

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab IV ini penulis akan memaparkan hasil penelitian mengenai penggunaan strategi permainan *Ular Tangga* dalam pembelajaran IPS minat belajar siswa di kelas VII-H SMPN 4 Cimahi dengan kelas mengambil kelas kontrol VII-G dari SMPN 4 Cimahi. Secara garis besar bab ini menguraikan gambaran umum sekolah diantaranya profil sekolah, visi dan misi, denah, keadaan fasilitas dan sivitas akademika sekolah, serta deskripsi subjek penelitian. Pada bab ini dijelaskan juga mengenai deskripsi hasil penelitian, analisis data statistik dan pembahasan hasil penelitian.

A. Gambaran Umum Sekolah

1. Profil Sekolah

Sekolah menengah pertama Negeri 4 Cimahi merupakan salah satu sekolah negeri di Cimahi yang didirikan pada tahun 1981. Berlokasi di Jl. Cijerah Melong Raya No.6, Melong, kec. Cimahi Selatan, Kota Cimahi dengan luas tanah 6220 m². Pemerintah Provinsi Jawa Barat melalui Kepala Kantor Wilayah Departemen Pendidikan dan Kebudayaan pada tanggal 29 September 1981 menerbitkan surat Keputusan no. 484/I.02.4/D.1981 mengenai berdirinya SMP Negeri 4 Cimahi, bersamaan dengan selesainya pembangunan fisik sekolah maka pada tanggal 14 Juli 1982. Dengan demikian SMPN 4 Cimahi resmi berdiri dan beroperasi hingga saat ini. Secara lengkap profil sekolah SMPN 4 Cimahi dapat dilihat dibawah ini:

NPSN	20224084
Nama	SMPN 4 CIMAHI
Alamat	Jl. Cijerah Melong Raya No.6

Kodepos	40354
Nomer Telpon	(022) 6010038
Email	smp4cimahi@yahoo.com
Jenjang	SMP
Status	Negeri
Lintang	-6.910067341594728
Bujur	107.578125
Ketinggian	731
Waktu Belajar	Sekolah Pagi dan Siang
Kota	Kota Cimahi
Propinsi	Jawa Barat
Kecamatan	Cimahi Selatan
Kelurahan	Melong
Kodepos	40354

2. Sejarah Sekolah

SMP Negeri 4 Cimahi yang beralamat di Jalan Melong Raya No.6 Cimahi Selatan terletak di kelurahan Melong yang jaraknya sekitar tiga kilometer dari pusat ibukota kecamatan Cimahi Selatan atau 6 kilometer dari pusat kota Cimahi, lokasinya yang berbatasan dengan kota Bandung, pada awalnya adalah sekolah filial (kelas jauh) dari SMP Negeri 2 Cimahi Kabupaten Bandung, didirikan untuk memenuhi kebutuhan pendidikan dasar disekitar selatan kota Cimahi.

Pada awal berdirinya pada tahun 1979 sekolah ini menumpang di SD Negeri Margaluyu di Daerah Melong Nyontrol, karena pertimbangan terlalu jauh dari pusat konsentrasi penduduk maka pada tahun 1980 dipindahkan lokasinya ke SD Negeri Melong 2. Menurut beberapa sumber, sekolah ini berkembang pada awalnya dibawah pimpinan bapak Maman Adiwijaya, seorang Guru SMP Negeri 2 Cimahi, dibawah kepemimpinannya rintisan pembangunan SMP

Negeri 4 Cimahi dilaksanakan pada pelaksanaannya. Ia dibantu oleh beberapa orang guru dengan jumlah rombongan belajar sebanyak 7 kelas.

Perkembangan kota yang pesat dipicu oleh pembangunan kompleks perumahan yang dibangun oleh PERUM PERUMNAS serta adanya hibah fasilitas umum dari perusahaan tersebut berupa satu unit UGB (Unit Bangunan Baru) maka pemerintah Provinsi Jawa Barat melalui Kepala Kantor Wilayah Departemen Pendidikan dan Kebudayaan pada tanggal 29 September 1981 menerbitkan surat keputusan no. 484/I.02.4/D.1981 mengenai berdirinya SMP Negeri 4 Cimahi, bersamaan dengan selesainya pembangunan fisik sekolah pada tanggal 14 Juli 1982.

SMP Negeri 4 Cimahi Menempati lokasi yang digunakan hingga saat ini, secara fisik sekolah ini memiliki luas tanah sebesar 6220 m² pada awalnya terdiri atas 1 Ruang Guru, 1 Ruang Kepala Sekolah, 1 Ruang Tata Laksana, 1 Ruang Bimbingan dan Konseling, 1 Ruang Laboratorium IPA. Selain itu juga dibangun 1 ruang perpustakaan, 1 ruang keterampilan, 3 kamar mandi putri, 1 kamar mandi putra serta 1 ruang urinoir, adapun ruang belajar sebanyak 6 ruang serta satu unit gudang, dengan kondisi bangunan baru seperti itu sementara rombongan belajar ada 15 maka proses belajar mengajar dilaksanakan dua shift dengan sebagian aktivitas pembelajaran masih menumpang di SD Negeri Melong 2.

Setelah definitive menempati bangunan baru dan berubah status menjadi SMP Negeri 4 Cimahi, pemerintah provinsi Jawa Barat dalam hal ini Kepala Kantor Wilayah Departemen Pendidikan dan Kebudayaan mengangkat kepala sekolah baru yakni bapak Mansyur Dana Setia. Ia menjabat hingga tahun 1985 pada ahir masa jabatannya ia menyerahkan kepemimpinan kepada pejabat sementara yaitu bapak Kassa, ia memimpin hanya beberapa bulan saja karena pada ahir tahun 1985 diangkat kepala sekolah tetap yakni bapak Atja Karsa Dip raja sampai dengan tahun 1988,

Berikutnya kepemimpinan dilanjutkan oleh bapak Angka Wijaya. Pada masa kepemimpinannya beliau membangun 4 ruang belajar sampai habis masa kepemimpinannya pada tahun 1990. Kepala sekolah berikutnya adalah Bapak

Tatang Sutisna, sebuah ruang belajar dan Mushola dibangun sampai akhir masa jabatannya pada tahun 1994, kemudian pada pertengahan tahun 1994 kepala sekolah baru ditempatkan yaitu bapak Drs.H.Sahidi. Pada masa kepemimpinannya ia memperluas Mushola menjadi Masjid sebagai sarana penunjang proses pendidikan. Pemerintah memberikan bantuan pembangunan 4 ruang belajar dan beliau bertugas sampai dengan tahun 1997. Kepemimpinan berikutnya dilaksanakan oleh Bapak Empud Saefudin Setia Putra tidak banyak yang dilakukannya hanya renovasi bangunan ringan saja yang dilakukannya sampai mengahiri masa tugasnya pada tahun 2000.

Selanjutnya, kepala sekolah yang ditugaskan adalah bapak H.Enjang Suherman, pembangunan fisik sekolah mulai banyak diperhatikan serta penambahan ruang belajar secara vertical mulai dilakukan karena penambahan ruang belajar secara horizontal terkendala oleh luas tanah. Pada tahun 2002 Ibu Tati Artati Andaya menggantikan kepemimpinan bapak H. Enjang. Pada masa kepemimpinannya selain fisik bangunan yang diperhatikannya sarana penunjang pendidikan ditambah bahkan pada tahun 2004 ia memelopori penggunaan Internet sebagai media pendidikan dan menjalin kerja sama dengan WANKOTA Bandung (Wide Area Network Kota Bandung) sebagai penyedia jaringan dan pengelolaan Internet di sekolah sehingga tercatat SMPN Cimahi waktu itu sebagai satu satu SMP di kota cimahi yang memiliki dan menggunakan Internet pada proses belajar mengajarnya. Pada akhir masa tugasnya pada tahun 2005 banyak perubahan yang dilakukannya termasuk penambahan ruang belajar serta pemeliharaan bangunan.

Setelah hampir satu tahun tidak memiliki kepala sekolah yang definitive maka pada pertengahan tahun 2006 diangkat oleh Pemda Kota Cimahi dalam hal ini Dinas Pendidikan Kota Cimahi seorang kepala sekolah yakni Bapak Drs.h.Tonton Rustono, MM. Sebagai seorang pimpinan beliau banyak melakukan pembangunan ruang belajar serta renovasi ruang belajar maupun ruang lainnya.

Pada masa kepemimpinannya penataan ulang lingkungan sekolah banyak dilakukan sehingga pada tahun 2013 mendapat penghargaan sebagai Sekolah

Berbudaya lingkungan di Kota Cimahi dan pada tahun 2014 kembali mendapat penghargaan dari gubernur Jawa Barat sebagai Sekolah Berbudaya lingkungan yang mewakili Kota Cimahi berupa piala Reksa Prasada sampai ia mengakhiri masa tugasnya pada pertengahan tahun 2014.

Demikian, SMPN 4 Cimahi terus beroperasi melaksanakan dan menyediakan aktivitas pembelajaran bagi siswa-siswi SMP disekitarkota Cimahi-Bandung hingga saat ini dan terus mengukir prestasi.

3. Visi Sekolah

SMPN 4 Cimahi memiliki sebuah visi yakni :
Sekolah yang unggul dalam prestasi

4. Misi Sekolah

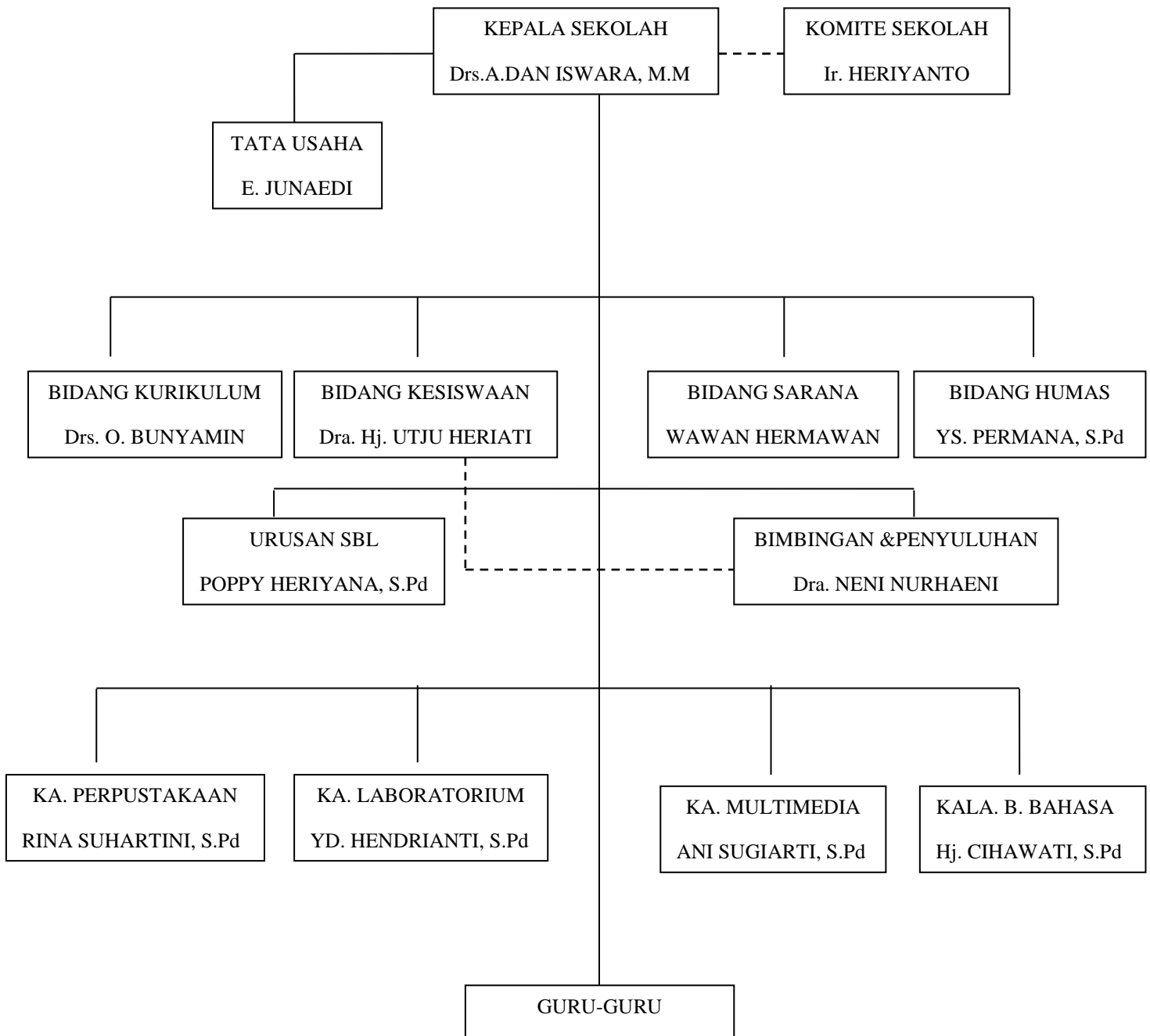
Adapun beberapa misi yang diemban SMPN 4 Cimahi diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Mengembangkan kemampuan siswa dalam Akademik maupun Non akademik.
2. Meningkatkan ke Taqwa-an kepada Tuhan Yang Maha Esa.
3. Mewujudkan Siswa - Siswi yang berprestasi.

5. Struktur Organisasi

Struktur organisasi pada dasarnya merupakan desain organisasi di mana manajer melakukan alokasi sumber daya organisasi, terutama yang terkait dengan pembagian kerja dan sumber daya yang dimiliki organisasi , serta bagaimana keseluruhan kerja tersebut dapat di koordinasikan dan di komunikasikan. Adapun struktur organisasi di SMPN 4 Cimahi dapat dilihat dalam denah berikut ini :

Gambar 4.1
Gambar Struktur Organisasi SMPN 4 Cimahi



Sumber : Dokumen SMPN 4 Cimahi

6. Keadaan Fasilitas dan Sivitas Akademia Sekolah

Guru sebagai pendidik merupakan tenaga profesional yang bertugas merencanakan dan melaksanakan proses pembelajaran, menilai hasil pembelajaran, melakukan pembimbingan dan pelatihan, serta melakukan penelitian dan pengabdian kepada masyarakat, terutama bagi pendidik pada perguruan tinggi. Jumlah guru yang ada di SMPN 4 Cimahi yang masih aktif dalam mengajar ada 68 guru dari berbagai mata pelajaran.

Selain guru, siswa/peserta didik adalah anggota masyarakat yang berusaha mengembangkan potensi diri melalui proses pembelajaran yang tersedia pada jalur, jenjang, dan jenis pendidikan tertentu (UU No 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab I tentang Ketentuan Umum Pasal 1 Ayat [4]).

Sarana dan prasarana di SMPN 4 Cimahi sangat lengkap, sudah mempunyai lab bahasa, lab komputer, lab IPA, ruang kesenian, perpustakaan, ruang olahraga dan mushola yang baik. Sarana dan prasarana dapat memenuhi keperluan pendidikan dalam proses pembelajaran.

7. Deskripsi Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII G sebagai kelas kontrol yang terdiri atas 16 siswa laki-laki dan 18 siswa perempuan dengan jumlah total 34 siswa, dan kelas VII H yang terdiri atas 19 siswa laki-laki dan 15 siswa perempuan dengan jumlah total 34 siswa. Adapun pelaksanaan pelajaran IPS dilaksanakan setiap hari Selasa, Rabu dan Jumat selama 4 pertemuan tiap kelas yang dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.1

Jadwal mengajar kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Kelas Kontrol	
Kelas	Jadwal
VII-G	27 April 2018
	04 Mei 2018
	08 Mei 2018
	11 Mei 2018

Kelas Eksperimen	
Kelas	Jadwal
VII-H	02 Mei 2018
	08 Mei 2018
	09 Mei 2018
	17 Mei 2018

Pemilihan kelas VII-G dan VII-H sebagai subjek dalam penelitian didasari karena kesamaan karakter kelas dimana kelas berada pada posisi yang bersebelahan, diajarkan oleh guru IPS yang sama sehingga kemungkinan siswa pada dua kelas ini belajar dengan metode yang sama, jumlah siswa sama yakni 34 siswa dengan perbandingan jumlah siswa laki-laki dan siswa perempuan diantara dua kelas ini tidak jauh berbeda. Adapun pemilihan kelas VII-H sebagai kelas eksperimen didasarkan pada beberapa alasan berikut ini:

- 1) Kurangnya minat belajar siswa kelas VII-H dalam pembelajaran IPS di kelas.
- 2) Proses pembelajaran IPS yang tidak menggunakan strategi pembelajaran yang menarik partisipasi belajar siswa.
- 3) Banyak siswa yang kurang memperhatikan ataupun kurang fokus ketika guru menjelaskan materi IPS didepan kelas karena sibuk dengan kegiatan masing-masing.

