan sebagai berikut:

- a. Mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat di lingkungannya.
- b. Memiliki kemampuan dasar untuk berfikir kritis dan logis, rasa ingin tahu, inquiri, memecahkan masalah dan keterampilan dalam kehidupan sosial.
- c. Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial kemanusiaan.
- d. Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetensi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global.

Berdasarkan paparan diatas, siswa diharapkan mampu memiliki beberapa keterampilan mencakup berfikir kritis dan logis, mampu memecahkan masalah kehidupan sehari-hari, sadar akan nilai sosial kemanusiaan serta mampu berkomunikasi dan bekerjasama dalam lingkungan masyarakat luas. Pembelajaran IPS tentu harus dikaitkan dengan kebutuhan dan tantangan kehidupan yang akan dihadapi oleh siswa. Berkaitan dengan hal tersebut, Sumaatmadja (1984, hlm.20) mengemukakan bahwa mata pelajaran IPS di sekolah memiliki tujuan yaitu:

Mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa kehidupan masyarakat.

Sejalan dengan tujuan pembelajaran IPS dalam Kemendikbud (2013), Sumaatmadja berpendapat bahwa tujuan utama siswa belajar IPS ialah agar siswa memiliki kepekaan serta mental yang baik dalam menyadari dan menyelesaikan masalah individu maupun masalah kelompok Siswa yang memahami dan mempelajari IPS diharapkan menjadi pribadi yang mampu berfikir dan bertindak dengan tepat sebagai warga negara dan bagian dari masyarakat plural. Tujuan IPS juga dikemukakan oleh Sapriya (2009, hlm. 12) yang mengemukakan bahwa:

Tujuan utama ilmu pengetahuan sosial adalah untuk mempersiapkan peserta didik sebagai warga negara yang menguasai pengetahuan (*knowledges*), keterampilan (*skills*), sikap dan nilai (*attitudes and values*) yang dapat digunakan sebagai kemampuan untuk memecahkan masalah pribadi/masalah sosial serta kemampuan mengambil keputusan dan berpartisipasi dalam berbagai kegiatan kemasyarakatan agar menjadi warga negara yang baik.

Pendapat tersebut sesuai dengan pendapat-pendapat sebelumnya mengenai tujuan pembelajaran IPS guna menciptakan warga negara berkarakter yang mampu menyelesaikan permasalahan didalam masyarakat. Berdasarkan tujuan IPS yang dikemukakan oleh para ahli tersebut, tampak diperlukannya suatu pembelajaran yang dapat menjembatani tercapainya tujuan tersebut. Untuk mencapai tujuan pembelajaran IPS diperlukan keterampilan dan kemampuan guru dalam memilih dan menggunakan berbagai komponen pembelajaran yang tepat sehingga guru dapat menciptakan pengalaman pembelajaran yang baik, efisien dan efektif bagi siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Komponen dalam pembelajaran IPS terdiri dari materi, strategi metode, media, sumber belajar, dan evaluasi yang bertujuan untuk mencapai tujuan akhir pembelajaran. Adapun peneliti percaya bahwa pembelajaran dengan menggunakan permainan *Ular Tangga* efektif dan efisien bagi siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.

3. Pembelajaran IPS di SMP

Pembelajaran IPS di setiap jenjang pendidikan memiliki karakteristik serta ruang lingkup tersendiri dan berbeda satu sama lain. Sebagaimana di jelaskan lebih rinci dalam Panduan pengembangan pembelajaran IPS terpadu yang dikeluarkan Depdiknas (2006, hlm.5) menjabarkan karakteristik IPS di SMP/MTS ke dalam beberapa poin sebagai berikut:

- a. Ilmu Pengetahuan merupakan gabungan dari unsur-unsur geografi, sejarah, ekonomi, hukum dan politik, kewarganegaraan, sosiologi, bahkan juga bidang humaniora, pendidikan dan agama;
- b. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar IPS berasal dari struktur keilmuan Geografi, sejarah, ekonomi, dan sosiologi, yang dikemas sedemikian rupa sehingga menjadi pokok bahasan atau topik (tema) tertentu.
- c. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar IPS juga menyangkut berbagai masalah sosial yang dirumuskan dengan pendekatan interdisipliner dan multidisipliner.

