

## Pengaruh Media Pembelajaran Ular Tangga Raksasa Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKn Kelas 4 SD Muhammadiyah 08 Medan

**Rizki Syahfitri**

Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Medan, Indonesia

**Sahkholid Nasution**

Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Medan, Indonesia

**Riris Nurkholidah Rambe**

Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Medan, Indonesia

Korespondensi penulis: [rizkisyahfitri1207@gmail.com](mailto:rizkisyahfitri1207@gmail.com)

**Abstract.** *The research that has been carried out entitled "The Influence of Using Giant Ladder Snakes Learning Media as Innovative Media on Student Learning Interests in Civics Class 4 Subjects at SD Muhammadiyah 08 Medan" aims: (1) To determine student learning interest in Civics subjects without using snake learning media giant ladder in grade 4 SD Muhammadiyah 08 Medan; (2) To find out students' learning interest in Civics subject using giant ladder snake learning media in grade 4 SD Muhammadiyah 08 Medan; (3) To describe the significant effect of the use of giant ladder snake learning media on students' learning interest in Civics subjects in grade 4 SD Muhammadiyah 08 Medan. This study uses a quantitative approach, with a quasi-experimental design research type. The design uses a non-equivalent control group design. The population in this study were all 4th graders and the samples were selected based on a purposive sampling technique, namely class 4A as the experimental class and 4B as the control class. Data collection techniques in this study were distributing questionnaires and documentation. Data analysis technique used is descriptive statistical analysis, normality test, homogeneity test, hypothesis testing using independent sample T-test, coefficient of determination and simple regression analysis. The results of the research that has been done can be concluded that: (1) Students' interest in Civics without using the giant ladder snake learning media in grade 4 SD Muhammadiyah 08 Medan is very low. This can be seen in the results of the pre-test questionnaire scores in the experimental class of 993 with 17 students as respondents. (2) Students' interest in Pkn subjects using giant ladder snake learning media in grade 4 SD Muhammadiyah 08 Medan is very high. This can be seen in the results of the post-test scores of the interest in learning questionnaire in the experimental class of 1138 with 17 students as respondents. Meanwhile, the results of the pre-test questionnaire were only 993. From this comparison, it can be concluded that students are very interested in learning Civics by using these learning media. (3) There is a significant effect of using giant ladder snake learning media on students' learning interest in Civics subjects in grade 4 SD Muhammadiyah 08 Medan. This can be proven by looking at the results of the independent sample t-test, the average value of the experimental class is greater than that of the control class with a score of  $66.94 > 60.70$  with a significance value (2-tailed)  $0.000 < 0.05$ . In addition, the results of the determination test with the help of the SPSS 26 application obtained an R Square value of 0.881, which means that the influence of the giant snakes and ladders learning media on students' learning interest was 88.1%. While the simple linear regression hypothesis test results obtained a significance value of  $0.000 < 0.05$ . This it can be concluded that there is a significant influence between the giant ladder snake learning media on students' learning interest in Civics class 4 SD Muhammadiyah 08 Medan. In other words,  $H_a$  is accepted and  $H_o$  is rejected.*