Adapun daftar nama siswa kelas VII-H sebagai kelas eksperimen adalah sebagai berikut :

Tabel 4.2
Daftar Siswa Kelas VII-H SMPN 4 Cimahi

No	Nama Siswa	Jenis Kelamin
1	AM	L
2	APS	L
3	AAR	L
4	ADO	P
5	ART	P
6	ANK	P
7	CEBN	L
8	DAN	P

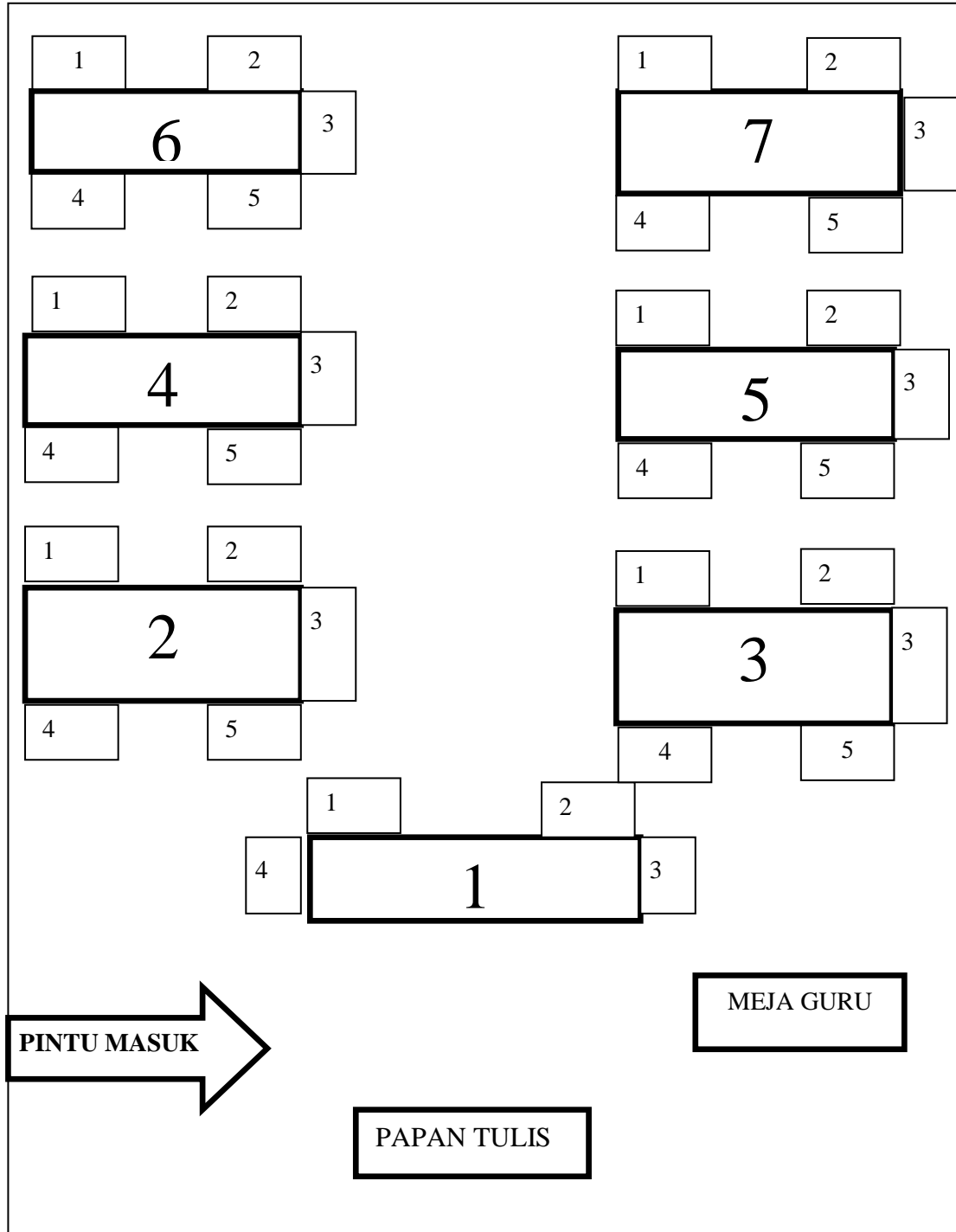
9	DAH	L
10	DN	P
11	DSPZ	P
12	EA	P
13	EMN	P
14	FAOK	L
15	JAS	L
16	KRNS	P
17	MRA	P
18	MFA	L
19	MTR	L
20	MHF	L
21	MRS	L
22	MA	L
23	MAS	L
24	MARI	L
25	MHA	L
26	MIP	L
27	NAPA	P
28	NAP	P
29	NJ	P
30	RA	L
31	RN	L
32	R	L
33	SN	P
34	TKFR	P

Sumber: Dokumen SMPN 4 Cimahi Tahun Ajaran 2018/2019

Siswa dibagi kedalam tujuh kelompok dimana masing-masing kelompok terdiri atas empat sampai dengan lima siswa untuk kemudian melaksanakan pembelajaran. Pembagian kelompok diatur oleh guru pembelajaran IPS. Adapun denah tempat duduk siswa berdasarkan kelompok di kelas VII-H pada saat proses pembelajaran IPS menggunakan strategi permainan *Ular Tangga* adalah sebagai berikut:

Gambar 4.2

Denah kelas Eksperimen-VII H SMPN 4 Cimahi Tahun Ajaran 2018/2019



Sumber : Data Peneliti 2018

Adapun daftar nama siswa kelas VII-G sebagai kelas kontrol adalah sebagai berikut :

Tabel 4.3
Daftar Siswa Kelas VII-G SMPN 4 Cimahi

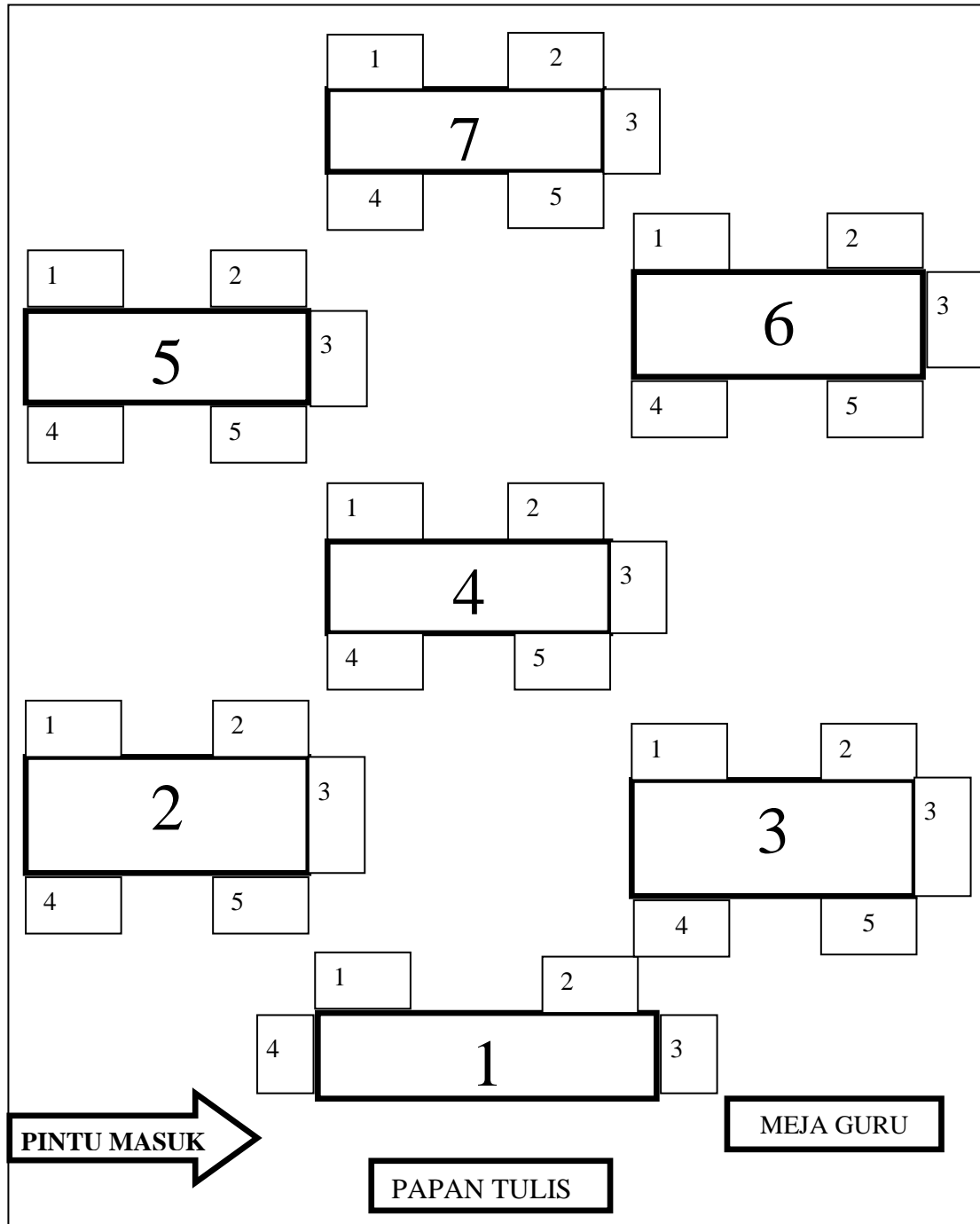
No	Nama Siswa	Jenis Kelamin
1	AA	L
2	APS	L
3	AS	P
4	ARAB	L
5	AAZ	P
6	ARR	P
7	DRR	P
8	DNA	P
9	DD	P
10	DPP	L
11	DMY	L
12	FC	L
13	GANQ	P
14	ICR	L
15	IAN	P
16	LKS	P
17	MNS	P
18	MW	L
19	MDZZ	L
20	MIA	L
21	MDPP	L
22	MA	L
23	MSNH	L
24	NF	P
25	NR	P
26	N	P
27	PP	L
28	PM	P
29	RS	P
30	RFN	L
31	SG	P
32	SNWS	P
33	SM	P
34	ZHK	L

Sumber: Dokumen SMPN 4 Cimahi Tahun Ajaran 2018/2019

Adapun denah tempat duduk siswa berdasarkan kelompok di kelas VII-G pada saat proses pembelajaran IPS menggunakan metode konvensional adalah sebagai berikut:

Gambar 4.3

Denah kelas Kontrol-VII G SMPN 4 Cimahi Tahun Ajaran 2018/2019



Sumber : Data Penliti 2018

B. Deskripsi Hasil Penelitian

a. Data Angket Sebelum Perlakuan

Analisis angket dilakukan untuk melihat keadaan dan perbedaan minat belajar siswa sebelum dan sesudah pembelajaran pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Angket ini bertujuan untuk mengetahui minat belajar siswa dalam pembelajaran yang dijabarkan ke dalam beberapa indikator menurut Safari (2003, hlm.60) yang diantaranya adalah, (1) rasa senang, (2) ketertarikan, (3) perhatian, dan (4) keterlibatan yang terdiri atas 41 butir pernyataan.

Angket ini diberikan sebelum dan sesudah dilakukan perlakuan pada kelas kontrol dengan menerapkan metode konvensional dan pada kelas eksperimen sebelum diterapkan pembelajaran dengan strategi permainan *Ular Tangga*. Berikut adalah tabel yang menunjukkan indikator-indikator minat belajar siswa berdasarkan data yang diperoleh sebelum perlakuan.

Tabel 4.4
Indikator Rasa Senang

Rasa Senang		Saya merasa senang setiap guru menerapkan suatu permainan dalam pembelajaran IPS				
		Sangat Tidak Setuju	Tidak Setuju	Netral	Setuju	Sangat Setuju
Kelas Kontrol		0	0	2	18	14
Kelas Eksperimen		1	1	6	20	6

Sumber: Olah Data SPSS 18

Indikator rasa senang dapat terlihat dari kehadiran siswa dikelas dalam mengikuti pembelajaran, rasa semangat yang ditunjukkan dengan kesiapan mengikuti pembelajaran seperti membawa peralatan belajar, dsb. Pada tabel diatas, salah satu pernyataan dalam indikator rasa senang, yang mana menunjukkan jawaban responden mengenai indikator (rasa senang) dalam pernyataan minat belajar siswa "*saya merasa senang setiap guru menerapkan suatu permainan dalam pembelajaran IPS*". Terdapat 68 responden yang terbagi ke dalam dua kelas; kelas kontrol dan kelas eksperimen sebelum menerima perlakuan. Kelas eksperimen yang menjawab sangat setuju sebanyak

6 siswa, responden yang menjawab setuju dari kelas eksperimen sebanyak 20 siswa, 6 siswa menjawab netral, 1 siswa menjawab tidak setuju dan 1 siswa menjawab sangat tidak setuju.

Sedangkan pada kelas kontrol siswa yang menjawab sangat setuju terdiri atas 14 siswa, menjawab setuju sebanyak 18 siswa, dan siswa menjawab netral sebanyak 2 siswa. Terlihat perbedaan minat belajar pada kedua kelas ini di awal pembelajaran sebelum penerapan metode. Pada kelas kontrol, 32 siswa menjawab sangat setuju dan setuju atau dapat dikatakan 32 siswa ini antusias apabila guru menerapkan permainan dalam pembelajaran IPS, hal ini cukup bertolak belakang dengan yang terjadi pada kelas eksperimen dimana siswa yang antusias akan penerapan permainan dalam pembelajaran IPS berjumlah 26 siswa, kurang jika dibandingkan dengan pada kelas eksperimen yang berjumlah 32 siswa. Begitupula pada kelas eksperimen, sebanyak 2 siswa menjawab masing-masing tidak setuju dan sangat tidak setuju, sementara pada kelas kontrol tidak ada siswa yang menjawab tidak setuju dan sangat tidak setuju. Hal ini telah mencerminkan minat belajar yang berbeda antara kedua kelas ini, dimana kelas kontrol terlihat lebih antusias akan adanya penerapan permainan dalam pembelajaran IPS dibandingkan dengan kelas eksperimen.

Indikator kedua ialah indikator ketertarikan. Indikator ketertarikan dapat dilihat dari usaha siswa dalam melibatkan diri dengan pembelajaran seperti halnya melalui kegiatan bertanya kepada guru maupun teman, mengerjakan tugas, dsb. Adapun peneliti mengambil satu sampel pernyataan dalam indikator ini yang dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.5

Indikator Ketertarikan

Ketertarikan	Saya mengerjakan tugas IPS dengan penuh semangat dan sungguh-sungguh				
	Sangat Tidak Setuju	Tidak Setuju	Netral	Setuju	Sangat Setuju
Kelas Kontrol	1	2	12	17	3
Kelas Eksperimen	0	1	13	18	2

Sumber: Olah Data SPSS 18

Tabel di atas menunjukkan jawaban responden mengenai indikator (ketertarikan) dalam pernyataan minat belajar siswa ***“saya mengerjakan tugas IPS dengan penuh semangat dan sungguh-sungguh”***. Terdapat 68 responden dari dua kelas (kelas kontrol dan kelas eksperimen) sebelum menerima perlakuan. Kelas eksperimen yang menjawab sangat setuju sebanyak 2 siswa, siswa yang menjawab setuju ialah sebanyak 18 siswa, 13 siswa menjawab netral, dan 1 siswa menjawab tidak setuju. Tidak jauh berbeda dengan kelas eksperimen, pada kelas kontrol yang menjawab sangat setuju terdiri atas 3 siswa, menjawab setuju sebanyak 17 siswa, menjawab netral sebanyak 12 siswa, siswa menjawab tidak setuju sebanyak 2 siswa dan siswa menjawab sangat tidak setuju sebanyak 1 siswa.

Dari hasil diatas, terlihat kedua kelas ini, kelas kontrol dan kelas eksperimen memiliki karakteristik yang cenderung sama. Pada kelas kontrol, 20 siswa menjawab sangat setuju dan setuju atau dapat dikatakan 20 siswa ini tertarik dengan pembelajaran IPS dikelas dengan mengerjakan tugas IPS yang diberikan guru dengan sungguh-sungguh, kurang lebih sama dengan yang terjadi pada kelas eksperimen dimana siswa yang memiliki ketertarikan dengan pembelajaran IPS yakni dengan mengerjakan tugas IPS yang diberikan guru secara bersungguh-sungguh berjumlah 20 siswa. Begitupula pada kelas eksperimen, sebanyak 1 siswa menjawab tidak setuju, sementara pada kelas kontrol 3 siswa menjawab tidak setuju dan sangat tidak setuju. Hal ini telah mencerminkan ketertarikan siswa pada kedua kelas ini yang cenderung sama.