- d. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar dapat menyangkut peristiwa dan perubahan kehidupan masyarakat dengan prinsip sebab akibat, kewilayahan, adaptasi dan pengelolaan lingkungan, struktur, proses dan masalah sosial serta upaya-upaya perjuangan hidup agar survive seperti pemenuhan kebutuhan, kekuasaan, keadilan dan jaminan keamanan;
- e. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar IPS menggunakan tiga dimensi mengkaji dan memahami fenomena sosial serta kehidupan manusia secara keseluruhan. Ketiga dimensi tersebut terlihat pada tabel berikut:

Tabel 2.2

Tiga dimensi dalam mengkaji dan memahami fenomena sosial serta kehidupan manusia secara keseluruhan (Depdiknas, 2006:5)

Dimensi dalam kehidupan manusia	Ruang	Waktu	Nilai
Area dan substansi pembelajaran	Alam sebagai tempat penyedia potensi sumber daya	Alam dan kehidupan yang selalu berproses, masa lalu, saat ini, dan yang akan datang	Kaidah atau aturan yang menjadi perekat dan penjamin keharmonisan kehidupan manusia dan alam
Contoh Kompetensi Dasar yang dikembangkan	Adaptasi spasial dan Eksploratif	Berpikir kroologis, prospektif, antisipatif	Konsisten dengan aturan yang disepakati dan kaidh alamiah masing-masing disiplin ilmu
Alternatif penyajian dalam mata pelajaran	Geografi	Sejarah	Ekonomi/Sosiologi /Antropologi

4. Komponen Pembelajaran IPS

Keberhasilan dari suatu proses pembelajaran IPS di sekolah tidak dapat terlepas dari komponen-komponen sebagai pendukungnya. Komalasari (2011, hlm. 3) mengemukakan bahwa pembelajaran dipandang sebagai suatu sistem yang terdiri dari sejumlah komponen yang terorganisir meliputi tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, strategi dan metode pembelajaran, media pembelajaran, pengorganisasian kelas, evaluasi pembelajaran, dan tindak lanjut pembelajaran (remedial dan pengayaan). Pembelajaran didalam kelas baru dapat dikatakan sebagai pembelajaran yang ideal apabila semua komponen pembelajaran didalamnya dapat berintegrasi dengan baik. Begitu juga dalam hal pembelajaran IPS. Pembelajaran IPS baru dapat dikatakan optimal apabila komponen-komponen pembelajaran IPS dapat berpadu dengan baik. Penjelasan mengenai komponen-komponen pembelajaran IPS antara lain:

a. Tujuan Pembelajaran

Tujuan dalam pembelajaran IPS tidak akan luput dari tujuan pendidikan nasional yang berdasarkan pada UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Di dalam Sistem Pendidikan Nasional tercantum bahwa tujuan pendidikan nasional adalah mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya, yaitu manusia yang beriman dan bertaqwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan, kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian yang mantap dan mandiri, serta rasa tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan.

b. Materi Pembelajaran

Materi pembelajaran sedikit kurang mempengaruhi minat belajar siswa dikelas. Apabila materi luas dan rumit, siswa cenderung cepat merasa jenuh dan bosan dalam mengikuti pembelajaran. Oleh karena itu penting halnya guru mengemas materi yang luas dan rumit sedemikian rupa agar terkesan menarik bagi siswa dikelas. Adapun materi pembelajaran yang digunakan peneliti dalam penelitian ini mencakup peninggalan kebudayaan masa Islam di Indonesia.