**Keywords:** *learning media, giant ladder snake, interest in learning.*

**Abstrak.** Penelitian yang telah dilaksanakan berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Ular Tangga Raksasa Sebagai Media Inovatif Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKn Kelas 4 SD Muhammadiyah 08 Medan” bertujuan: (1) Untuk Mengetahui minat belajar siswa pada mata pelajaran PKn tanpa menggunakan media pembelajaran ular tangga raksasa di kelas 4 SD Muhammadiyah 08 Medan; (2) Untuk Mengetahui minat belajar siswa pada mata pelajaran PKn dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga raksasa di kelas 4 SD Muhammadiyah 08 Medan; (3) Untuk mendeskripsikan pengaruh yang signifikan dari penggunaan media pembelajaran ular tangga raksasa terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran PKn di kelas 4 SD Muhammadiyah 08 Medan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, dengan jenis penelitian *quasi eksperimental design*. Adapun desainnya menggunakan *non-equivalent control group design*. Populasi dalam penelitian ini seluruh kelas 4 dan sampel yang terpilih berdasarkan teknik *purposive sampling* yakni kelas 4A selaku kelas eksperimen dan 4B selaku kelas kontrol. Teknik pengambilan data dalam penelitian ini yaitu menyebar angket dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis statistik deskriptif, uji normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis menggunakan *independent sample T-test*, koefisien determinasi dan analisis regresi sederhana. Hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa: (1) Minat belajar siswa pada mata pelajaran PKn tanpa menggunakan media pembelajaran ular tangga raksasa di kelas 4 SD Muhammadiyah 08 Medan itu sangat rendah. Hal tersebut bisa dilihat pada hasil nilai pre-test angket pada kelas eksperimen sebesar 993 dengan respondennya sebanyak 17 siswa. (2) Minat belajar siswa pada mata pelajaran PKn dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga raksasa di kelas 4 SD Muhammadiyah 08 Medan itu sangat tinggi. Hal tersebut dapat dilihat pada hasil nilai post-test angket minat belajar pada kelas eksperimen sebesar 1138 dengan respondennya sebanyak 17 siswa. Sedangkan hasil pre-test angketnya hanya sebesar 993. Dari perbandingan tersebut, dapat disimpulkan bahwa siswa sangat berminat dalam pembelajaran PKn dengan menggunakan media pembelajaran tersebut. (3) Terdapat pengaruh yang signifikan dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga raksasa terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran PKn di kelas 4 SD Muhammadiyah 08 Medan. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan melihat hasil uji *independent sample t-test* diperoleh nilai rata-rata kelas eksperimen lebih besar daripada kelas kontrol dengan perolehan nilai  $66,94 > 60,70$  dengan nilai signifikansi (2-tailed)  $0,000 < 0,05$ . Selain itu, hasil uji determinasi dengan bantuan aplikasi SPSS 26 diperoleh nilai *R Square* sebesar 0,881 yang berarti pengaruh media pembelajaran ular tangga raksasa terhadap minat belajar siswa sebesar 88,1%. Sedangkan hasil uji hipotesis regresi linier sederhana diperoleh nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$ . Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara media pembelajaran ular tangga raksasa terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran PKn kelas 4 SD Muhammadiyah 08 Medan. Dengan kata lain,  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak.

**Kata kunci:** media pembelajaran, ular tangga raksasa, minat belajar.

## LATAR BELAKANG

Proses belajar mengajar harus memperhatikan minat belajar seorang siswa agar dapat menentukan seberapa seriusnya mereka dalam belajar. Dalam hal ini, guru secara keseluruhan berperan sebagai pendorong berkembangnya minat belajar siswa. Dalam proses pendidikan, minat siswa merupakan hal yang sangat menentukan. Dalam proses belajar mengajar, seorang siswa dikatakan tertarik jika terlibat dalam pembelajaran dan dapat menahan diri untuk tidak bercerita di kelas. Siswa harus memiliki semangat belajar di setiap mata pelajaran, terutama di mata pelajaran PKn.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 20 Desember 2022 di kelas 4 SD Muhammadiyah 08 Medan, peneliti mengamati bahwa siswa kurang tertarik mengikuti proses pembelajaran PKn karena guru masih menggunakan metode ceramah yang bersifat konvensional sehingga menjadikan pembelajaran hanya berpusat kepada guru. Selain itu, tidak menggunakan media pembelajaran yang menarik dan inovatif menyebabkan pembelajaran menjadi kurang menarik, membuat siswa menjadi bosan dan kurang aktif dalam pembelajaran

PKn berlangsung. Hal ini buktikan dengan perilaku siswa yang seringkali hanya mendengarkan dan mencatat pelajaran yang diberikan oleh guru. Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan wali kelas yang dilakukan pada saat observasi awal, beliau menyatakan bahwa media pembelajaran sangat jarang digunakan dalam proses pembelajaran dan hanya menggunakan buku sehingga siswa kurang fokus dan sedikit bosan. Hal inilah yang menyebabkan rendahnya minat belajar siswa dalam pembelajaran PKn.