Indikator selanjutnya ialah indikator perhatian. 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. Adapun peneliti mengambil satu sampel pernyataan dalam indikator ini yang dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.6
Indikator Perhatian

Perhatian		Saya memperhatikan penjelasan guru dengan baik				
		Sangat Tidak Setuju	Tidak Setuju	Netral	Setuju	Sangat Setuju
Kelas	Kelas Kontrol	0	1	5	26	3
	Kelas Eksperimen	1	1	7	21	4

Sumber: Olah Data SPSS 18

Tabel di atas menunjukkan jawaban responden mengenai indikator (perhatian) dalam pernyataan minat belajar siswa **“saya memperhatikan penjelasan guru dengan baik”**. Terdapat 68 responden yang terbagi ke dalam dua kelas sebelum menerima perlakuan, yaitu kelas eksperimen terdiri atas siswa yang menjawab sangat setuju sebanyak 4 siswa, 21 siswa menjawab setuju, 7 siswa menjawab netral, 1 siswa menjawab tidak setuju dan 1 siswa menjawab sangat tidak setuju.

Sedangkan pada kelas kontrol yang menjawab sangat setuju terdiri atas 3 siswa, menjawab setuju sebanyak 26 siswa, menjawab netral sebanyak 5 siswa dan siswa menjawab tidak setuju sebanyak 1 siswa. Terlihat perbedaan perhatian pada kedua kelas ini di awal pembelajaran sebelum penerapan metode. Pada kelas kontrol, 29 siswa menjawab sangat setuju dan setuju atau dapat dikatakan 29 siswa memperhatikan penjelasan guru dengan baik saat pembelajaran IPS belansung, hal ini cukup bertolak belakang dengan yang terjadi pada kelas eksperimen dimana siswa yang memperhatikan penjelasan guru dengan baik berjumlah 25 siswa, kurang jika dibandingkan dengan pada kelas eksperimen yang berjumlah 29 siswa. Begitupula pada kelas eksperimen, sebanyak 2 siswa menjawab masing-masing tidak setuju dan sangat tidak setuju, sementara pada kelas kontrol hanya satu siswa yang menjawab tidak setuju. Hal ini telah mencerminkan minat belajar yang berbeda antara kedua kelas ini, dimana lebih banyak siswa pada kelas kontrol memperhatikan penjelasan guru saat pembelajaran IPS belansung dibandingkan dengan kelas eksperimen.

Indikator pengukur minat belajar siswa yang terakhir ialah indikator keterlibatan. Indikator ini siswa meliputi diantaranya menjawab pertanyaan guru atau teman, mengerjakan tugas yang diberikan, berperan aktif, dsb. Adapun peneliti mengambil satu sampel pernyataan dalam indikator ini yang dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.7
Indikator Keterlibatan

		Saya selalu membantu teman ketika diskusi berlangsung				
		Sangat Tidak Setuju	Tidak Setuju	Netral	Setuju	Sangat Setuju
Kelas	Kelas Kontrol	0	2	6	26	1
	Kelas Eksperimen	1	1	11	20	1

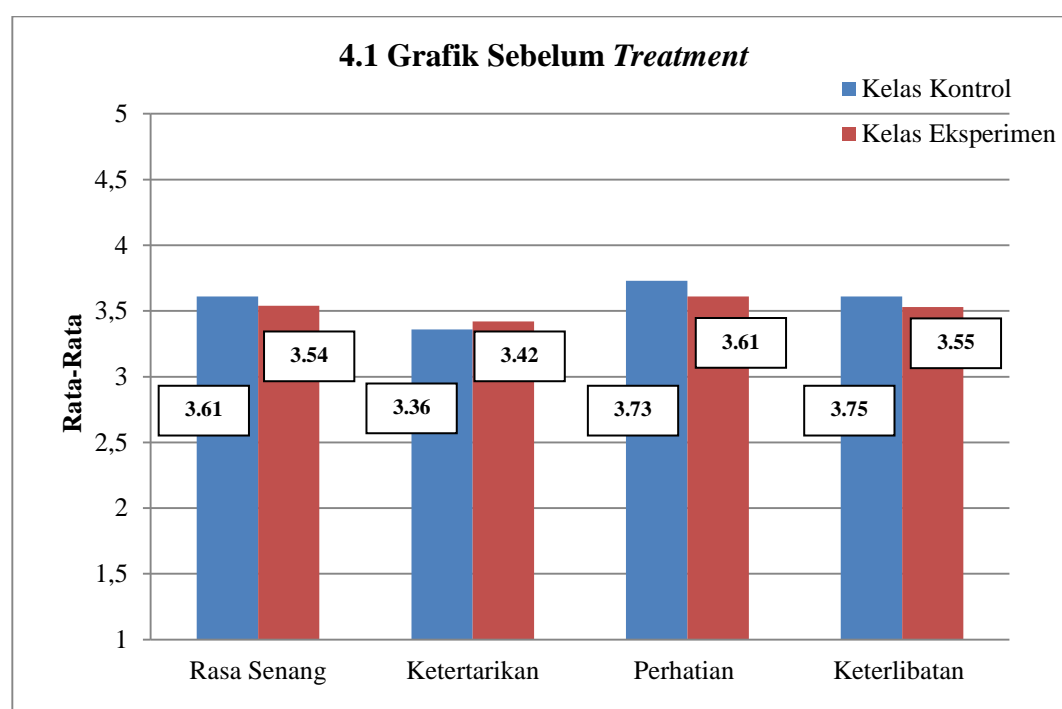
Sumber: Olah Data SPSS 18

Tabel di atas menunjukkan jawaban responden mengenai indikator (perhatian) dalam pernyataan minat belajar siswa **“saya selalu membantu teman ketika diskusi berlangsung”**. Terdapat 68 responden dari kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum menerima perlakuan, yaitu kelas kontrol yang menjawab sangat setuju sebanyak 1 siswa, 26 siswa menjawab setuju, 6 siswa menjawab netral dan 2 siswa menjawab tidak setuju.

Sedangkan pada kelas eksperimen yang menjawab sangat setuju terdiri atas 1 siswa, menjawab setuju sebanyak 20 siswa, menjawab netral sebanyak 11 siswa, siswa menjawab tidak setuju sebanyak 1 siswa, dan 1 siswa menjawab sangat tidak setuju. Terlihat perbedaan keterlibatan pada kedua kelas ini di awal pembelajaran sebelum penerapan metode. Pada kelas kontrol, 27 siswa menjawab sangat setuju dan setuju atau dapat dikatakan 27 siswa terlibat dalam pembelajaran IPS dengan membantu teman ketika diskusi berlangsung, hal ini cukup bertolak belakang dengan yang terjadi pada kelas eksperimen dimana siswa yang memperhatikan penjelasan guru dengan baik berjumlah 21 siswa, kurang jika dibandingkan dengan pada kelas eksperimen yang berjumlah 27 siswa. Begitupula pada kelas eksperimen, sebanyak 2 siswa menjawab masing-masing

tidak setuju dan sangat tidak setuju, dan pada kelas kontrol terdapat dua siswa yang menjawab tidak setuju. Hal ini telah mencerminkan minat belajar yang berbeda antara kedua kelas ini, dimana lebih banyak siswa pada kelas kontrol terlibat dalam pembelajaran IPS dibandingkan dengan kelas eksperimen.

Sementara penjabaran grafik dari keempat indikator minat belajar siswa sebelum menerima perlakuan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat di lihat dari grafik di bawah ini:



Sumber : Olah Data Peneliti 2018

Apabila diurutkan, pada kelas eksperimen menghasilkan skor rata-rata angket tertinggi hingga terendah adalah indikator perhatian (3.61), keterlibatan (3.55), ketertarikan (3.42) dan rasa senang (3.54). Sedangkan pada kelas kontrol menghasilkan skor rata-rata tertinggi ke terendah adalah indikator keterlibatan (3.75), perhatian (3.73), rasa senang (3.61) dan ketertarikan (3.36). Gambaran dari grafik tersebut belum ada perbedaan yang berarti dari dua kelas di atas karena belum dilakukannya perlakuan. Adapun indikator yang paling tinggi, pada kelas eksperimen adalah indikator perhatian (3.61) dan pada kelas kontrol (3.75) adalah indikator keterlibatan.

Apabila data diatas dijabarkan dalam bentuk persentase maka diperoleh data pada kelas eksperimen sebelum memperoleh perlakuan, berurutan dari yang tertinggi ke terendah ialah indikator perhatian sebesar 72%, termasuk dalam kategori “Baik”, indikator keterlibatan sebesar 71% termasuk dalam kategori “Baik”, kemudian indikator rasa senang sebesar 70% masuk dalam kategori “Baik”, dan indikator ketertarikan sebesar 68% yang juga termasuk dalam kategori “Baik”. Belum ada perbedaan yang berarti pada kedua kelas ini, pada kelas kontrol apabila diurutkan dari yang tertinggi ke yang terendah, indikator keterlibatan sebesar 75% termasuk dalam kategori “Baik”, indikator perhatian sebesar 74% yang termasuk dalam kategori “Baik”, kemudian indikator rasa senang sebesar 72% yang termasuk dalam kategori “Baik” dan terakhir indikator ketertarikan sebesar 67% yang juga termasuk dalam kategori “Baik”. Sesuai dengan perhitungan diatas, indikator yang paling tinggi, pada kelas eksperimen adalah indikator perhatian sebesar 72% dengan kategori “Baik” dan indikator keterlibatan pada kelas kontrol sebesar 75% yang juga termasuk dalam kategori “Baik”.

b. Data Angket Sesudah Perlakuan

Angket kembali disebar setelah dilaksanakan pembelajaran dengan menggunakan strategi pembelajaran *Ular Tangga* pada kelas eksperimen dan strategi pembelajaran konvensional pada kelas kontrol. Selama pembelajaran IPS berlangsung di kelas eksperimen, peneliti membagi siswa dikelas kedalam kelompok-kelompok kecil. Siswa belajar didalam kelompoknya masing-masing sembari guru menjelaskan materi pembelajaran di kelas. Guru memberikan siswa soal evaluasi untuk dikerjakan bersama untuk mengukur pemahaman siswa. Setelahnya, barulah guru memberikan papan permainan *Ular Tangga* untuk dimainkan tiap kelompok sesuai dengan aturan permainan yang telah diterangkan sebelumnya. Hal ini dimaksudkan agar siswa dapat memperdalam materi melalui pembelajaran yang aktif dan menyenangkan.

Adapun angket pengukur minat belajar siswa dikembangkan berdasarkan pendapat Safari (2003, hlm.60) dan dapat dijabarkan ke dalam beberapa indikator diantaranya, (1) rasa senang, (2) ketertarikan, (3) perhatian, dan (4) keterlibatan. Berikut adalah tabel yang menunjukkan indikator-indikator minat belajar siswa berdasarkan data yang diperoleh setelah perlakuan.

Tabel 4.8
Indikator Rasa Senang

Rasa Senang		Saya merasa senang setiap guru menerapkan suatu permainan dalam pembelajaran IPS				
		Sangat Tidak Setuju	Tidak Setuju	Netral	Setuju	Sangat Setuju
Kelas	Kelas Kontrol	0	0	2	13	19
	Kelas Eksperimen	0	0	4	19	11

Sumber: Olah Data SPSS 18

Indikator rasa senang dapat terlihat dari kehadiran siswa dikelas dalam mengikuti pembelajaran, rasa semangat yang ditunjukkan dengan kesiapan mengikuti pembelajaran seperti membawa peralatan belajar, dsb. Pada tabel diatas, salah satu pernyataan dalam indikator rasa senang, yang mana menunjukkan jawaban responden mengenai indikator (rasa senang) dalam pernyataan minat belajar siswa *“saya merasa senang setiap guru menerapkan suatu permainan dalam pembelajaran IPS”*. Terdapat 68 responden yang terbagi ke dalam dua kelas setelah menerima perlakuan berupa pembelajaran dengan menggunakan strategi permainan *Ular Tangga* pada kelas eksperimen dan pembelajaran konvensional untuk kelas kontrol. Pada kelas kontrol, siswa menjawab sangat setuju sebanyak 19 siswa, yang meningkat dari sebelumnya yakni hanya 14 siswa. Untuk pilihan setuju dipilih oleh sebanyak 13 siswa, dan 2 siswa menjawab netral. Sedangkan pada kelas eksperimen yang menjawab sangat setuju terdiri atas 11 siswa, meningkat dari sebelumnya hanya 6 siswa. Sebanyak 19 siswa menjawab setuju dan 4 siswa menjawab netral.

Terlihat perbedaan minat belajar pada kedua kelas ini setelah penerapan metode, terdapat peningkatan jumlah siswa antusias pada kedua kelas, baik kelas kontrol dan kelas eksperimen setelah penerapan metode konvensional pada kelas kontrol dan strategi permainan *Ular Tangga* pada kelas eksperimen. Pada kelas kontrol, 32 siswa menjawab sangat setuju dan setuju, atau dapat dikatakan 32 siswa ini antusias apabila guru menerapkan permainan dalam pembelajaran IPS, sementara pada kelas eksperimen siswa yang menjawab sangat setuju dan setuju, atau dapat dikatakan sebagai siswa yang antusias dengan penerapan permainan dalam pembelajaran IPS berjumlah 30 orang, meningkat jika dibandingkan jumlah siswa sebelum penerapan menggunakan strategi permainan *Ular Tangga*, siswa di kelas eksperimen yang antusias akan penerapan permainan dalam pembelajaran IPS berjumlah 26 siswa. Pada kelas eksperimen, sebelum penerapan menggunakan strategi permainan *Ular Tangga*, sebanyak 2 siswa menjawab masing-masing tidak setuju dan sangat tidak setuju, sementara pada kelas kontrol tidak ada siswa yang menjawab tidak setuju dan sangat tidak setuju. Setelah penerapan metode pada masing-masing kelas, terjadi perubahan dimana baik pada kelas kontrol maupun pada kelas eksperimen, tidak ada siswa yang memilih menjawab tidak setuju ataupun menjawab sangat tidak setuju.

Hal ini telah mencerminkan minat belajar yang berubah positif dalam kedua kelas ini, sebelum penerapan strategi permainan *Ular Tangga* pada kelas eksperimen, kelas kontrol terlihat lebih antusias akan adanya penerapan permainan dalam pembelajaran IPS dibandingkan dengan kelas eksperimen. Namun, setelah penerapan dilakukan dalam pembelajaran IPS, kelas eksperimen mengalami peningkatan positif akan jumlah siswa antusias didalam kelas dibandingkan dengan sebelum penerapan strategi permainan *Ular Tangga*.

Indikator kedua ialah indikator ketertarikan. Indikator ketertarikan dapat dilihat dari usaha siswa dalam melibatkan diri dengan pembelajaran seperti halnya melalui kegiatan bertanya kepada guru maupun teman, mengerjakan tugas, dsb. Adapun peneliti mengambil satu sampel pernyataan dalam indikator ini yang dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.9
Indikator Ketertarikan

Ketertarikan		Saya mengerjakan tugas IPS dengan penuh semangat dan sungguh-sungguh				
		Sangat Tidak Setuju	Tidak Setuju	Netral	Setuju	Sangat Setuju
Kelas	Kelas Kontrol	0	0	6	21	7
	Kelas Eksperimen	0	0	10	15	9

Sumber: Olah Data SPSS versi 18

Tabel di atas menunjukkan jawaban responden mengenai indikator (ketertarikan) dalam pernyataan minat belajar siswa ***“saya mengerjakan tugas IPS dengan penuh semangat dan sungguh-sungguh”***. Terdapat 68 responden yang dari dua kelas sesudah menerima perlakuan, yaitu kelas kontrol yang memperoleh pembelajaran dengan metode konvensional, setelah penerapan metode siswa yang menjawab sangat setuju sebanyak 7 siswa, naik dari yang sebelum penerapan metode konvensional berjumlah 3 siswa. Kemudian, 21 siswa menjawab setuju dari yang sebelum penerapan metode konvensional berjumlah 17 siswa dan 6 siswa menjawab netral dari yang sebelum penerapan metode konvensional berjumlah 12 siswa. Sedangkan pada kelas eksperimen, setelah penerapan pembelajaran menggunakan strategi permainan *Ular Tangga*, siswa yang menjawab sangat setuju naik dari yang sebelum diterapkan strategi permainan *Ular Tangga* berjumlah 2 siswa kemudian naik menjadi 9 siswa. Siswa yang menjawab setuju berjumlah 15 siswa dan 10 siswa menjawab netral.