c. Pendekatan, Strategi, Metode, Teknik dan Model Pembelajaran

Dalam pembelajaran terdapat istilah pendekatan, strategi, metode, teknik dan model pembelajaran. Komalasari (2011, hlm.54) mengemukakan bahwa:

Pendekatan pembelajaran dapat diartikan sebagai titik tolak atau sudut pandang kita terhadap proses pembelajaran, yang merujuk pada pandangan tentang terjadinya suatu proses yang sifatnya masih sangat umum, di dalamnya mewadahi, menginspirasi, menguatkan, dan melatari metode pembelajaran dengan cakupan teoritis tertentu.

Terdapat dua jenis pendekatan dalam pembelajaran, yaitu pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student centered approach*) dan pendekatan pembelajaran yang berpusat pada guru (*teacher centered*). Dalam pembelajaran seorang pendidik harus pandai dalam memilih dan menentukan gaya mengajarnya. Pertama memilih pendekatan pembelajaran yang tepat. Kemudian selanjutnya memilih strategi pembelajaran, Sanjaya (2006, hlm.99) mengemukakan bahwa strategi dalam konteks pembelajaran dapat diartikan sebagai pola umum yang berisi tentang rentetan kegiatan yang dapat dijadikan pedoman (petunjuk umum) agar kompetensi sebagai tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Menerapkan suatu strategi pembelajaran perlu menggunakan metode pembelajaran. Sanjaya (2010, hlm.125) mengemukakan bahwa metode pembelajaran merupakan cara yang digunakan untuk melaksanakan strategi. Jadi metode merupakan cara untuk mengaplikasikan pembelajaran dari sebuah strategi demi tercapainya tujuan pembelajaran. Dalam menerapkan strategi pembelajaran, menurut Komalasari (2011, hlm.58) terdapat beberapa metode yang dapat digunakan yaitu antara lain: (1) ceramah, (2) demonstrasi, (3) diskusi, (4) simulasi, (5) debat, (6) pengalaman lapangan, (7) *brainstorming* dan sebagainya

Selanjutnya metode pembelajaran dijabarkan ke dalam teknik dan taktik pembelajaran. Teknik pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang dilakukan seseorang dalam mengimplementasikan suatu metode secara spesifik. Sedangkan

taktik pembelajaran merupakan gaya seseorang dalam melaksanakan metode atau teknik pembelajaran tertentu yang sifatnya individual.

Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa pendekatan, strategi, metode, teknik, dan model pembelajaran merupakan komponen yang sangat berperan penting untuk digunakan oleh pendidik dalam kegiatan belajar mengajar demi tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan. Penerapan strategi, metode atau teknik yang kurang tepat dalam pembelajaran dapat berdampak langsung kepada kemampuan siswa menangkap materi yang diberikan. Oleh karenanya penting bagi guru untuk memilih atau menerapkan baik strategi, metode maupun teknik yang tepat didalam kelas untuk menghasilkan proses pembelajaran yang optimal.

d. Media Pembelajaran

Sanjaya (2008) mengemukakan bahwa media pembelajaran meliputi perangkat keras yang dapat mengantarkan pesan dan perangkat lunak yang mengandung pesan. Namun demikian, media bukan hanya berupa alat atau bahan saja, tapi juga hal-hal lain yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan.

Dari pendapat Sanjaya tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri siswa. Media pembelajaran sangat penting dalam meningkatkan perhatian dan minat belajar siswa. Guru yang menggunakan media pembelajaran yang menarik cenderung mampu menghasilkan suasana belajar yang kondusif dan menyalurkan materi dengan lebih baik dibandingkan dengan yang kurang memperhatikan pengadaan media pembelajaran dalam penyampaian materi.

e. Sumber Belajar

Association for Education and Communication Technology (AECT) dalam (Komalasari, 2011 hlm.108) mengemukakan bahwa sumber belajar (*learning resources*) adalah semua sumber baik berupa data, orang dan wujud tertentu yang

dapat digunakan oleh siswa dalam belajar, baik secara terpisah maupun secara terkombinasi sehingga mempermudah siswa dalam mencapai tujuan belajar atau mencapai kompetensi tertentu. Adapun komponen dalam sumber belajar meliputi pesan, orang, bahan, peralatan, teknik dan lingkungan atau latar.