Dari masalah yang dikemukakan di atas, perlu diperhatikan lagi media pembelajaran baru yang menarik serta dapat melibatkan siswa secara aktif. Pemilihan media yang tidak tepat oleh guru dapat mengakibatkan anak menjadi bosan, tidak memahami materi, dan pembelajaran menjadi sia-sia. Namun, jika guru menggunakan media pembelajaran yang tepat maka pembelajaran tersebut menjadi lebih bermakna, anak tidak bosan bahkan menjadi aktif karena media pembelajaran yang gunakan menarik tersebut.

Berdasarkan penelitian terdahulu (Nurhayani et al., 2021) menyatakan bahwa media pembelajaran berupa permainan ular tangga dengan minat belajar siswa memiliki keterkaitan yang sangat kuat sehingga memberikan dampak positif terhadap minat belajar siswa. Sedangkan untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa sekolah dasar, (Syawaluddin et al., 2020) menyatakan bahwa media pembelajaran ular tangga pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial tampak valid, praktis, dan efektif. Menurut penelitian (Khoridha et al., 2022) yang mendukung kedua pandangan di atas, terdapat hubungan antara penggunaan ular tangga raksasa dengan minat belajar siswa kelas 5 SDN 41 Matekko Kecamatan Gantarang Kabupaten Bulukumba. Hal ini terbukti sejalan dengan penelitian (Nurhayani et al., 2021) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berupa permainan ular tangga memberikan pengaruh yang baik dan signifikan terhadap minat belajar siswa.

## **KAJIAN TEORITIS**

Secara psikologis, belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. (Gasong, 2018). Slameto dalam (J. A. Rambe et al., 2020) menyatakan kata “minat” mengandung pengertian kecenderungan jiwa yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang aktivitas atau kegiatan. Minat belajar memiliki fungsi yang sangat besar sebagai kekuatan yang mendorong peserta didik untuk belajar. Peserta didik yang berminat pada suatu pelajaran, maka ia akan terdorong terus untuk menjadi tekun belajar. Berbeda dengan peserta didik yang tidak berminat pada suatu pelajaran, ia hanya akan menerima pelajaran dan tergerak untuk mau belajar tetapi sulit untuk menjadi tekun dalam belajar karena tidak ada pendorongnya. Untuk mendapatkan hasil

yang baik dalam belajar, peserta didik harus memiliki minat terhadap suatu pelajaran sehingga ia terdorong untuk terus belajar. Jenis-jenis media pembelajaran menurut Bretz dalam (Nurdyansyah, 2019), adalah:

- 1) Media cetak, unsur utamanya simbol verbal. Contohnya: buku, modul, ataupun bahan ajar mandiri.
- 2) Media audio, unsur utamanya suara. Contohnya: radio, telepon, dan pita audio.
- 3) Media semi gerak, unsur utamanya garis, simbol verbal, dan gerak. Contohnya: tulisan jauh bersuara.
- 4) Media visual diam, unsur utamanya garis, simbol verbal, dan daim. Contohnya: halaman cetak, foto, *microphone*, dan slide bisu.
- 5) Media visual gerak, unsur utamanya suara dan simbol verbal. Contohnya: film bisu.
- 6) Media audio visual diam, unsur utamanya suara, gambar, garis, simbol verbal, dan gerak. Contohnya: sebuah film rangkai suara dengan sebuah halaman suara, serta suara yang berbentuk sound slide.
- 7) Media audio visual gerak, unsur utamanya mencakup kelima-limanya, yaitu suara, gambar, garis, simbol verbal, dan gerak. Contohnya: film yang terdapat pada televisi, sebuah video, serta berbentuk animasi.

Media permainan ular tangga merupakan media pembelajaran bersifat permainan yang dimainkan oleh 2 sampai 4 orang dengan menggunakan dadu dan terdapat kotak-kotak yang di mana berisikan gambar tangga dan ular. Pada permainan ini, peserta didik diajak untuk melakukan dan menemukan sendiri hasil belajar yang akan dicapai sehingga peserta didik secara aktif melakukan pembelajaran. Pembelajaran ular tangga dapat dijadikan pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik, mereka akan cenderung tertarik mengikuti proses pembelajaran.