Dari hasil diatas, terlihat kedua kelas ini, baik kelas kontrol maupun kelas eksperimen mengalami perubahan pada jumlah siswa yang tertarik dalam pembelajaran IPS. Pada kelas kontrol sebelum penerapan metode konvensional, 20 siswa menjawab sangat setuju dan setuju atau dapat dikatakan 20 siswa ini tertarik dengan pembelajaran IPS dikelas dengan mengerjakan tugas IPS yang diberikan guru dengan sungguh-sungguh, namun setelah penerapan metode konvensional dalam pembelajaran IPS selama beberapa kali pertemuan, terjadi

peningkatan jumlah siswa tertarik dalam kelas ini yakni naik menjadi 28 siswa. Kurang lebih sama dengan yang terjadi pada kelas eksperimen dimana siswa yang memiliki ketertarikan dengan pembelajaran IPS yakni dengan mengerjakan tugas IPS yang diberikan guru secara bersungguh-sungguh sebelum penerapan strategi permainan *Ular Tangga* dalam pembelajaran IPS berjumlah 20 siswa. Namun, setelah penerapan pembelajaran dengan menggunakan strategi permainan *Ular Tangga*, jumlah siswa yang dikatakan terlibat aktif meningkat menjadi 24 siswa.

Begitupula pada kelas eksperimen, sebelum penerapan pembelajaran IPS menggunakan strategi permainan *Ular Tangga*, sebanyak 1 siswa menjawab tidak setuju. Namun, setelah penerapan strategi permainan *Ular Tangga* pada kelas eksperimen dalam tempo beberapa kali pertemuan, tidak ada siswa yang menjawab tidak setuju ataupun menjawab sangat tidak setuju. Sementara pada kelas kontrol, sebelum penerapan metode konvensional, di kelas ini sebanyak 3 siswa menjawab tidak setuju dan sangat tidak setuju. Setelah penerapan metode konvensional pada kelas kontrol selama beberapa kali pertemuan, tidak ada siswa yang menjawab tidak setuju ataupun menjawab sangat tidak setuju. Hal ini telah menggambarkan adanya perubahan nilai keterlibatan siswa yang berubah positif dalam kedua kelas ini, setelah penerapan strategi permainan *Ular Tangga* dilakukan di kelas eksperimen dalam pembelajaran IPS dan penerapan metode konvensional dilakukan pada kelas kontrol, baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol mengalami peningkatan positif akan jumlah siswa terlibat pembelajaran didalam kelas dibandingkan dengan sebelum penerapan strategi permainan *Ular Tangga* pada kelas eksperimen dan metode konvensional pada kelas kontrol.

Indikator selanjutnya ialah indikator perhatian. Siswa dengan minat tinggi dalam belajar akan memperhatikan materi yang diberikan guru, hal ini dapat dilihat dari siswa yang fokus selama pembelajaran di kelas berlangsung serta melaksanakan instruksi yang diberikan guru. Adapun peneliti mengambil satu sampel pernyataan dalam indikator ini yang dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.10
Indikator Perhatian

Perhatian		Saya memperhatikan penjelasan guru dengan baik				
		Sangat Tidak Setuju	Tidak Setuju	Netral	Setuju	Sangat Setuju
Kelas	Kelas Kontrol	0	0	1	23	10
	Kelas Eksperimen	0	0	4	15	15

Sumber: Olah Data SPSS versi 18

Tabel di atas menunjukkan jawaban responden mengenai indikator (perhatian) dalam pernyataan minat belajar siswa **“saya memperhatikan penjelasan guru dengan baik”**. Terdapat 68 responden yang terbagi ke dalam dua kelas sesudah menerima perlakuan, yaitu kelas kontrol yang memperoleh pembelajaran dengan metode konvensional, setelah penerapan metode siswa yang menjawab sangat setuju sebanyak 10 siswa meningkat dari yang sebelumnya hanya 4 siswa, sementara 23 siswa menjawab setuju, dan 1 siswa menjawab netral.

Sedangkan pada kelas eksperimen sebelum penerapan strategi permainan *Ular Tangga* yang menjawab sangat setuju terdiri atas 15 siswa meningkat dari yang sebelumnya hanya 3 siswa, siswa menjawab setuju sebanyak 15 siswa, dan 4 siswa menjawab netral. Terlihat perbedaan perhatian pada kedua kelas ini di awal pembelajaran sebelum penerapan metode. Pada kelas kontrol sebelum diterapkan pembelajaran dengan metode konvensional sebanyak 29 siswa menjawab sangat setuju dan setuju atau dapat dikatakan 29 siswa memperhatikan penjelasan guru dengan baik saat pembelajaran IPS berlangsung. Setelah penerapan metode konvensional selama beberapa kali pertemuan pada kelas kontrol, terdapat peningkatan jumlah siswa yang memperhatikan di kelas menjadi 33 siswa. Hal ini serupa dengan yang terjadi pada kelas eksperimen dimana sebelum penerapan strategi permainan *Ular Tangga* pada kelas eksperimen, siswa yang memperhatikan penjelasan guru dengan baik berjumlah 25 siswa, namun setelah penerapan strategi permainan *Ular Tangga* selama beberapa kali pertemuan,

terdapat peningkatan jumlah siswa yang memperhatikan pembelajaran IPS menjadi 30 siswa.

Sama halnya pada kelas eksperimen sebelum penerapan strategi permainan *Ular Tangga*, sebanyak 2 siswa menjawab masing-masing tidak setuju dan sangat tidak setuju, setelah penerapan strategi permainan *Ular Tangga* selama beberapa kali pertemuan, tidak ada siswa dikelas eksperimen yang menjawab tidak setuju ataupun menjawab sangat tidak setuju. Sementara pada kelas kontrol sebelum penerapan dengan metode konvensional, satu siswa menjawab tidak setuju. Hal ini telah mencerminkan minat belajar yang berbeda antara kedua kelas ini, namun setelah penerapan dengan metode konvensional selama beberapa kali pertemuan, tidak ada siswa dikelas kontrol yang menjawab tidak setuju. Sebelum penerapan metode konvensional pada kelas kontrol dan strategi permainan *Ular Tangga* pada kelas eksperimen, lebih banyak siswa pada kelas kontrol memperhatikan penjelasan guru saat pembelajaran IPS belansung dibandingkan dengan kelas eksperimen. Namun, setelah penerapan metode konvensional pada kelas kontrol dan strategi permainan *Ular Tangga* pada kelas eksperimen, baik kelas kontrol maupun kelas eksperimen, jumlah siswa yang memperhatikan penjelasan guru selama pembelajaran IPS meningkat.

Indikator pengukur minat belajar siswa yang terakhir ialah indikator keterlibatan. Indikator ini meliputi diantaranya menjawab pertanyaan guru atau teman, mengerjakan tugas yang diberikan, berperan aktif, dsb. Adapun peneliti mengambil satu sampel pernyataan dalam indikator ini yang dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.11
Indikator Keterlibatan

Keterlibatan		Saya selalu membantu teman ketika diskusi berlansung				
		Sangat Tidak Setuju	Tidak Setuju	Netral	Setuju	Sangat Setuju
Kelas	Kelas Kontrol	0	0	2	23	9
	Kelas Eksperimen	0	0	8	20	6

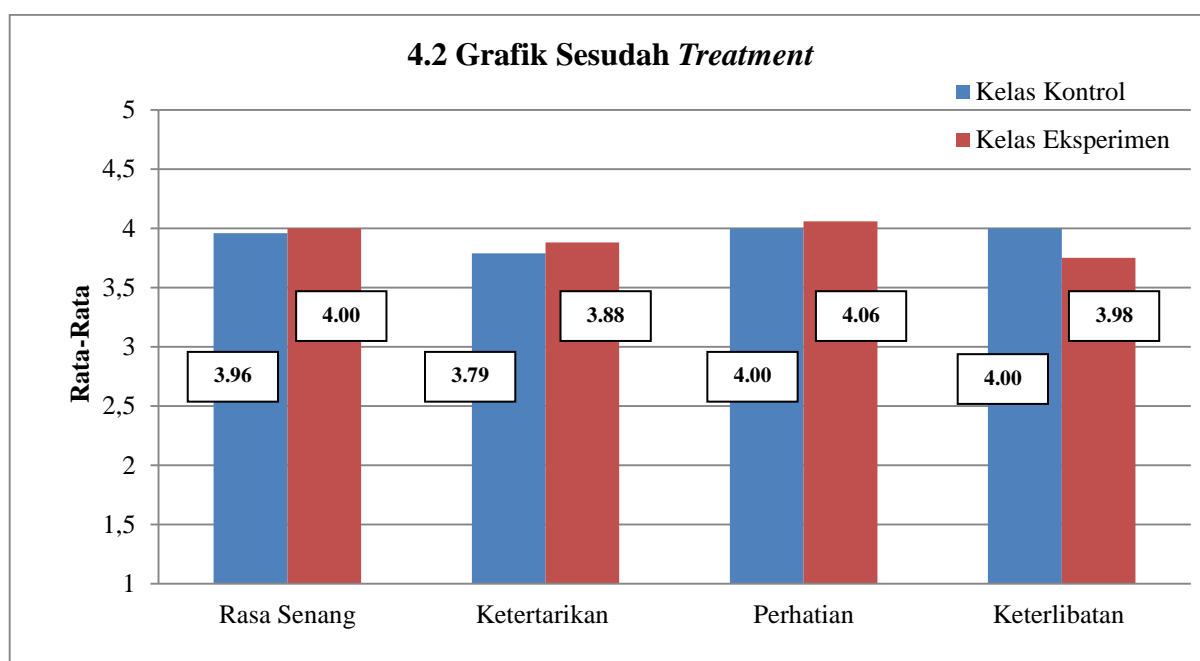
Sumber: Olah Data SPSS versi 18

Tabel di atas menunjukkan jawaban responden mengenai indikator (keterlibatan) dalam pernyataan minat belajar siswa *“saya selalu membantu teman ketika diskusi berlangsung”*. Terdapat 68 responden yang terbagi ke dalam dua kelas setelah menerima perlakuan, yaitu kelas kontrol setelah mendapat penerapan metode konvensional dalam pembelajaran IPS, siswa yang menjawab sangat setuju sebanyak 9 siswa, naik dari yang sebelum penerapan metode hanya 1 siswa, 23 siswa menjawab setuju, 2 siswa menjawab netral. Sedangkan pada kelas eksperimen yang menjawab sangat setuju terdiri atas 6 siswa, naik dari yang sebelumnya hanya 1 siswa. Siswa yang menjawab setuju sebanyak 20 siswa, dan siswa yang menjawab netral sebanyak 8 siswa.

Terlihat perbedaan keterlibatan pada kedua kelas ini di setelah penerapan metode konvensional pada kelas kontrol dan penerapan strategi permainan *Ular Tangga* pada kelas eksperimen. Pada kelas kontrol sebelum penerapan dengan metode konvensional, sebanyak 27 siswa menjawab sangat setuju dan setuju atau dapat dikatakan 27 siswa terlibat dalam pembelajaran IPS dengan membantu teman ketika diskusi berlangsung, setelah penerapan metode konvensional dalam pembelajaran IPS dikelas kontrol selama beberapa kali pertemuan, jumlah siswa terlibat aktif dalam pembelajaran IPS dengan membantu teman ketika diskusi berlangsung meningkat menjadi sebanyak 32 siswa. Sama halnya dengan yang terjadi pada kelas eksperimen dimana siswa yang memperhatikan penjelasan guru dengan baik sebelum diterapkan strategi permainan *Ular Tangga* berjumlah 21 siswa, setelah penerapan strategi permainan *Ular Tangga* selama beberapa kali pertemuan jumlahnya meningkat menjadi 26 siswa.

Begitu juga pada kelas eksperimen sebelum penerapan strategi permainan *Ular Tangga*, sebanyak 2 siswa menjawab masing-masing tidak setuju dan sangat tidak setuju, namun setelah penerapan strategi permainan *Ular Tangga* selama beberapa kali pertemuan, tidak ada lagi siswa menjawab tidak setuju ataupun menjawab sangat tidak setuju. Pada kelas kontrol sebelum diterapkan metode konvensional terdapat dua siswa yang menjawab tidak setuju. Setelah diterapkan

metode konvensional selama beberapa pertemuan dikelas kontrol, tidak ada siswa yang menjawab tidak setuju ataupun menjawab sangat tidak setuju. Hal ini telah mencerminkan setelah penerapan metode konvensional pada kelas kontrol dan strategi permainan *Ular Tangga* pada kelas eksperimen, baik kelas kontrol maupun kelas eksperimen, jumlah siswa yang membantu teman ketika diskusi berlangsung selama pembelajaran IPS meningkat. Sementara penjabaran grafik dari keempat indikator motivasi belajar siswa setelah menerima perlakuan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat dari grafik di bawah ini:



Sumber : Olah Data Peneliti 2018

Apabila diurutkan, pada kelas eksperimen menghasilkan skor rata-rata angket tertinggi hingga terendah adalah indikator perhatian (4.06) meningkat dari yang sebelumnya berada pada angka rata-rata 3.61, ketertarikan (3.88) meningkat dari yang sebelumnya 3.42, rata-rata indikator keterlibatan meningkat dari yang sebelumnya 3.55 menjadi 3.98 dan indikator rasa senang meningkat menjadi 4.00 dari yang sebelumnya 3.54. Sedangkan pada kelas kontrol menghasilkan skor rata-rata tertinggi ke terendah adalah indikator keterlibatan sebesar 4.00 naik dari yang sebelumnya 3.75, perhatian (4.00) meningkat dari yang sebelumnya (3.73), rasa senang (3.96) juga meningkat dari yang sebelumnya (3.61) dan ketertarikan

(3.79) meningkat dari yang sebelumnya (3.36). Berdasarkan grafik di atas dapat dilihat bahwa kelas eksperimen menampilkan grafik yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol pada indikator Rasa Senang, Ketertarikan dan Perhatian. Hasil angket menunjukkan bahwa kelas eksperimen dan kelas kontrol mengalami peningkatan minat belajar sesudah mendapatkan perlakuan. Apabila dihubungkan dengan grafik pertama yang sebelum menerima perlakuan terlihat ada sebuah peningkatan grafik pada kelas eksperimen dari sebelum perlakuan ke sesudah perlakuan dengan menggunakan strategi permainan *Ular Tangga* terhadap minat belajar siswa. Begitu juga, pada kelas kontrol terdapat kenaikan minat belajar antara sebelum dan sesudah menggunakan pembelajaran konvensional.

Hal ini diperkuat dengan perolehan data dalam bentuk persentase. Apabila diurutkan dari indikator tertinggi ke indikator terendah, pada kelas eksperimen indikator perhatian sebesar 81% masuk dalam kategori “Sangat Baik” meningkat dari yang sebelumnya hanya 72% dengan kategori “Baik”. Kemudian indikator keterlibatan dan rasa senang naik menjadi 80% dengan kategori “Sangat Baik” dari yang sebelumnya 71% dan 70% dengan kategori “Baik”. Terakhir, indikator ketertarikan sebesar 77%, naik dari yang sebelumnya hanya 68%. Sedangkan pada kelas kontrol, apabila diurutkan dari indikator tertinggi ke indikator terendah, indikator keterlibatan sebesar 81% dengan kategori “Sangat Baik” meningkat dari yang sebelumnya 75% dengan kategori “Baik”. Indikator perhatian sebesar 80% dengan kategori “Sangat Baik” meningkat dari yang sebelumnya sebesar 74% dengan kategori “Baik”. Kemudian indikator rasa senang meningkat dari 72 % menjadi 79% dan indikator ketertarikan yang juga meningkat menjadi 75% dari yang sebelumnya hanya sebesar 67%. Dari data-data ini dapat diambil kesimpulan bahwa kelas eksperimen memiliki peningkatan yang lebih tinggi dibandingkan pada kelas kontrol hampir pada semua indikatornya.

c. Data Lembar Observasi dan Catatan Lapangan

Indikator yang diamati dalam lembar observasi sesuai dengan indikator didalam angket yang dikembangkan berdasarkan pendapat Safari (2003, hlm.60) yakni

terbagi menjadi 4 indikator; 1) rasa senang, 2) ketertarikan, 3) perhatian, dan 4) keterlibatan. Indikator-indikator ini kemudian dijabarkan kedalam 20 pernyataan dengan tiap-tiap pernyataan diberikan pilihan ‘Ya’ dan ‘Tidak’. Pengamatan penelitian dilakukan oleh guru mata pelajaran IPS pada kelas tersebut, sementara catatan lapangan dilakukan oleh peneliti selama penelitian berlangsung. Pengamatan dilakukan setiap pertemuan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

a. Pertemuan 1

Pada pertemuan pertama, dibantu oleh Ibu Nurmiah, M.SPd selaku guru yang mengajar IPS pada kelas tersebut, pembelajaran pada kelas kontrol cenderung kondusif pada saat-saat awal. Siswa dalam kelas dibagi kedalam beberapa kelompok dan diberikan tugas untuk dikerjakan bersama. Baik peneliti serta guru IPS menyadari adanya beberapa siswa yang kurang bersemangat dalam belajar IPS, tidak membawa peralatan belajar, kurang aktif dalam diskusi kelompok serta tidak mengerjakan tugas dengan sungguh-sungguh bahkan tidak mengerjakan laporan tugas yang diminta guru.