Jadi sumber belajar merupakan segala sesuatu yang tersedia di sekitar lingkungan belajar yang berfungsi untuk membantu optimalisasi hasil belajar. Optimalisasi hasil belajar ini dapat dilihat tidak hanya dari hasil belajar saja, namun juga dilihat dari proses pembelajaran yang berupa interaksi siswa dengan berbagai sumber belajar yang dapat memberikan rangsangan untuk belajar dan mempercepat pemahaman dan penguasaan bidang ilmu yang dipelajari. Lingkungan belajar yang dilengkapi dengan sumber belajar yang lengkap akan lebih baik dalam menghasilkan siswa dengan hasil belajar yang optimal.

f. Evaluasi Pembelajaran

Davies dalam Dimiyati dan Mujiono (2002, hlm.190) mengemukakan bahwa evaluasi merupakan proses sederhana memberikan atau menempatkan nilai kepada sejumlah tujuan, kegiatan, keputusan, unjuk kerja, proses, orang, objek dan lain sebagainya. Dengan demikian evaluasi dapat diartikan sebagai kegiatan pengumpulan secara real mengenai proses pembelajaran yang dilakukan secara sistematis untuk menetapkan apakah terjadi perubahan terhadap peserta didik dan sejauh apakah perubahan tersebut mempengaruhi peserta didik.

Dalam evaluasi pembelajaran terdiri dari kegiatan penilaian dan pengukuran. Kegiatan penilaian merupakan proses pembuatan keputusan nilai keberhasilan belajar secara kualitatif. Sedangkan kegiatan pengukuran merupakan proses membandingkan tingkat keberhasilan belajar yang telah ditentukan secara kuantitatif. Kegiatan evaluasi dapat dilakukan dalam bentuk tes tertulis, lisan maupun unjuk kerja. Kegiatan evaluasi penting dilakukan untuk mengukur kemampuan siswa serta mengetahui berhasil atau tidaknya tercapainya suatu tujuan pendidikan.

D. Upaya Meningkatkan Minat Belajar IPS Melalui Strategi Permainan Ular Tangga

Minat siswa dalam kegiatan pembelajaran IPS sangatlah penting agar siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran serta mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Sebagaimana pendapat yang dikemukakan oleh Brow dalam Sanjaya (2010, hlm.45) bahwa siswa merupakan titik sentral dalam sistem pembelajaran sebab proses pembelajaran pada hakikatnya diarahkan untuk membelajarkan siswa agar dapat mencapai tujuan yang telah ditentukan. Untuk itu dalam kegiatan pembelajaran di kelas siswa dituntut untuk dapat berpartisipasi secara aktif, nyaman dalam pembelajaran, perhatian atau dengan kata lain memiliki minat dalam pembelajaran.

Minat dalam pembelajaran yang dimaksud diukur dari kehadiran, kedisiplinan dalam melaksanakan tugas, keterlibatan siswa secara aktif dalam kegiatan pembelajaran yang meliputi keterlibatan secara fisik, mental, pikiran serta emosional sehingga siswa dapat berkontribusi selama proses pembelajaran di kelas berlangsung dapat berupa kegiatan bertanya, menjawab, menyanggah pendapat, fokus memperhatikan penjelasan guru, aktif dalam berkelompok serta siswa mampu menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru. Hal ini senada dengan pendapat Syah (2010, hlm.152) ia berpendapat bahwa minat dapat mempengaruhi kualitas pencapaian hasil belajar siswa dalam bidang-bidang studi tertentu. Siswa yang menaruh minat terhadap pembelajaran akan memusatkan perhatiannya lebih banyak daripada siswa lainnya. Kemudian, karena pemusatan perhatian yang intensif terhadap materi itulah yang memungkinkan siswa tadi untuk belajar lebih giat, dan akhirnya mencapai prestasi yang diinginkan.