**Gambar 1. Media Ular Tangga Raksasa Versi Nyata dan Versi Online**

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Populasi yang diteliti dalam penelitian ini adalah keseluruhan kelas IV SD Muhammadiyah 08 Medan, Kecamatan Medan Area. Adapun jumlah populasi dalam penelitian ini berjumlah 115 sorang peserta didik. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*. Sampel yang akan diambil pada penelitian ini adalah dua kelas yaitu kelas IV-A yang berjumlah 17 siswa dan kelas IV-B yang berjumlah 20 siswa. Jadi total keseluruhan sampel dalam penelitian ini sebanyak 37 siswa. Adapun jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *quasi eksperiment* atau disebut dengan eksperiment semu. Desain pada penelitian ini adalah *non-equivalent control group design*.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Diketahui bahwa hasil jawaban angket tentang media pembelajaran ular tangga yang telah diisi siswa kelas IV-A selaku kelas eksperimen menunjukkan nilai tertinggi 40, nilai terendah 0 dan nilai rata-ratanya 30,05 dengan jumlah total 511. Hasil yang diperoleh dari jawaban angket minat belajar siswa pada kelas IV-A selaku kelas eksperimen menunjukkan nilai tertinggi 80, nilai terendah 0 dan nilai rata-ratanya 66,94 dengan jumlah total 1138. Hasil yang diperoleh dari jawaban angket minat belajar siswa pada kelas IV-A selaku kelas eksperimen menunjukkan nilai tertinggi 77, nilai terendah 0 dan nilai rata-ratanya 62,55 dengan jumlah total 1251. Diketahui bahwa hasil jawaban angket minat belajar siswa pada kelas eksperimen memperoleh nilai sebesar 1138 dengan jumlah responden 17 orang, sedangkan pada kelas kontrol mendapat nilai sebesar 1251 dengan jumlah responden 20 orang. Dari perbandingan nilai-nilai yang sudah tertera, dapat disimpulkan bahwa nilai pada kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol.

Untuk melihat hasil distribusi frekuensi kelas interval media pembelajaran ular tangga raksasa dapat dilihat pada tabel 1:

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Interval Media Pembelajaran Ular Tangga Raksasa

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0-8	2	11.8	11.8	11.8
	25-32	5	29.4	29.4	41.2
	33-40	10	58.8	58.8	100.0
	Total	17	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa nilai terbanyak dari angket media pembelajaran ular tangga raksasa terletak pada nilai 33-40. Sedangkan angka terendahnya terletak pada nilai 0-8. Adapun hasil pengkategorian tentang media pembelajaran ular tangga raksasa dapat dilihat pada tabel 2:

**Tabel 2. Frekuensi Pengkategorian Media Pembelajaran Ular Tangga Raksasa**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Rendah	2	11.8	11.8	11.8
	Sedang	12	70.6	70.6	82.4
	Tinggi	3	17.6	17.6	100.0
	Total	17	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa jumlah siswa yang termasuk dalam kategori rendah sebanyak 2 orang, kategori sedang sebanyak 12 dan kategori tinggi sebanyak 3 orang. Adapun untuk melihat hasil statistik deskriptif tentang minat belajar siswa kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel 3:

**Tabel 3. Frekuensi Pengkategorian Minat Belajar Siswa Kelas Eksperimen**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Rendah	2	11.8	11.8	11.8
	Sedang	10	58.8	58.8	70.6
	Tinggi	5	29.4	29.4	100.0
	Total	17	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa jumlah siswa yang termasuk dalam kategori rendah sebanyak 2 orang, kategori sedang sebanyak 10 dan kategori tinggi sebanyak 5 orang. Adapun untuk melihat hasil statistik deskriptif tentang minat belajar siswa kelas kontrol dapat dilihat pada tabel 4:

**Tabel 4. Frekuensi Pengkategorian Minat Belajar Siswa Kelas Kontrol**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Rendah	1	5.0	5.0	5.0
	Sedang	18	90.0	90.0	95.0
	Tinggi	1	5.0	5.0	100.0
	Total	20	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa jumlah siswa yang termasuk dalam kategori rendah sebanyak 1 orang, kategori sedang sebanyak 18 dan kategori tinggi sebanyak 1 orang. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui data yang diambil tersebut berdistribusi

*Pengaruh Media Pembelajaran Ular Tangga Raksasa Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKn Kelas 4 SD Muhammadiyah 08 Medan*

dengan normal atau tidak. Dalam penelitian ini, uji normalitas menggunakan metode *monte carlo* dengan bantuan aplikasi *SPSS 26*.

**Tabel 5. Uji Normalitas**

<b>One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test</b>		Unstandardized Residual
N		17
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	.0000000
	Std. Deviation	13.12685532
Most Extreme Differences	Absolute	.184
	Positive	.184
	Negative	-.172
Test Statistic		.184
Asymp. Sig. (2-tailed)		.127 <sup>c</sup>
a. Test distribution is Normal.		
b. Calculated from data.		
c. Lilliefors Significance Correction.		

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa hasil uji normalitas dengan menggunakan metode *monte carlo* diperoleh angka asymp. Sign (2-tailed) sebesar 0,127 dengan menggunakan taraf signifikansi 5% ( $\alpha = 0,05$ ), maka dapat diketahui bahwa nilai 0,127 > 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa seluruh data tersebut berdistribusi normal.

Homogenitas digunakan untuk mengetahui kesamaan atau tidaknya varians data dari kelas eksperimen ataupun kelas kontrol. Dalam uji homogenitas ini, peneliti menggunakan bantuan aplikasi *SPSS 26* dengan ketentuan apabila nilai signifikansi > 0,05 maka data dari populasi memiliki varians yang sama atau homogen. Tetapi, apabila nilai signifikansi < 0,05 maka data dari populasi tidak memiliki varians yang homogen.

**Tabel 6. Uji Homogenitas**

<b>Test of Homogeneity of Variance</b>		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Minat Belajar Siswa	Based on Mean	1.811	1	35	.187
	Based on Median	.327	1	35	.571
	Based on Median and with adjusted df	.327	1	28.063	.572
	Based on trimmed mean	.859	1	35	.360

Berdasarkan tabel di atas, hasil uji homogenitas data post-test kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh nilai signifikansi *based on mean* sebesar 0,187 dengan menggunakan taraf signifikansi ( $\alpha = 0,05$ ), maka 0,187 > 0,05 yang berarti kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki varians yang sama atau homogen.

Uji independen sampel t-test dilakukan untuk mengetahui perbedaan rata-rata minat belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dalam independen sampel t-test ini, peneliti menggunakan bantuan aplikasi *SPSS 26* dengan ketentuan apabila nilai signifikansi (2-tailed) <

0,05 maka kedua kelompok memiliki perbedaan minat belajar siswa. Sedangkan, jika nilai signifikansi (2-tailed) > 0,05 maka kedua kelompok tidak memiliki perbedaan minat belajar siswa.

**Tabel 7. Uji Independent Sampel T-Test**

Kelas		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Minat Belajar Siswa	Post-Test Kelas Eksperimen	17	66.94	.254	6.167
	Post-Test Kelas Kontrol	20	60.70	6.642	1.485

Berdasarkan tabel di atas, kelas eksperimen memiliki jumlah responden 17 siswa dan kelas kontrol memiliki responden 20 siswa. Namun terdapat perbedaan pada nilai akhir kedua kelas tersebut. Kelas Eksperimen memperoleh nilai 66,94 dan kelas kontrol memperoleh nilai 62,55. Jadi, dapat disimpulkan bahwa nilai post-test kelas eksperimen lebih besar daripada kelas kontrol yaitu  $66,94 > 62,55$ .