Pada pertemuan ini tanggal 27 April 2018, dikelas kontrol guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam, mengabsen serta menyatakan tujuan dan manfaat pembelajaran. Guru menyampaikan materi mengenai “Masyarakat Indonesia pada Masa Islam” dan membagi siswa didalam kelas kedalam beberapa kelompok. Setelah meminta siswa mengamati gambar persebaran Islam di Indonesia, guru meminta siswa menjawab beberapa pertanyaan yang dimaksudkan untuk membantu siswa fokus pada materi sesuai tujuan pembelajaran yang akan diterima dan dipelajarinya saat itu. Siswa bersama kelompok diberikan waktu untuk berdiskusi aktif bersama teman-temannya dengan materi dari berbagai sumber yang relevan, siswa juga diminta berfikir kritis dalam menanggapi teori masuknya Islam ke Indonesia. Pada saat inilah peneliti mengamati serta membuat catatan lapangan terhadap siswa.

Berdasarkan data observasi dan catatan lapangan, sebanyak 3 siswa tidak bersemangat dan tidak siap untuk belajar IPS. Guru mengajak siswa agar lebih terlibat aktif dan bersemangat dalam pembelajaran IPS melalui teguran lisan. Kemudian, 2 siswa tidak membawa peralatan belajar yang diperlukan, hal ini

sebenarnya cukup menjadi masalah, namun dikarenakan pembelajaran dilakukan didalam kelompok guru dapat meminta teman sekelompoknya untuk meminjamkan peralatan belajar yang diperlukan, dalam hal ini, guru bersikap tegas dengan menegur siswa tersebut. Kemudian 3 siswa tidak mengerjakan tugas IPS dengan bersungguh-sungguh, guru meminta seluruh siswa fokus dalam tugasnya dengan mengandalkan teman satu kelompok siswa tersebut. Dua siswa kurang mengamati dengan seksama ketika guru menjelaskan pembelajaran, satu siswa tidak mendengarkan penjelasan guru dan teman sejawat ketika diskusi berlangsung, hal ini guru tangani dengan melontarkan pertanyaan dan mendatangi secara langsung setiap kelompok untuk menanyakan kesulitan dan kendala pengerjaan tugas, hal ini yang akhirnya membuat siswa kembali fokus pada pembelajaran. Kendati demikian masih ada siswa yang sulit diatur terutama mendekati akhir pembelajaran didapati tiga siswa didalam kelas tidak membuat ringkasan materi yang disampaikan guru atau teman sejawat, Satu siswa tidak fokus selama pembelajaran berlangsung (melamun, mengobrol, tidur), 2 siswa tidak membuat laporan sesuai dengan tugas yang diberikan guru dan 6 siswa tidak berdiskusi aktif saat diskusi berlangsung. Menanggapi hal ini guru berusaha melakukan introspeksi dan teguran lisan kepada siswa agar selanjutnya pembelajaran dapat lebih kondusif.

Dibandingkan dengan kelas kontrol, kelas eksperimen mengalami hal yang tidak jauh berbeda. Pada pertemuan pertama, tanggal 2 Mei 2018, guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam, mengabsen serta menyatakan tujuan dan manfaat pembelajaran. Guru menyampaikan materi mengenai “Masyarakat Indonesia pada Masa Islam” dan membagi siswa didalam kelas kedalam beberapa kelompok. Setelah meminta siswa mengamati gambar persebaran Islam di Indonesia, guru meminta siswa menjawab beberapa pertanyaan yang dimaksudkan untuk membantu siswa fokus pada materi sesuai tujuan pembelajaran yang akan diterima dan dipelajarinya saat itu. Siswa bersama kelompok diberikan waktu untuk berdiskusi aktif bersama teman-temannya dengan materi dari berbagai sumber yang relevan, siswa juga diminta berfikir kritis dalam menanggapi teori masuknya Islam ke Indonesia. Kemudian

setelahnya, guru membagikan papan permainan *Ular Tangga* pada masing-masing kelompok untuk kemudian melakukan pengenalan dan uji coba permainan. Pada saat inilah peneliti mengamati serta membuat catatan lapangan terhadap siswa.

Pada awalnya hampir semua siswa dikelas terlihat cenderung sulit berkonsentrasi selama pembelajaran. Siswa cenderung pasif dan kurang memperhatikan guru yang mengajar. Terlihat beberapa siswa menguap dan pada akhirnya mengobrol dengan teman sejawatnya. Hampir seluruh siswa tidak mau bertanya dan terlihat pasif dikelas. Guru mengupayakan berbagai hal dengan bertanya untuk menstimulasi siswa, membuat kelompok, dan sampai menegur siswa, namun tetap didapati siswa yang pasif dan tidak memperhatikan. Setelah guru membagikan papan permainan *Ular Tangga* mendekati akhir pembelajaran, siswa terlihat senang dan antusias, siswa memperhatikan aturan permainan yang disampaikan guru dengan seksama, serta membaca kembali materi yang diberikan guru dengan maksud agar dapat mengikuti permainan. Suasana kelas seketika berubah ketika peneliti menerapkan strategi ini, walaupun masih ada kendala diantaranya karena kurangnya pion permainan, namun pembelajaran dengan cara bermain ini dirasa efektif meningkatkan perhatian dan rasa senang siswa bahkan sejak pertemuan pertama.

b. Pertemuan 2

Pada pertemuan kedua, dibantu oleh Ibu Nurmiah, M.SPd selaku guru yang mengajar IPS pada kelas tersebut, pembelajaran pada kelas kontrol dan kelas eksperimen cenderung belum ada perubahan yang berarti dari pertemuan sebelumnya, serta masih ada beberapa siswa yang kurang bersemangat dalam belajar IPS, tidak membawa peralatan belajar, kurang aktif dalam diskusi kelompok serta tidak mengerjakan tugas dengan sungguh-sungguh bahkan tidak mengerjakan laporan tugas yang diminta guru.

Pada pertemuan kedua dikelas kontrol tanggal 04 Mei 2018, dikelas kontrol guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam, mengabsen serta

menyatakan tujuan dan manfaat pembelajaran. Guru masih menyampaikan materi mengenai “Masyarakat Indonesia pada Masa Islam”, dengan subtema mengenai pengaruh Islam terhadap kehidupan masyarakat Indonesia, guru seperti pada pertemuan pertama, membagi siswa didalam kelas kedalam beberapa kelompok. Setelah meminta siswa mencari materi terkait pengaruh Islam dalam berbagai aspek kehidupan masyarakat Indonesia dari berbagai sumber, siswa diminta menemukan contoh kesinambungan sejarah antara masa Hindu-Buddha dengan masa Islam, misalnya dalam bentuk bangunan atau kesenian, siswa juga diminta berfikir kritis dalam menjawab tugas yang diminta. Kemudian siswa dipersilahkan melakukan persentase dan tanya jawab sementara guru membetulkan jawaban yang kurang tepat sekaligus mengamati serta membuat catatan lapangan terhadap siswa.

Pada pertemuan ini masalah yang ditemui untuk mencapai pembelajaran yang ideal cenderung tidak jauh berbeda dengan permasalahan yang dihadapi pada pertemuan pertama. Berdasarkan data observasi dan catatan lapangan, sebanyak 2 siswa tidak bersemangat dan tidak siap untuk belajar IPS. Kemudian, 2 siswa tidak membawa peralatan belajar yang diperlukan, 2 siswa tidak mengerjakan tugas IPS dengan bersungguh-sungguh, 2 siswa kurang mengamati dengan seksama ketika guru menjelaskan pembelajaran, 1 siswa tidak mendengarkan penjelasan guru dan teman sejawat ketika diskusi berlangsung.. Tiga siswa didalam kelas tidak membuat ringkasan materi yang disampaikan guru atau teman sejawat, Satu siswa melamun dikelas, 2 siswa tidak membuat laporan sesuai dengan tugas yang diberikan guru dan 6 siswa tidak berdiskusi aktif saat diskusi berlangsung. Dalam menanggapi hal ini, guru mengatur siswa yang kurang memperhatikan melalui kelompoknya masing-masing, guru menekankan pentingnya kerjasama kelompok dimana semua harus terlibat dan bahwa penilaian akan dilakukan secara individual dan secara berkelompok sehingga siswa mau tidak mau harus dapat merangkul teman dalam kelompoknya agar turut aktif dan memperhatikan pembelajaran. Guru juga menegur siswa secara langsung saat dirasa siswa tersebut harus ditegur. Kendati

demikian, jika dibandingkan pertemuan sebelumnya, suasana belajar pertemuan kedua cukup kondusif dimana siswa mulai hilang konsentrasi hanya saat mendekati akhir pembelajaran.

Pada kelas eksperimen, terlihat lebih kondusif dari pertemuan pertama, siswa terlihat senang saat menjawab pertanyaan sambil bermain papan permainan *Ular Tangga*. Namun, masih ada siswa yang tidak mengerjakan laporan yang diminta yakni sebanyak 3 orang. Pada pertemuan kedua dikelas eksperimen tanggal 08 Mei 2018, guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam, mengabsen serta menyatakan tujuan dan manfaat pembelajaran. Guru masih menyampaikan materi mengenai “Masyarakat Indonesia pada Masa Islam”, dengan subtema mengenai pengaruh Islam terhadap kehidupan masyarakat Indonesia, guru seperti pada pertemuan pertama, membagi siswa didalam kelas kedalam beberapa kelompok. Setelah meminta siswa mencari materi terkait pengaruh Islam dalam berbagai aspek kehidupan masyarakat Indonesia dari berbagai sumber, siswa diminta menemukan contoh kesinambungan sejarah antara masa Hindu-Buddha dengan masa Islam, misalnya dalam bentuk bangunan atau kesenian, siswa juga diminta berfikir kritis dalam menjawab tugas yang diminta. Kemudian tiap-tiap kelompok dibagikan papan permainan *Ular Tangga*, pertanyaan dan jawaban serta kartu motivasi sementara guru mengamati serta membuat catatan lapangan terhadap siswa.

Berbeda dari sebelumnya, kali ini guru telah menyiapkan pion-pion yang cukup dengan maksud menganggulangi kesalahan yang terjadi minggu sebelumnya, setelah dirasa siswa memahami materi dan aturan permainan, guru mempersilahkan siswa belajar melalui permainan ini. Permainan yang simpel dan sudah banyak diketahui ini membuat siswa lebih kondusif dan bersemangat saat bermain, tak heran senyum dan tawa menghiasi kelas ini sehingga pembelajaran dan dikatakan lebih kondusif dari sebelumnya, walaupun karena terlalu sibuk dan fokus bermain, tiga siswa sampai tidak membuat laporan yang sebenarnya wajib dikerjakan oleh tiap-tiap siswa dikelas. Adapun setelah

permainan, guru mengumpulkan tugas siswa, bertanya dan memperbaiki jawaban yang kurang tepat, serta memberi penghargaan berupa hadiah kepada siswa dengan poin tertinggi. Hal ini dirasa efektif meningkatkan minat siswa dalam belajar, sebab dari pengamatan peneliti, siswa secara sadar mempelajari materi dengan sungguh-sungguh sebelum mereka memulai permainan.

c. Pertemuan 3

Pada pertemuan ketiga, masih dibantu oleh Ibu Nurmiah, M.SPd selaku guru yang mengajar IPS pada kelas tersebut, pembelajaran pada kelas kontrol dan kelas eksperimen cenderung lebih kondusif dari sebelumnya. Pada pertemuan ketiga pada kelas kontrol tanggal 08 Mei 2018, guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam, mengabsen serta menyatakan tujuan dan manfaat pembelajaran. Guru menyampaikan materi mengenai “Masyarakat Indonesia pada Masa Islam” dengan subtema mengenai ‘Kerajaan-Kerajaan Islam di Indonesia’, kemudian guru membagi siswa didalam kelas kedalam beberapa kelompok. Setelah meminta siswa mengamati gambar kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia, guru meminta siswa menjawab beberapa pertanyaan yang dimaksudkan untuk membantu siswa fokus pada materi sesuai tujuan pembelajaran yang akan diterima dan dipelajarinya saat itu. Siswa bersama kelompok diberikan waktu untuk berdiskusi aktif bersama teman-temannya dengan materi dari berbagai sumber yang relevan, siswa juga diminta berfikir kritis dalam menanggapi lembar soal yang diberikan guru terkait materi kerajaan Islam di Indonesia. Kemudian, siswa diminta mempersentasikan hasil kerjanya didepan teman-teman sebayanya. Pada saat inilah peneliti mengamati serta membuat catatan lapangan terhadap siswa.

Pada pertemuan ini, berdasarkan data observasi dan catatan lapangan yang dimiliki peneliti, sebanyak 2 siswa tidak bersemangat dan tidak siap untuk belajar IPS. Kemudian, terjadi perubahan dari yang sebelumnya terdapat 2 siswa yang tidak membawa peralatan belajar yang diperlukan pada pertemuan ini seluruh siswa membawa peralatan belajar. Sebanyak 5 siswa tidak mengerjakan tugas IPS

dengan bersungguh-sungguh, hal ini disebabkan pula karena materi yang luas dan terbilang sulit dipahami pada pertemuan ini. Sebanyak lima siswa kurang mengamati dengan seksama ketika guru menjelaskan pembelajaran, terjadi perubahan dari pertemuan sebelumnya dimana 1 siswa tidak mendengarkan penjelasan guru dan teman sejawat ketika diskusi berlangsung, pada pertemuan kali ini semua mendengarkan penjelasan guru dan teman sejawat saat diskusi berlangsung. Delapan siswa didalam kelas tidak membuat ringkasan materi yang disampaikan guru atau teman sejawat, lima siswa tidak fokus selama pembelajaran berlangsung (melamun, mengobrol, tidur), 1 siswa tidak mengumpulkan tugas tepat waktu, 3 siswa tidak membuat laporan dan 2 siswa tidak aktif diskusi menurun dari yang sebelumnya 6 siswa tidak berdiskusi aktif saat diskusi berlangsung. Terjadi beberapa perubahan yang berarti dari pertemuan-pertemuan sebelumnya.

Dalam menanggapi hal ini, guru masih menggunakan cara yang sama dengan cara yang digunakan pada pertemuan sebelumnya untuk menenangkan siswa yakni guru mengatur siswa yang kurang memperhatikan melalui kelompoknya masing-masing, guru menekankan pentingnya kerjasama kelompok dimana semua harus terlibat dan bahwa penilaian akan dilakukan secara individual dan secara berkelompok sehingga siswa mau tidak mau harus dapat merangkul teman dalam kelompoknya agar turut aktif dan memperhatikan pembelajaran. Guru juga menegur siswa secara langsung saat dirasa siswa tersebut harus ditegur. Terlihat siswa pada kelas kontrol dalam mengikuti pembelajaran IPS dikelas mulai hilang konsentrasi saat mendekati akhir pembelajaran. Pada saat inilah peneliti sekaligus menyadari pentingnya penerapan permainan atau metode yang menarik untuk menghilangkan kejenuhan siswa, terutama mendekati waktu akhir pembelajaran, apalagi setelah peneliti membandingkan dengan apa yang terjadi pada kelas eksperimen.

Berbanding terbalik dengan yang terjadi pada kelas eksperimen, Pada pertemuan ini, berdasarkan data observasi dan catatan lapangan, tidak ada lagi siswa yang terlihat tidak bersemangat dan tidak siap untuk belajar IPS. Guru

disambut dengan semangat ketika memasuki kelas. Kemudian, semua siswa membawa peralatan belajar yang diperlukan serta siswa mengerjakan tugas IPS dengan bersungguh-sungguh. Siswa mengamati dengan seksama ketika guru menjelaskan pembelajaran dan mendengarkan penjelasan guru dan teman sejawat ketika diskusi berlangsung. Semua siswa didalam kelas membuat ringkasan materi yang disampaikan guru atau teman sejawat, fokus selama pembelajaran berlangsung dan membuat laporan sesuai dengan tugas yang diberikan guru serta berdiskusi aktif saat diskusi berlangsung walaupun dapat dikatakan materi cukup luas bagi siswa, namun mereka tetap berusaha memperhatikan dengan baik dan terlihat lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Pada kelas eksperimen, terlihat lebih kondusif dari pertemuan pertama dan dari pertemuan kedua, siswa terlihat senang saat menjawab pertanyaan sambil bermain papan permainan *Ular Tangga*.