Dengan demikian partisipasi dalam kegiatan pembelajaran IPS sangat penting untuk menghasilkan pembelajaran yang efektif demi tercapainya tujuan IPS, dikarenakan dengan menumbuhkan minat belajar siswa, maka siswa akan lebih termotivasi dalam melakukan kegiatan pembelajaran secara sungguh-sungguh dan menyenangkan. Demi mewujudkan minat belajar siswa dalam pembelajaran IPS dibutuhkan pemilihan model pembelajaran yang berkualitas dapat menciptakan interaksi aktif antara peserta didik dan guru maupun peserta

didik dengan peserta didik, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Model pembelajaran aktif (active learning) dalam pelaksanaannya, dimana pembelajaran aktif lebih memposisikan siswa dalam kegiatan pembelajaran secara aktif yaitu salah satunya dengan menggunakan games atau permainan. Permainan merupakan cara menyajikan bahan pengajaran dimana siswa melakukan permainan untuk memperoleh atau menemukan pengertian dan konsep tertentu. Salah satu jenis permainan yang digunakan sebagai upaya guru dalam meningkatkan minat dan antusiasme siswa adalah melalui permainan *Ular Tangga*.

Strategi Permainan *Ular Tangga* merupakan model pembelajaran aktif yang membawa siswa untuk melakukan tindakan yang lebih dari sekedar mendengarkan, yaitu melakukan kegiatan-kegiatan seperti menemukan, memproses, dan memanfaatkan informasi. Strategi Permainan *Ular Tangga* dalam pembelajaran menempatkan siswa ikut berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran dengan menjawab pertanyaan-pertanyaan didepan kelas, sehingga secara tidak langsung siswa mempelajari kembali pengetahuan akan materi pelajaran yang telah disampaikan dengan cara yang menyenangkan bagi siswa. Cara ini dipercaya efektif dalam meningkatkan perhatian, rasa senang, serta keterlibatan siswa dalam pembelajarn. Penggunaan startegi permainan *Ular Tangga* dapat membuat keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran di kelas. Keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran menurut Sudjana (2005, hlm.72) adalah:

Keaktifan siswa dapat dilihat dari keikutsertaan siswa dalam melaksanakan tugas belajarnya, terlibat dalam memecahkan masalah, bertanya kepada siswa lain atau guru apabila tidak memahami persoalan yang dihadapi, berusaha mencari berbagai informasi yang diperlukan untuk memecahkan masalah, melatih diri dalam memecahkan masalah atau soal, serta menilai kemampuan diri sendiri dan hasil-hasil yang diperoleh.

Dengan demikian keterlibatan siswa tidak hanya meliputi fisik saja, akan tetapi keterlibatan baik dari mental, emosional dan pikiran siswa dalam kegiatan pembelajaran. Keterlibatan siswa dalam belajar menandakan bahwa siswa telah ikut memiliki minat terhadap pembelajaran. Demikian dengan stategi permainan

Ular Tangga dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran dari awal sampai akhir tanpa menghilangkan esensi dari makna pembelajaran itu sendiri. Selain itu keistimewaan dari strategi ini adanya unsur-unsur permainan dan kegembiraan serta mampu melatih kemampuan berpikir dan menjawab pertanyaan dengan tenggang waktu tertentu. Hal ini juga diyakini mampu menumbuhkan minat siswa dalam kegiatan pembelajaran.