Pada pertemuan ketiga dikelas eksperimen tanggal 09 Mei 2018, guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam, mengabsen serta menyatakan tujuan dan manfaat pembelajaran. Guru masih menyampaikan materi mengenai “Masyarakat Indonesia pada Masa Islam”, dengan subtema mengenai kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia, guru seperti pada pertemuan pertama dan kedua, membagi siswa didalam kelas kedalam beberapa kelompok. Setelah meminta siswa mengamati gambar-gambar kerajaan Islam di Indonesia, siswa diminta mengerjakan lembar soal yang mengarahkan siswa pada tujuan pembelajaran. Siswa diminta berfikir kritis dan dapat mencari dan menganalisis data dari berbagai sumber yang relevan. Kemudian tiap-tiap kelompok dibagikan papan permainan *Ular Tangga*, pertanyaan dan jawaban serta kartu motivasi sementara guru mengamati serta membuat catatan lapangan terhadap siswa.

Siswa bermain dengan penuh semangat, dan berusaha menjawab pertanyaan dengan sungguh-sungguh agar dapat memenangkan permainan. Bahkan didalam kelas siswa terlihat memperhatikan jawaban teman sebayanya dalam kelompok sehingga saat mendapat pertanyaan serupa mampu menjawab. Senyum dan tawa menghiasi kelas ini sehingga pembelajaran dapat dikatakan

lebih kondusif dari sebelumnya, Adapun setelah permainan, guru mengumpulkan tugas siswa, bertanya dan memperbaiki jawaban yang kurang tepat, serta memberi penghargaan berupa hadiah kepada siswa dengan poin tertinggi. Hal ini dirasa efektif meningkatkan minat siswa dalam belajar, sebab dari pengamatan peneliti, siswa secara sadar mempelajari materi dengan sungguh-sungguh sebelum mereka memulai permainan.

d. Pertemuan 4

Pada pertemuan keempat, dibantu oleh Ibu Nurmiah, M.SPd selaku guru yang mengajar IPS pada kelas tersebut, pembelajaran pada kelas eksperimen dan kelas kontrol mengalami perubahan yang drastis dan menjadi sangat kondusif dibandingkan 3 pertemuan sebelumnya. Hal ini disadari juga oleh guru IPS yang membantu melakukan pengamatan observasi dikelas selama pembelajaran berlangsung. Seperti pertemuan sebelumnya, siswa pada kelas kontrol dibagi kedalam beberapa kelompok dan diberikan tugas untuk dikerjakan bersama.

Pada pertemuan keempat pada kelas kontrol tanggal 11 Mei 2018, guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam, mengabsen serta menyatakan tujuan dan manfaat pembelajaran. Guru menyampaikan materi mengenai “Masyarakat Indonesia pada Masa Islam” dengan subtema mengenai ‘Peninggalan Sejarah Masa Islam di Indonesia’, kemudian guru membagi siswa didalam kelas kedalam beberapa kelompok. Setelah meminta siswa mengamati gambar mesjid Baiturrahman di Aceh sebagai salah satu contoh peninggalan pada masa Islam di Indonesia, guru meminta siswa menjawab beberapa pertanyaan yang dimaksudkan untuk membantu siswa fokus pada materi sesuai tujuan pembelajaran yang akan diterima dan dipelajarinya saat itu. Siswa bersama kelompok diberikan waktu untuk berdiskusi aktif bersama teman-temannya dengan materi dari berbagai sumber yang relevan, siswa juga diminta berfikir kritis dalam menanggapi lembar soal yang diberikan guru terkait materi peninggalan sejarah masa Islam di Indonesia. Kemudian siswa dalam kelompok diminta

mempersentasekan hasil diskusinya. Pada saat inilah peneliti mengamati serta membuat catatan lapangan terhadap siswa.

Pada pertemuan ini, berdasarkan data observasi dan catatan lapangan, tidak ada lagi siswa yang terlihat tidak bersemangat dan tidak siap untuk belajar IPS. Kemudian, semua siswa membawa peralatan belajar yang diperlukan serta siswa mengerjakan tugas IPS dengan bersungguh-sungguh. Siswa mengamati dengan seksama ketika guru menjelaskan pembelajaran dan mendengarkan penjelasan guru dan teman sejawat ketika diskusi berlangsung. Semua siswa didalam kelas membuat ringkasan materi yang disampaikan guru atau teman sejawat, fokus selama pembelajaran berlangsung dan membuat laporan sesuai dengan tugas yang diberikan guru serta berdiskusi aktif saat diskusi berlangsung. Walaupun pada kelas kontrol, masalah yang terus dihadapi dari pertemuan pertama ialah mulai kurang fokus dan konsentrasi siswa mulai berkurang ketika memasuki jam terakhir saat pembelajaran IPS berlangsung dikelas.

Hal ini juga disadari peneliti sebagai permasalahan yang hanya dapat ditangani dengan menggunakan metode menarik atau dengan menerapkan permainan dalam pembelajaran di kelas. Namun, kendati demikian, sampai akhir pertemuan siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan baik, mengerjakan tugas dengan sungguh-sungguh. Guru memberikan aturan nilai individu dan juga kelompok, sehingga siswa dalam satu kelompok berusaha menjaga anggota kelompoknya agar tetap fokus dan tidak mengobrol. Selain itu, pada pertemuan terakhir ini juga, guru menjanjikan penghargaan berupa hadiah kepada siswa, ternyata hal ini ditanggapi baik dan antusias oleh siswa, sehingga pembelajaran berjalan jauh berbeda dari biasanya. Peneliti juga mempelajari bahwa motivasi dapat ditumbuhkan dari pemberian penghargaan kepada siswa.

Hal ini serupa dengan pada kelas eksperimen dimana semua anak terlihat senang, tertarik memperhatikan dan terlibat dalam pembelajaran IPS dikelas dengan menggunakan strategi permainan *Ular Tangga*. Pada pertemuan ini, berdasarkan data observasi dan catatan lapangan, tidak ada lagi siswa yang terlihat

tidak bersemangat dan tidak siap untuk belajar IPS. Sama seperti pada pertemuan ketiga, guru disambut dengan semangat ketika memasuki kelas. Kemudian, semua siswa membawa peralatan belajar yang diperlukan serta siswa mengerjakan tugas IPS dengan bersungguh-sungguh. Siswa mengamati dengan seksama ketika guru menjelaskan pembelajaran dan mendengarkan penjelasan guru dan teman sejawat ketika diskusi berlangsung. Semua siswa didalam kelas membuat ringkasan materi yang disampaikan guru atau teman sejawat, fokus selama pembelajaran berlangsung dan membuat laporan sesuai dengan tugas yang diberikan guru serta berdiskusi aktif saat diskusi berlangsung walaupun dapat dikatakan materi cukup luas bagi siswa, namun mereka tetap berusaha memperhatikan dengan baik dan terlihat lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Pada kelas eksperimen, terlihat lebih kondusif dari pertemuan pertama, kedua, dan dari pertemuan ketiga. Siswa terlihat senang saat menjawab pertanyaan sambil bermain papan permainan *Ular Tangga*.

Pada pertemuan keempat dikelas eksperimen tanggal 17 Mei 2018, guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam, mengabsen serta menyatakan tujuan dan manfaat pembelajaran. Guru menyampaikan materi mengenai “Masyarakat Indonesia pada Masa Islam” dengan subtema mengenai ‘Peninggalan Sejarah Masa Islam di Indonesia’, kemudian guru membagi siswa didalam kelas kedalam beberapa kelompok. Setelah meminta siswa mengamati gambar mesjid Baiturrahman di Aceh sebagai salah satu contoh peninggalan pada masa Islam di Indonesia, guru meminta siswa menjawab beberapa pertanyaan yang dimaksudkan untuk membantu siswa fokus pada materi sesuai tujuan pembelajaran yang akan diterima dan dipelajarinya saat itu. Siswa bersama kelompok diberikan waktu untuk berdiskusi aktif bersama teman-temannya dengan materi dari berbagai sumber yang relevan, siswa juga diminta berfikir kritis dalam menanggapi lembar soal yang diberikan guru terkait materi peninggalan sejarah masa Islam di Indonesia. Kemudian tiap-tiap kelompok dibagikan papan permainan *Ular Tangga*, pertanyaan dan jawaban serta kartu motivasi sementara

guru mengamati serta membuat catatan lapangan terhadap siswa. Pada saat inilah peneliti mengamati serta membuat catatan lapangan terhadap siswa.

Siswa bermain dengan penuh semangat, dan berusaha menjawab pertanyaan dengan sungguh-sungguh agar dapat memenangkan permainan. Bahkan didalam kelas siswa terlihat memperhatikan jawaban teman sebayanya dalam kelompok sehingga saat mendapat pertanyaan serupa mampu menjawab. Senyum dan tawa menghiasi kelas ini sehingga pembelajaran dapat dikatakan lebih kondusif dari sebelumnya. Adapun setelah permainan, guru mengumpulkan tugas siswa, bertanya dan memperbaiki jawaban yang kurang tepat, serta memberi penghargaan berupa hadiah kepada siswa dengan poin tertinggi. Hal ini dirasa efektif meningkatkan minat siswa dalam belajar, sebab dari pengamatan peneliti, siswa secara sadar mempelajari materi dengan sungguh-sungguh sebelum mereka memulai permainan.

C. Analisis Data Statistik

1. Uji Normalitas

Menurut Sugiyono (2014,hlm.75) dalam penggunaan statistic parametris, bekerja dengan asumsi bahwa data setiap variabel penelitian yang akan dianalisis membentuk distribusi normal. Berdasarkan hal tersebut, diketahui normalitas data dicari untuk memenuhi salah satu persyaratan penggunaan statistic parametris dalam pengujian hipotesis. Penelitian ini menggunakan uji normalitas karena penelitian ini untuk mengetahui pengaruh penggunaan strategi Permainan *Ular Tangga* dalam pembelajaran IPS terhadap minat belajar siswa. Uji normalitas data dalam penelitian ini menggunakan metode Kolgomorov-Smirnov Test pada *Software SPSS* versi 18. Kriteria pengambilan keputusan dapat dilakukan berdasarkan probabilitas (*asymptotic significance*), dengan memacu pengambilan keputusan sebagai berikut.

- a. Jika probabilitas ≥ 0.05 maka data distribusi normal
- b. Jika probabilitas < 0.05 maka data tidak berdistribusi normal.

Apabila probabilitas diperoleh lebih besar dari 0.05, maka dapat disimpulkan bahwa sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal, sebaliknya apabila probabilitas diperoleh kurang dari 0.05 maka dapat disimpulkan bahwa sampel berasal dari populasi yang tidak berdistribusi tidak normal. Tabel dibawah ini menunjukkan hasil pengujian normalitas data hasil angket sebelum dan sesudah perlakuan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Normalitas data yang diperoleh dari hasil angket minat belajar sebelum dan sesudah perlakuan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol pada tabel berikut ini:

Tabel 4.12
Uji Normalitas

		One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test			
		Sebelum_ Eksperimen	Sesudah_ Eksperimen	Sebelum_ Kontrol	Sesudah_ Kontrol
N		34	34	34	34
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	145,06	163,53	148,29	162,18
	Std. Deviation	20,289	16,757	11,355	12,547
	Most Extreme Differences				
	Absolute	,128	,087	,123	,119
	Positive	,064	,076	,104	,119
	Negative	-,128	-,087	-,123	-,084
Kolmogorov-Smirnov Z		,746	,508	,715	,692
Asymp. Sig. (2-tailed)		,634	,959	,687	,724

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Sumber : Hasil Olah Data SPSS Versi 18

Berdasarkan tabel uji normalitas di atas menunjukkan hasil sebelum dan sesudah *treatment* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Uji normalitas yang telah dilakukan merupakan hasil uji dengan menggunakan SPSS v.18 melalui teknik *one-sample kolmogorov-smirnov test* dengan membandingkan probabilitas Asymp.Sig (2-tailed) dengan nilai $\alpha = 0.05$, berikut merupakan hipotesis yang akan di uji :

- Ho = Data berdistribusi normal
- H1 = Data tidak berdistribusi normal

Kriteria pengambilan keputusan:

- Jika nilai signifikansi > 0.05 maka Ho diterima

- Jika nilai signifikansi < 0.05 maka H_1 diterima

Berdasarkan tabel 4.12, semua data pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal. Hasil perhitungan skor minat belajar siswa sebelum perlakuan pada kelas eksperimen adalah 0.634 yang berarti lebih besar nilai signifikansi dari $\alpha = 0.05$ dan H_0 diterima yang artinya data berdistribusi normal. Perhitungan skor minat belajar siswa sesudah perlakuan pada kelas eksperimen juga berdistribusi normal, sebab nilai signifikan yang diperoleh lebih besar nilai signifikannya dari $\alpha = 0.05$ yaitu 0.959.

Data yang diperoleh pada kelas kontrol juga berdistribusi normal yaitu sebelum perlakuan memiliki hasil perhitungan sebesar 0.687 dan sesudah perlakuan memiliki hasil 0.724. Hasil perhitungan lebih dari $\alpha = 0.05$, maka H_0 diterima dan H_1 ditolak sehingga disimpulkan bahwa sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk melihat tingkat kesamaan jawaban siswa dalam mengisi angket. Pengujian homogenitas dalam penelitian ini dilakukan untuk mengetahui skor-skor yang diperoleh memiliki variansi yang sama atau tidak. Pengujian homogenitas data dilakukan untuk memenuhi salah satu persyaratan penggunaan statistic parametris.

Uji homogenitas dilakukan dengan menggunakan rumus ujian varians yaitu rumus *One Way ANOVA* pada SPSS 18 untuk memudahkan peneliti dalam proses pengolahan data. Jika nilai signifikansi lebih dari 0.05 maka dapat dikatakan bahwa varian dari dua atau lebih kelompok data adalah sama, namun apabila nilai signifikansinya kurang dari 0.05 maka data dikatakan tidak homogen. Hasil pengolahan data dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 4.13

Hasil Uji Homogenitas Minat Belajar Siswa

Test of Homogeneity of Variances

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
sebelum	.230	1	66	.633
sesudah	1.197	1	66	.278

Sumber: Hasil Olah Data SPSS versi 18

Hipotesis :

- Ho : Data homogen
- H1 : Data tidak homogen

Kriteria pengambilan keputusan:

- Jika nilai signifikansi > 0.05 maka Ho diterima
- Jika nilai signifikansi < 0.05 maka H1 diterima

Apabila hasil perhitungan mendapatkan nilai signifikansi lebih besar 0.05, maka dapat disimpulkan bahwa data yang diperoleh homogen, atau memiliki varians yang sama. Sebaliknya apabila hasil perhitungan mendapatkan nilai signifikansi lebih kecil dari 0.05, maka dapat disimpulkan bahwa data yang diperoleh tidak homogen, atau tidak memiliki varians yang sama.

Tabel diatas merupakan tabel hasil perhitungan skor minat belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil perhitungan skor minat belajar siswa sebelum perlakuan yaitu 0.633 lebih besar dari nilai 0.05 maka Ho diterima dan H1 ditolak. Begitu juga hasil perhitungan skor minat belajar siswa setelah perlakuan lebih besar dari 0.05 yakni sebesar 0.278. Sehingga dapat disimpulkan bahwa data sebelum dan sesudah perlakuan pada kelas kontrol dan kelas eksperimen memiliki varians yang sama atau homogen.

3. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji-t karena data yang diperoleh berdistribusi normal. Uji-t menurut Furqon (2014, hlm.236) merupakan prosedur pengujian hipotesis menggunakan statistik parametrik yaitu uji dua rata-rata. Pengujian hipotesis dilakukan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan minat belajar siswa sebelum dan setelah dilakukan perlakuan yaitu penerapan strategi permainan *Ular Tangga* pada kelas eksperimen dan penerapan metode

konvensional pada kelas kontrol. Uji- t yang dilakukan guna untuk menjawab tiga rumusan masalah yang telah disusun, sebagai berikut:

a. Uji Hipotesis 1 - Uji Hipotesis Perbedaan Minat Belajar Sebelum dan Sesudah *Treatment* Pada Kelas Eksperimen

Tabel 4.14. Uji Hipotesis 1

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Eksperimen_ Sebelum - Eksperimen_ Sesudah	-18,471	22,201	3,807	-26,217	-10,724	-4,851	33	,000

Sumber : Olah Data SPSS versi 18

- H_0 : Tidak terdapat perbedaan minat belajar siswa antara sebelum dan sesudah *treatment* yang menggunakan strategi permainan ular tangga di kelas eksperimen.
- H_a : Terdapat perbedaan minat belajar siswa antara sebelum dan sesudah *treatment* yang menggunakan strategi permainan ular tangga di kelas eksperimen.

Pengujian hipotesis menggunakan bantuan aplikasi software SPSS versi 18, dengan mempertimbangkan:

- Jika nilai signifikan $> 0,05$ maka H_0 diterima
- Jika nilai signifikan $< 0,05$ maka H_0 ditolak

Apabila data perhitungan menunjukkan nilai signifikansi lebih besar dari 0.05, maka dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan minat belajar siswa antara sebelum dan sesudah *treatment* yang menggunakan strategi permainan *Ular Tangga* di kelas eksperimen. Sebaliknya, apabila data perhitungan menunjukkan nilai signifikansi lebih kecil dari 0.05, maka dapat disimpulkan terdapat perbedaan minat belajar siswa antara sebelum dan sesudah *treatment* yang menggunakan strategi permainan *Ular Tangga* di kelas eksperimen.

Setelah menerapkan pembelajaran dengan strategi permainan *Ular Tangga*, selama beberapa kali pertemuan, terdapat perbedaan minat belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan. Berdasarkan nilai signifikansi yang diperoleh dari perhitungan, pada tabel 4.14 memperlihatkan hasil dari uji SPSS v.18 melalui teknik *paired samples test* dalam minat belajar siswa pada kelas eksperimen dengan nilai sig. (2-tailed) 0,00 lebih kecil dari nilai $\alpha = 0,05$. Artinya, H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti terdapat perbedaan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS saat sebelum dan sesudah perlakuan pada kelas eksperimen melalui penggunaan strategi permainan *Ular Tangga*.

Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran dengan strategi permainan *Ular Tangga* mempengaruhi minat belajar siswa dalam pembelajaran IPS. Minat belajar siswa mengalami peningkatan dalam proses pembelajaran IPS yang menerapkan strategi permainan *Ular Tangga*. Berdasarkan hasil data uji-t, hasil observasi serta catatan lapangan, strategi permainan *Ular Tangga* efektif meningkatkan minat belajar siswa yang terukur dari meningkatkannya rasa senang, keaktifan, keterlibatan, serta perhatian siswa selama mengikuti pembelajaran IPS dikelas.

Dari tiap-tiap pertemuan, peneliti menyimpulkan pentingnya penerapan strategi pembelajaran yang menarik untuk meningkatkan minat siswa. Siswa cenderung kehilangan konsentrasi belajar di pertengahan jam pelajaran, oleh karenanya guru tidak boleh hanya menerapkan model konvensional, namun secara kreatif memilih dan menerapkan strategi yang menarik dan membangkitkan minat belajar siswa. Setelah penerapan strategi permainan *Ular Tangga*, permasalahan dikelas berkurang tiap pertemuannya dan semakin kondusif. Siswa bermain dengan penuh semangat, dan berusaha menjawab pertanyaan dengan sungguh-sungguh agar dapat memenangkan permainan. Bahkan didalam kelas siswa terlihat memperhatikan jawaban teman sebayanya dalam kelompok sehingga saat mendapat pertanyaan serupa mampu menjawab, siswa secara sadar mempelajari materi dengan sungguh-sungguh sebelum mereka memulai permainan. Perubahan positif ini kemudian dibuktikan dan

diperkuat dengan hasil uji-t pada tabel 4.14 diatas dimana nilai signifikan yang diperoleh lebih kecil dari 0.05.

b. Uji Hipotesis 2 - Uji Hipotesis Perbedaan Minat Belajar Sebelum dan Sesudah *Treatment* Pada Kelas Kontrol

Ho : Tidak terdapat perbedaan minat belajar siswa antara sebelum dan sesudah menggunakan metode pembelajaran konvensional di kelas kontrol.

Ha : Terdapat perbedaan minat belajar siswa antara sebelum dan sesudah menggunakan metode pembelajaran konvensional di kelas kontrol.

Adapun pengujian hipotesis diatas tidak dilakukan secara manual. Pengujian hipotesis menggunakan bantuan aplikasi software SPSS versi 18, dengan mempertimbangkan:

- Jika nilai signifikan $> 0,05$ maka Ho diterima
- Jika nilai signifikan $< 0,05$ maka Ho ditolak

Apabila data perhitungan menunjukkan nilai signifikansi lebih besar dari 0.05, maka dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan minat belajar siswa antara sebelum dan sesudah *treatment* yang menggunakan metode pembelajaran konvensional di kelas kontrol. Sebaliknya, apabila data perhitungan menunjukkan nilai signifikansi lebih kecil dari 0.05, maka dapat disimpulkan terdapat perbedaan minat belajar siswa antara sebelum dan sesudah *treatment* yang menggunakan metode pembelajaran konvensional di kelas kontrol. Adapun hasil perhitungan dengan bantuan aplikasi software SPSS versi 18, diperoleh hasil sebagai berikut:

**Tabel 4.15 Uji Hipotesis 2
Paired Samples Test**

		Paired Differences				t	Df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower				Upper
Pair 1	Kontrol_ Sebelum - Kontrol_ Sesudah	-13,882	12,177	2,088	-18,131	9,633	-6,647	33	,000

Sumber : Hasil Olah Data SPSS versi 18

Tabel 4.15 memperlihatkan hasil dari uji SPSS v.18 melalui teknik *paired samples test* dalam minat belajar siswa pada kelas kontrol dengan nilai sig. (2-tailed) 0,00 lebih kecil dari nilai $\alpha = 0,05$. Artinya, H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti terdapat perbedaan minat belajar siswa antara sebelum dan sesudah menggunakan metode pembelajaran konvensional di kelas kontrol. Berdasarkan hasil tersebut, dapat diambil kesimpulan bahwa terdapat perbedaan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS saat sebelum dan sesudah perlakuan pada kelas kontrol melalui penggunaan metode pembelajaran konvensional.

Jika melihat pada hasil data uji-t diatas, hasil observasi serta catatan lapangan selama pelaksanaan penelitian pada kelas kontrol, dari tiap-tiap pertemuan pada kelas kontrol, siswa menunjukkan indikasi kurangnya minat belajar IPS, dilihat dari empat indikator minat belajar; rasa senang, keterlibatan, ketertarikan dan perhatian. Siswa cenderung kehilangan konsentrasi belajar di pertengahan jam pelajaran, peneliti sendiri merasa kewalahan menerapkan model konvensional secara terus menerus, namun upaya-upaya peneliti dalam menganggulangi permasalahan dikelas seperti menempatkan siswa dalam kelompok, melakukan penilaian individu dan kelompok, menegur siswa yang melamun dan tidak mengerjakan tugas, dsb sedikit kurang mengurangi permasalahan dikelas tersebut. Dari pertemuan satu ke pertemuan selanjutnya, perubahan positif memang terlihat dikelas, yang kemudian dibuktikan dengan hasil uji-t pada tabel 4.15 diatas.

c. Uji Hipotesis 3 - Uji Hipotesis Perbedaan Minat Belajar Sebelum dan Sesudah Treatment pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

- 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.
- 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.

Tabel 4.16

Hasil Uji Hipotesis 3-Kelas Kontrol

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil	Equal variances assumed	,230	,633	-4,783	66	,000	-13,882	2,902	-19,677	-8,088
	Equal variances not assumed			-4,783	65,354	,000	-13,882	2,902	-19,678	-8,087

Sumber : Hasil Olah Data SPSS versi 18

Keputusan:

- Jika $Sig > 0,05$ maka H_0 diterima
- Jika $Sig < 0,05$ maka H_0 ditolak

Apabila data perhitungan menunjukkan nilai signifikansi lebih besar dari 0.05 maka dapat disimpulkan 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. Sebaliknya, apabila data perhitungan menunjukkan nilai signifikansi lebih kecil dari 0.05, maka dapat disimpulkan 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.

Tabel 4.16 memperlihatkan hasil dari uji SPSS v.18 melalui teknik *paired samples test* dalam minat belajar siswa pada kelas kontrol dengan nilai sig. (2-tailed) 0,00 lebih kecil dari nilai $\alpha = 0,05$. Artinya, H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa terdapat perbedaan signifikan dalam minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS saat sebelum dan sesudah perlakuan pada kelas kontrol melalui penggunaan metode pembelajaran konvensional.

Tabel 4.17
Hasil Uji Hipotesis 3-Kelas Eksperimen

		Independent Samples Test								
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil	Equal variances assumed	1,197	,278	-4,093	66	,000	-18,471	4,513	-27,481	-9,460
	Equal variances not assumed			-4,093	63,725	,000	-18,471	4,513	-27,487	-9,454

Sumber : Hasil Olah Data SPSS versi 18

Keputusan:

- Jika $\text{Sig} > 0,05$ maka H_0 diterima
- Jika $\text{Sig} < 0,05$ maka H_0 ditolak

Apabila data perhitungan menunjukkan nilai signifikansi lebih besar dari 0.05 maka dapat disimpulkan 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. Sebaliknya, apabila data perhitungan menunjukkan nilai signifikansi lebih kecil dari 0.05, maka dapat disimpulkan 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.

Tabel 4.17 memperlihatkan hasil dari uji SPSS v.18 melalui teknik *paired samples test* dalam minat belajar siswa pada kelas eksperimen dengan nilai sig. (2-tailed) 0,00 lebih kecil dari nilai $\alpha = 0,05$. Artinya, H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa terdapat perbedaan signifikan dalam minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS saat sebelum dan sesudah perlakuan pada kelas eksperimen melalui penggunaan strategi permainan *Ular Tangga*, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran dengan strategi permainan *Ular Tangga* mempengaruhi peningkatan minat belajar siswa dalam pembelajaran IPS. Berdasarkan hasil data uji-t, hasil observasi serta catatan lapangan, strategi permainan *Ular Tangga* efektif meningkatkan minat belajar siswa yang terukur dari meningkatkannya rasa senang, keaktifan, keterlibatan, serta perhatian siswa selama mengikuti pembelajaran IPS dikelas.

Siswa cenderung kehilangan konsentrasi belajar di pertengahan jam pelajaran, oleh karenanya guru tidak boleh hanya menerapkan model konvensional, namun secara kreatif memilih dan menerapkan strategi yang menarik dan membangkitkan minat belajar siswa. Setelah penerapan strategi permainan *Ular Tangga*, permasalahan dikelas berkurang tiap pertemuannya dan semakin kondusif. Siswa bermain dengan penuh semangat, dan berusaha menjawab pertanyaan dengan sungguh-sungguh agar dapat memenangkan permainan. Bahkan didalam kelas siswa terlihat memperhatikan jawaban teman

sebayanya dalam kelompok sehingga saat mendapat pertanyaan serupa mampu menjawab, siswa secara sadar mempelajari materi dengan sungguh-sungguh sebelum mereka memulai permainan.

D. Pembahasan Hasil Penelitian

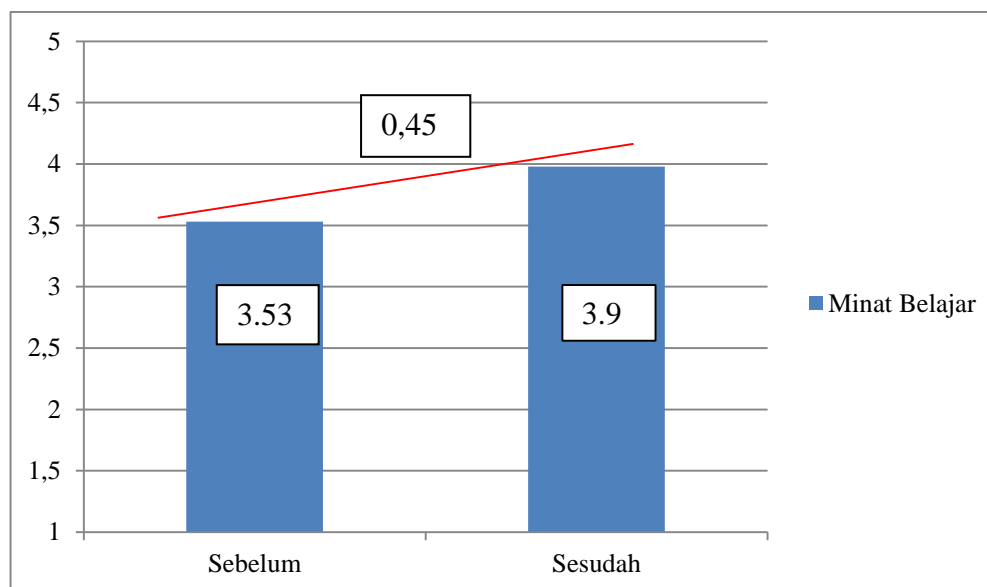
1. Perbedaan Minat Belajar Sebelum dan Sesudah Penerapan Pembelajaran dengan Strategi Permainan *Ular Tangga*

Strategi pembelajaran hakikatnya memberikan pengaruh terhadap berbagai aspek dalam proses pembelajaran. Aspek yang dimaksud dalam penelitian ini adalah minat belajar siswa dalam proses pembelajaran IPS. Hal tersebut dilihat dengan suatu perbedaan antara sebelum dan sesudah menerima perlakuan dengan menggunakan strategi permainan *Ular Tangga*.

Berdasarkan hasil perhitungan analisis uji-t *paired sample test* dengan menggunakan aplikasi SPSS v.18, menunjukkan adanya perbedaan sebelum dan sesudah dilakukannya *treatment* dengan menggunakan strategi permainan *Ular Tangga*, terlihat dari pengolahan data yang menunjukkan nilai *sig (2 tailed)* $0,000 < 0,05$. Artinya H_0 ditolak dan H_a diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan dari minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS sebelum dan sesudah penerapan strategi permainan *Ular Tangga*. Jadi, terdapat perbedaan minat belajar siswa pada pembelajaran IPS di kelas eksperimen sebelum dan sesudah mendapat perlakuan. Hasil ini ditunjukkan dalam grafik di bawah ini.

4.3

Grafik Minat Belajar Kelas Eksperimen



Sumber: Olah Data Peneliti 2018

Sebelum diberikan *treatment*, pada kelas eksperimen rata-rata 3.53, namun setelah diberikan *treatment* berupa penerapan strategi permainan *Ular Tangga*, minat belajar siswa meningkat menjadi 3.98. Terjadi kenaikan sebesar 0.45 dari sebelum penerapan menggunakan strategi permainan *Ular Tangga*. Dalam bentuk persentase, sebelum mendapat *treatment* menggunakan strategi permainan *Ular Tangga*, minat belajar siswa pada kelas eksperimen sebesar 70% yang termasuk dalam kategori “Baik”. Namun, setelah penerapan strategi permainan *Ular Tangga* terjadi peningkatan drastis sebesar 10% menjadi 80% yang digolongkan kedalam kategori “Sangat Baik”. Jadi dapat ditarik kesimpulan bahwa adanya sebuah peningkatan positif dalam minat belajar siswa dalam pembelajaran IPS setelah diberikannya *treatment* pada kelas eksperimen. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran dengan strategi permainan *Ular Tangga* mempengaruhi minat belajar siswa dalam pembelajaran IPS. Minat belajar siswa mengalami peningkatan dalam proses pembelajaran IPS yang menerapkan strategi permainan *Ular Tangga*. Berdasarkan hasil data uji-t, hasil observasi serta catatan lapangan, strategi permainan *Ular Tangga* efektif

meningkatkan minat belajar siswa yang terukur dari meningkatnya rasa senang, keaktifan, keterlibatan, serta perhatian siswa selama mengikuti pembelajaran IPS dikelas.

Dari tiap-tiap pertemuan, setelah penerapan strategi permainan *Ular Tangga*, permasalahan dikelas berkurang tiap pertemuannya dan semakin kondusif. Siswa bermain dengan penuh semangat, dan berusaha menjawab pertanyaan dengan sungguh-sungguh agar dapat memenangkan permainan. Bahkan didalam kelas siswa terlihat memperhatikan jawaban teman sebayanya dalam kelompok sehingga saat mendapat pertanyaan serupa mampu menjawab, siswa secara sadar mempelajari materi dengan sungguh-sungguh sebelum mereka memulai permainan. Data ini diperkuat dengan pendapat ahli. Dikatakan bahwa permainan belajar termasuk permainan *Ular Tangga* jika diterapkan dalam pembelajaran memiliki beberapa manfaat seperti menyingkirkan keseriusan yang menghambat, menghilangkan stress dalam lingkungan belajar, mengajak orang terlibat penuh, meningkatkan proses belajar, membangun kreatifitas diri, mencapai tujuan dengan ketidaksadaran, meraih makna belajar melalui pengalaman serta memfokuskan siswa menjadi subjek belajar menurut Yusuf dan Auliya (2011, hlm.16-17).