E. Penelitian Terdahulu

Penelitian yang dilakukan sebelumnya telah dilakukan penelitian-penelitian terdahulu dan terbukti berhasil, hal ini sekaligus menguatkan peneliti untuk mengambil judul ini dan menjadikan penelitian-penelitian terdahulu tersebut sebagai pedoman penyusunan penelitian ini. Tidak semua variabel penelitian terdahulu tersebut sama dengan variabel penelitian yang diambil peneliti, namun peneliti merasa penelitian-penelitian yang telah dilakukan sebelumnya ini menguatkan peneliti untuk mengambil judul dengan variabel berbeda. Adapun penelitian-penelitian terdahulu tersebut diantaranya:

Pertama, penelitian yang dilakukan oleh Maisyaroh tahun 2014 dengan judul "*Penerapan Metode Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS*". Walaupun tidak semua variabel penelitiannya sama, namun peneliti menggunakan penelitian ini sebagai pedoman penyusunan. Penelitian ini mengambil subjek siswa kelas VII MTs. Al Ikhwaniyah Pondok Aren dengan instrument observasi dan tes. Berdasarkan hasil perhitungan N-Gain adanya perbandingan peningkatan yaitu berkurangnya siswa yang N-Gainnya "rendah" yaitu pada siklus 1 dari 19 siswa dengan persentase 47.50% sedangkan pada siklus II menjadi 4 siswa dengan presentase 10.00%. Meningkatnya siswa yang N-Gainnya "sedang" yaitu pada siklus 1 dari 13 siswa dengan presentase 32.50% sedangkan pada siklus 2 menjadi 14 siswa dengan presentase 35.00%. Meningkatnya siswa yang N-Gainnya "tinggi" yaitu pada siklus 1 dari 8 siswa dengan presentase 20.00% sedangkan pada siklus 2 menjadi 22 siswa dengan presentase 55.00%. Selain itu terdapat peningkatan rata-rata pre-test siklus 1 dan pre-test siklus 2 yaitu rata-rata pretest siklus 1 42.50 sedangkan

rata-rata pretest siklus 2 49.25 dan rata-rata post test siklus 1 65.63 sedangkan rata-rata posttest siklus 2 81.50. Sedangkan peningkatan rata-rata N-Gain siklus 1 yaitu 0.40 meningkat pada siklus 2 menjadi 0.64. Berdasarkan hasil diatas, dapat disimpulkan pelaksanaan pendekatan permainan *Ular Tangga* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas VII di MTs. Al Ikhwaniyah Pondok Aren.

Kedua, penelitian yang dilakukan Dwi pada tahun 2014 dengan mengambil judul "*Metode Pembelajaran TGT Melalui Permainan Ular Tangga Sebagai Alternatif Meningkatkan Pemahaman dan Minat Belajar Matematika Siswa Kelas III SD Negeri Bediwetan Kecamatan Bungkal Kabupaten Diponegoro*". Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT melalui permainan *Ular Tangga* dapat meningkatkan pemahaman dan minat belajar matematika siswa kelas III SDN Bediwetan Bungkal Ponogoro pada materi pecahan. Jenis penelitian ini adalah PTK dengan subjek penelitian adalah siswa kelas III SD N Bediwetan Bungkal Ponorogo tahun pelajaran 2013/2014 yang terdiri dari 22 siswa. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus tindakan. Data hasil penelitian diperoleh dari tes hasil belajar, hasil observasi minat belajar, hasil angket minat siswa dianalisis dari keseluruhan aspek yang diamati. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemahaman dan minat belajar matematika siswa setelah dilakukan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT melalui permainan *Ular Tangga* mengalami peningkatan. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan hasil penelitian (selama siklus 1 dan 2) menunjukkan bahwa rata-rata hasil tes (dari 16 siswa yang tuntas belajar menjadi 19 siswa yang tuntas belajar). Hasil observasi belajar siswa meningkat ditunjukkan dari hasil minat belajar (dari 12 siswa yang memenuhi kriteria keberhasilan menjadi 18 siswa yang memenuhi kriteria keberhasilan). Sedangkan hasil angket minat siswa dari sebelum dilakukan tindakan mengalami peningkatan pada siklus 1 dan 2 (sebelum tindakan mencapai kriteria 14.9 menjadi 20 pada siklus 1 dan 21.73 pada siklus 2).