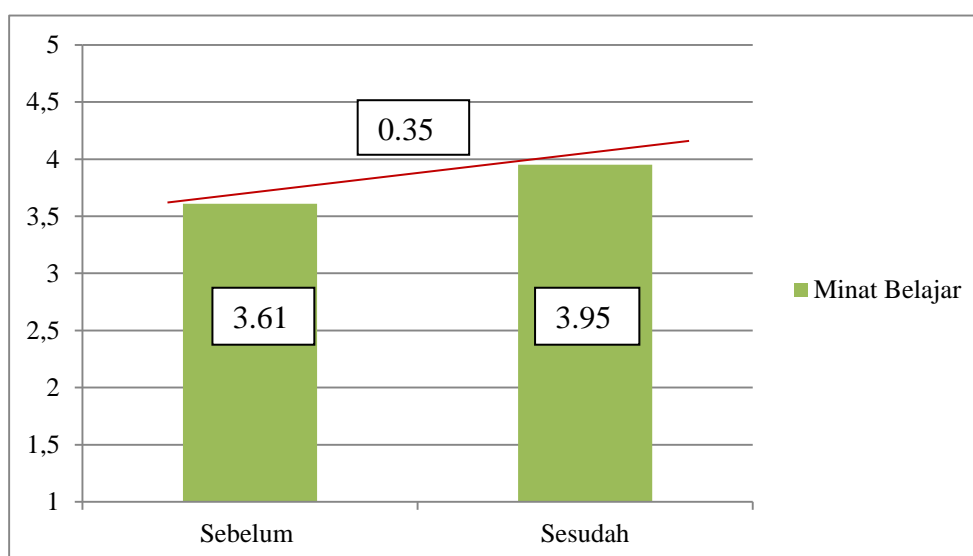
Data dan pendapat menurut para ahli di atas diperkuat dengan hasil temuan di lapangan mengenai minat belajar siswa. Indikator rasa senang, ketertarikan dan perhatian pada kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol. Dalam proses pembelajarannya sendiri, siswa terlihat aktif dan bersemangat dalam proses pembelajaran IPS. Setiap siswa dalam kelompok terpacu untuk menjawab pertanyaan dengan benar dan sampai pada kotak finish duluan. Penyampaian materi oleh guru pun diperhatikan oleh siswa karena siswa ingin mengetahui materi lebih dalam. Proses pembelajaran ini siswa merasa senang karena proses pembelajaran berjalan seperti bermain. Penggunaan media permainan (dalam Arsyad 2011, hlm. 15) memiliki beberapa fungsi antara lain membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi siswa, membangkitkan rangsangan kegiatan belajar, membawa pengaruh- pengaruh psikologis terhadap siswa. Sejalan dengan pendapat tersebut strategi permainan *Ular Tangga* yang

digunakan dalam proses pembelajaran dikelas terbukti membangkitkan minat belajar siswa.

2. Perbedaan Minat Belajar Sebelum dan Sesudah Penerapan Pembelajaran dengan Strategi Konvensional

Strategi pembelajaran konvensional merupakan metode yang sering kali dikaitkan dengan guru yang lebih banyak berperan aktif dalam proses pembelajaran dibandingkan dengan siswanya. Berdasarkan hasil penelitian mengenai minat belajar siswa yang dilakukan pada kelas kontrol antara sebelum dan sesudah menggunakan pembelajaran konvensional hasil menunjukkan adanya perbedaan. Berdasarkan hasil perhitungan analisis uji-t *paired sample test* dengan menggunakan aplikasi SPSS v.18, menunjukkan terdapat perbedaan sebelum dan sesudah menggunakan metode pembelajaran konvensional pada kelas kontrol terlihat dari pengolahan data yang menunjukkan nilai *sig (2 tailed)* $0,00 > 0,05$. Artinya H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Jadi, terdapat perbedaan minat belajar siswa pada pembelajaran IPS di kelas kontrol sebelum dan sesudah dengan menggunakan pembelajaran konvensional. Hasil ini ditunjukkan dalam grafik di bawah ini.

4.4 Perbedaan Minat Pada Kelas Kontrol



Sumber: Olah Data Peneliti 2018

Jika dilihat dari grafik di atas, minat siswa meningkat dari sebelum *treatment* dengan menggunakan metode konvensional, yang awalnya 3.61 meningkat menjadi 3.95, naik 0.35 setelah diterapkan metode konvensional selama beberapa kali pertemuan. Dalam bentuk persentase, sebelum mendapat *treatment* menggunakan metode konvensional, minat belajar siswa pada kelas kontrol sebesar 72% yang termasuk dalam kategori “Baik”, setelah penerapan metode konvensional terjadi peningkatan sebesar 7.1% menjadi 79.1% yang termasuk dalam kategori “Baik”.

Jadi dapat ditarik kesimpulan bahwa ada sebuah peningkatan minat belajar siswa sebelum dan sesudah dengan menggunakan metode pembelajaran konvensional pada kelas kontrol. Hal ini terjadi berkat upaya guru yang terus menerus melakukan perbaikan agar pembelajaran menggunakan metode pembelajaran konvensional tetap dapat berjalan dengan kondusif, walaupun pada kenyataannya sendiri yang ditemui dilapangan, berdasarkan data observasi dan catatan lapangan, siswa cenderung mulai kurang dalam minat belajar di pertengahan jam pelajaran tersebut, hal ini terkadang menyebabkan peneliti kewalahan. Namun upaya-upaya peneliti dalam menganggulangi permasalahan dikelas seperti menempatkan siswa dalam kelompok, melakukan penilaian individu dan kelompok, menegur siswa yang melamun dan tidak mengerjakan tugas, dsb sedikit kurang mengurangi permasalahan dikelas tersebut. Bahkan pemberian penghargaan pada pertemuan terakhir menyebabkan suasana pembelajaran dikelas menjadi lebih kondusif.

Walaupun sama-sama mengalami peningkatan, jika dibandingkan dengan kelas eksperimen yang menerapkan strategi pembelajaran *Ular Tangga*, peningkatan pada kelas kontrol tidak setinggi peningkatan pada kelas eksperimen, kelas eksperimen memiliki rata-rata minat belajar lebih tinggi serta mengalami peningkatan secara merata pada seluruh indikatornya, dibandingkan dengan kelas kontrol. Selain itu perbedaan lainnya terletak pada suasana didalam

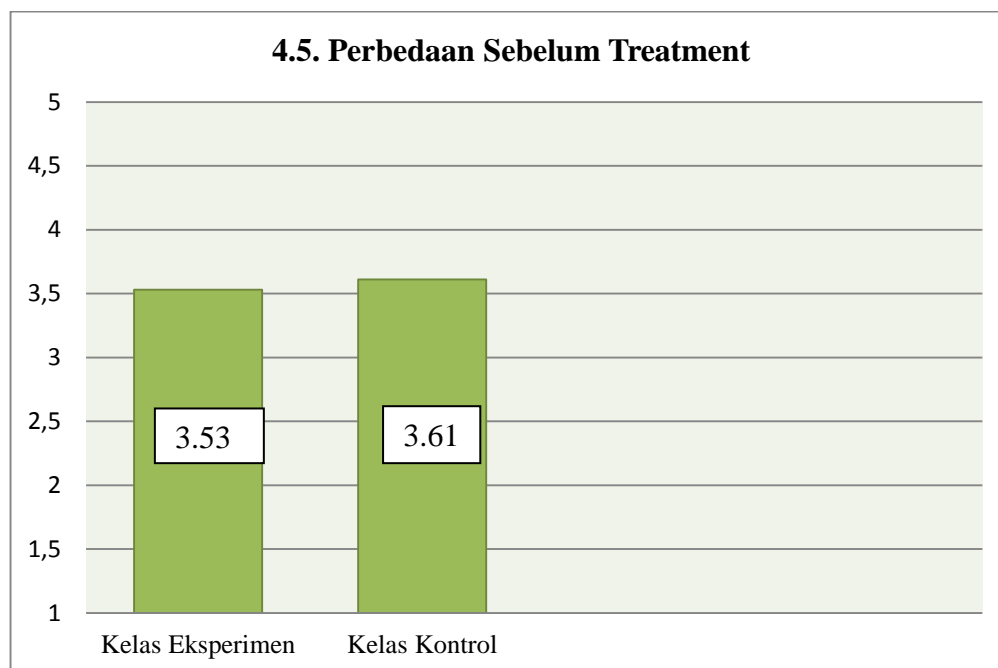
kelas eksperimen yang berbeda. Apabila dalam kelas kontrol siswa cenderung saling mengingatkan anggota lain dalam kelompoknya untuk bersungguh-sungguh, dalam kelas eksperimen siswa lebih sadar diri tanpa peringatan teman sebayanya, suasana kelasnya pun penuh dengan semangat.

3. Perbedaan minat belajar siswa yang signifikan antara sebelum dan sesudah *treatment* dengan menggunakan Strategi Permainan *Ular Tangga* pada kelas eksperimen serta meningkatnya minat belajar antara sebelum dan sesudah *treatment* dengan menggunakan metode konvensional pada kelas kontrol.

Strategi permainan *Ular Tangga* dengan metode pembelajaran konvensional tentunya mempunyai karakteristik yang berbeda, strategi permainan *Ular Tangga* berperan untuk meningkatkan minat belajar karena pembelajaran dilakukan sambil bermain. Pembelajaran konvensional cenderung lebih kepada guru yang berperan aktif dan siswanya lebih pasif.

Hasil analisis data melalui uji-t yang menggunakan aplikasi SPSS v.18, menunjukkan motivasi belajar siswa sesudah *treatment* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan nilai *sig* (*2-tailed*) $0,000 < \alpha = 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan minat belajar siswa sesudah perlakuan menggunakan strategi permainan *Ular Tangga* pada kelas eksperimen dan terdapat perbedaan minat belajar siswa pada kelas kontrol sesudah menggunakan metode pembelajaran konvensional.

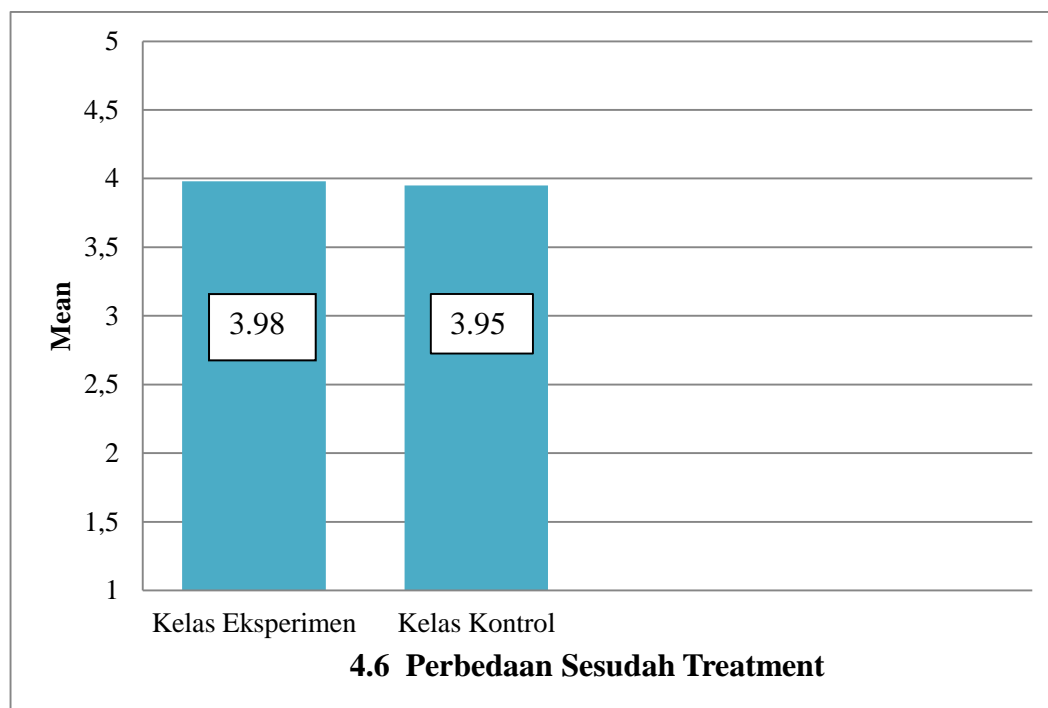
Apabila motivasi belajar siswa dilihat dari sebelum dilakukannya *treatment* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, kelas kontrol memiliki minat belajar yang lebih tinggi yakni 3.61 dibandingkan dengan pada kelas eksperimen yang hanya 3.53 dengan selisih rata-rata 0.08. Dalam bentuk persentase, kelas eksperimen sebesar 70% yang termasuk dalam kategori “Baik”, sementara kelas kontrol sebesar 72% yang juga termasuk dalam kategori “Baik”. Hal ini dapat dilihat pada grafik dibawah ini:



Sumber: Olah Data Peneliti 2018

Sesudah *treatment* menggunakan strategi permainan *Ular Tangga* pada kelas eksperimen dan metode konvensional pada kelas kontrol, minat belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol meningkat. Pada hasil akhir, minat belajar kelas eksperimen setelah *treatment* lebih besar dari minat belajar kelas kontrol sesudah *treatment*. Minat belajar kelas eksperimen adalah 3.98 lebih besar dari kelas kontrol 3.95, dengan selisih 0.03 setelah *treatment* selama beberapa kali pertemuan. Dalam bentuk persentase, kelas eksperimen sebesar 80% yang termasuk dalam kategori “Sangat Baik”, sementara kelas kontrol sebesar 79.1% yang termasuk dalam kategori “Baik”, dengan demikian terdapat selisih sebesar 0.9%. Walaupun selisih tidak terlalu jauh, namun hal ini dapat menjelaskan penggunaan strategi permainan *Ular Tangga* dapat meningkatkan minat belajar siswa, mengingat sebelumnya kelas kontrol memiliki rata-rata minat belajar siswa yang lebih besar dari pada kelas eksperimen, namun hanya setelah beberapa kali pertemuan di kelas dengan menerapkan strategi permainan *Ular Tangga*, minat belajar siswa kelas eksperimen meningkat jauh hingga melebihi minat belajar pada kelas kontrol, walaupun kelas kontrol sendiri mengalami peningkatan rasa minat belajar IPS, namun kelas eksperimen memiliki rata-rata

minat belajar yang lebih tinggi, seperti yang dapat dilihat dalam grafik dibawah ini:



Sumber: Olah Data Peneliti 2018

Grafik di atas diperkuat dengan temuan di lapangan pada kelas eksperimen. Dilihat dari ketertiban kelas, perhatian siswa terhadap guru, dan siswa menjadi lebih aktif dalam aktivitas pembelajaran IPS dikelas. Sementara itu dalam menjawab pertanyaan pada permainan *Ular Tangga*, masing-masing siswa dalam kelompok berusaha menjawab pertanyaan dengan benar dan cenderung memperhatikan materi yang diberikan guru dengan penuh konsentrasi. Antar siswa saling berkompetisi agar dapat menjawab pertanyaan yang diberikan. Proses ini dapat memicu minat belajar siswa dalam pembelajaran di kelas sehingga akan berdampak terhadap hasil belajar siswa. Model pembelajaran dengan strategi permainan *Ular Tangga* mempengaruhi minat belajar siswa dalam pembelajaran IPS. Minat belajar siswa mengalami peningkatan dalam proses pembelajaran IPS yang menerapkan strategi permainan *Ular Tangga*. Berdasarkan hasil data uji-t, hasil observasi serta catatan lapangan, strategi permainan *Ular Tangga* efektif meningkatkan minat

belajar siswa yang terukur dari meningkatnya rasa senang, keaktifan, keterlibatan, serta perhatian siswa selama mengikuti pembelajaran IPS dikelas.

Dari tiap-tiap pertemuan, setelah penerapan strategi permainan *Ular Tangga*, permasalahan dikelas berkurang tiap pertemuannya dan semakin kondusif. Siswa bermain dengan penuh semangat, dan berusaha menjawab pertanyaan dengan sungguh-sungguh agar dapat memenangkan permainan. Bahkan didalam kelas siswa terlihat memperhatikan jawaban teman sebayanya dalam kelompok sehingga saat mendapat pertanyaan serupa mampu menjawab, siswa secara sadar mempelajari materi dengan sungguh-sungguh sebelum mereka memulai permainan. Data ini diperkuat dengan pendapat ahli.

Hal ini terbukti dalam penelitian yang telah dilaksanakan bahwa siswa dapat termotivasi untuk belajar, bagaimana guru dapat mengemas proses pembelajaran dengan baik. Hasil penelitian ini didukung dengan penelitian sebelumnya penelitian yang dilakukan oleh Maisyaroh tahun 2014 dengan judul "*Penerapan Metode Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS*" dimana penelitian tersebut menghasilkan kesimpulan bahwa pendekatan permainan *Ular Tangga* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas VII di MTs. Al Ikhwaniyah Pondok Aren. Hal ini dibuktikan di lapangan, siswa lebih memperhatikan guru pada saat menerangkan materi serta siswa lebih aktif dan percaya diri untuk mengikuti proses pembelajaran, dan menunjukkan minat belajar yang tinggi yang diukur dari empat indikator; rasa senang, ketertarikan, keterlibatan, serta perhatian.