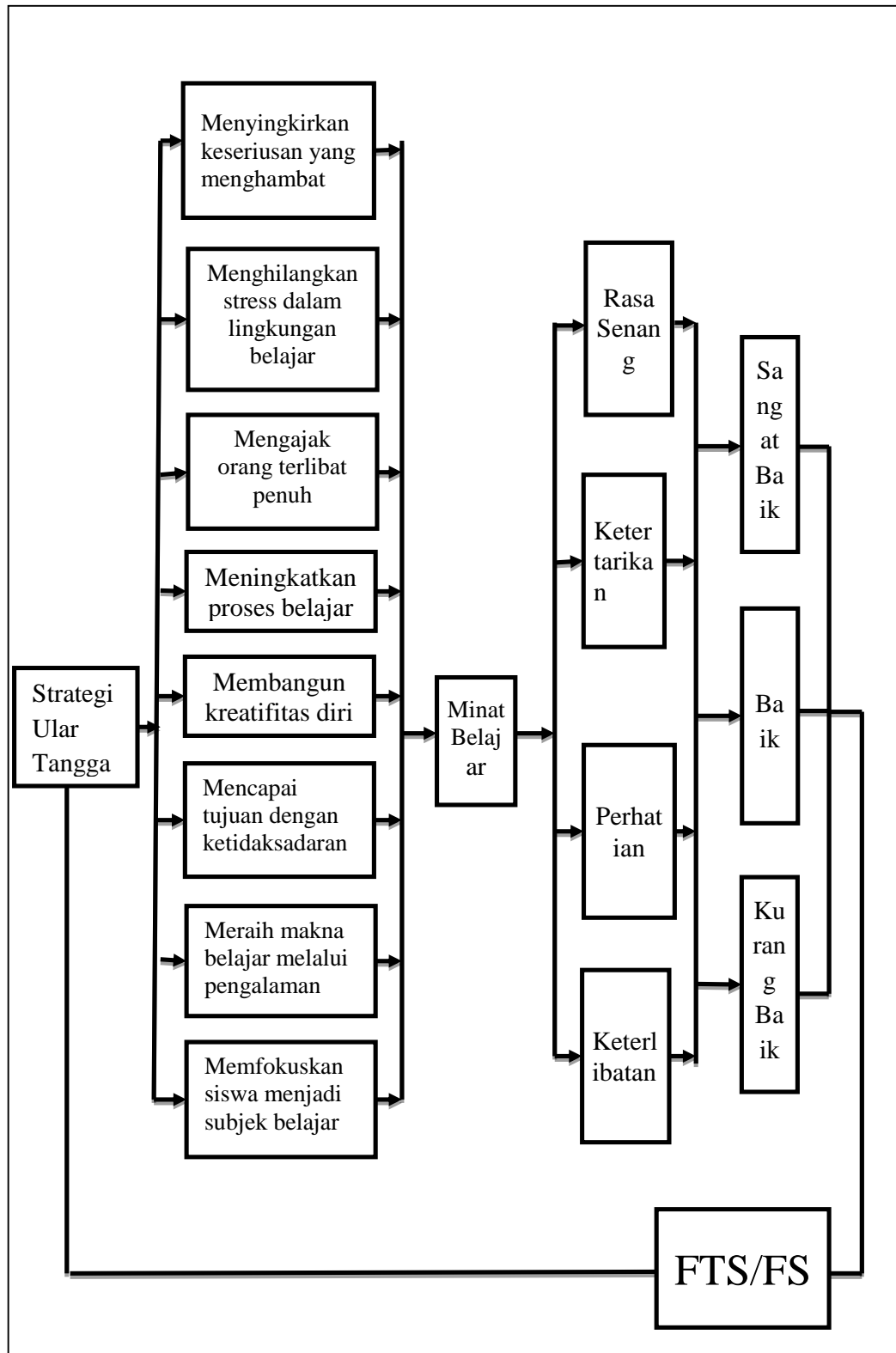
Penelitian ini kemudian diharapkan dapat memberikan sumbangsih bagi dunia pendidikan guna memperluas wawasan keilmuan IPS dalam upaya meningkatkan minat siswa menggunakan strategi permainan *Ular Tangga*. Hasil penelitian dimaksudkan menjadi masukan untuk bahan pertimbangan bagi peningkatan kualitas pembelajaran IPS dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar terutama bagi guru yang mengalami kesulitan dalam meningkatkan minat belajar siswa.

F. Kerangka pemikiran

Uma (Sugiyono, 2010, hlm. 91) mengemukakan bahwa 'kerangka berpikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting'. Salah satu unsur dari luar yang mempengaruhi hasil dan belajar adalah guru. Guru merupakan komponen penting dalam kegiatan pembelajaran konvensional kepada peserta didik. Seorang guru diharuskan dapat memilih dan mengaplikasikan model pembelajaran yang tepat sesuai dengan karakteristik materi ajar dan peserta didik agar tujuan yang diharapkan dapat tercapai.

Pemilihan model pembelajaran yang berkualitas dapat menciptakan interaksi aktif antara peserta didik dan guru maupun peserta didik dengan peserta didik, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Model pembelajaran aktif (*active learning*) dalam pelaksanaannya, dimana pembelajaran aktif lebih memposisikan siswa dalam kegiatan pembelajaran secara aktif yaitu salah satunya dengan menggunakan games atau permainan. Permainan merupakan cara menyajikan bahan pengajaran dimana siswa melakukan permainan untuk memperoleh atau menemukan pengertian dan konsep tertentu. Salah satu jenis permainan yang digunakan sebagai upaya guru dalam meningkatkan minat dan antusiasme siswa adalah melalui permainan *Ular Tangga*. Berikut ini adalah bagan berfikir dalam penelitian ini:

Bagan 2.1
Bagan Berfikir



Hipotesis:

Menurut Sugiyono (2011, hlm. 99) “hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan”. Atas uraian tersebut maka penulis dalam penelitian ini mengajukan hipotesis sebagai berikut:

1. Rumusan masalah pertama
 - a. H_0 = Tidak terdapat perbedaan minat belajar siswa antara sebelum dan sesudah *treatment* yang menggunakan media permainan ular tangga di kelas eksperimen.
 - b. H_a = Terdapat perbedaan minat belajar siswa antara sebelum dan sesudah *treatment* yang menggunakan media permainan *Ular Tangga* di kelas eksperimen.

2. Rumusan masalah kedua
 - a. H_0 = Tidak terdapat perbedaan minat belajar siswa antara sebelum dan sesudah menggunakan metode pembelajaran konvensional di kelas kontrol.
 - b. H_a = Terdapat perbedaan minat belajar siswa antara sebelum dan sesudah menggunakan metode pembelajaran konvensional di kelas kontrol.

3. Rumusan masalah ketiga
 - a. H_0 = Tidak terdapat perbedaan yang signifikan minat belajar siswa antara sebelum dan sesudah *treatment* dengan menggunakan media permainan *Ular Tangga* pada kelas eksperimen, dengan minat belajar siswa antara sebelum dan sesudah menggunakan metode konvensional pada kelas kontrol.
 - b. H_a = Terdapat perbedaan yang signifikan minat belajar siswa antara sebelum dan sesudah *treatment* dengan menggunakan media permainan *Ular Tangga* pada kelas eksperimen, dengan

minat belajar siswa antara sebelum dan sesudah menggunakan metode konvensional pada kelas kontrol.