**Tabel 8. 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
Minat Belajar Siswa	Equal variances assumed	74.368	.000	3.864	35	.000	6.241	1.615	2.962	9.521
	Equal variances not assumed			4.199	19.066	.000	6.241	1.486	3.131	9.352

Sesuai dengan tabel di atas, nilai signifikansi (2-tailed) masing-masing 0,000 dengan ketentuan taraf signifikansi < 0,05. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki perbedaan rata-rata minat belajar siswa yang signifikan.

Koefisien determinasi ( $R^2$ ) dilakukan untuk mengukur seberapa jauh variabel independent yaitu media pembelajaran ular tangga raksasa dalam menerangkan variabel dependent yaitu minat belajar siswa. Nilai dari koefisien determinasi ini antara 0 dan 1. Dalam uji koefisien determinasi ini, peneliti menggunakan bantuan SPSS 26.

**Tabel 9. Koefisien Determinasi**

Model Summary <sup>b</sup>				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.939 <sup>a</sup>	.881	.873	9.063

a. Predictors: (Constant), MediaPembelajaranUlarTanggaRaksasa
b. Dependent Variable: MinatBelajarSiswaPKn

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa nilai *R Square* sebesar 0,881, yang berarti pengaruh variabel independent (media pembelajaran ular tangga raksasa) terhadap variabel dependent (minat belajar siswa) sebesar 88%.

Analisis regresi sederhana dilakukan untuk mengetahui pengaruh dari satu variabel independent yaitu media pembelajaran ular tangga raksasa terhadap variabel dependent yaitu minat belajar siswa. Dalam uji analisis regresi sederhana ini, peneliti menggunakan bantuan *SPSS 26*.

**Tabel 10. Analisis Regresi Sederhana**

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	7.225	6.081		1.188	.253
	Media Pembelajaran Ular Tangga Raksasa	1.987	.189	.939	10.533	.000

a. Dependent Variable: MinatBelajarSiswaPKn

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa nilai signifikansi sebesar  $0,000 < 0,05$ . Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa variabel independent yaitu media pembelajaran ular tangga raksasa berpengaruh terhadap variabel dependent yaitu minat belajar.

## **Pembahasan**

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan media pembelajaran ular tangga raksasa pada materi “Lambang dan Nilai-Nilai Pancasila dalam Kehidupan Sehari-hari”. Setelah selesai memberikan perlakuan dan tidak memberikan perlakuan pada kelas yang dituju, dapat diketahui bahwa pada kelas 4A sebagai kelas eksperimen dan kelas 4B sebagai kelas kontrol mempunyai jumlah siswa sebanyak 17 dan 20 orang. Hasil analisis statistik deskriptif variabel minat belajar siswa menunjukkan kesamaan frekuensi paling banyak pada kategori sedang, namun hasilnya tetap berbeda. Hal ini terlihat dari kriteria pengklasifikasian minat siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Di kelas eksperimen frekuensi tertinggi pada kategori sedang sebanyak 10 siswa (58,8%), kategori tinggi sebanyak 5 siswa (29,4%) dan kategori rendah sebanyak 2 siswa (11,8%). Sedangkan pada kelas kontrol frekuensi tertinggi terdapat pada kategori sedang yaitu sebanyak 18 siswa (90%), kategori tinggi terdapat 1 siswa (5%) dan kategori rendah terdapat 1 siswa (5%). Selain itu, berdasarkan hasil angket pre-test dan post-test yang diberikan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan bahwa kelas eksperimen memperoleh rata-rata skor pre-test sebesar 58,41 dan rata-rata post-test 62,82.

Sedangkan pada kelas kontrol rata-rata nilai pre-test sebesar 57,95 dan rata-rata post-test sebesar 62,55. Meningkatnya minat belajar siswa terlihat dari minat siswa mempelajari dan memahami materi yang disampaikan guru. Selain itu terlihat dari antusias siswa kelas eksperimen ketika pembelajaran dilakukan. Oleh karena itu, minat belajar siswa pada kelas eksperimen lebih besar dibandingkan kelas kontrol pada pembelajaran PKn dengan perbedaan yang cukup signifikan.

Menurut penelitian (Sudarmika et al., 2018), rata-rata hasil pre-test (26,17) < (63,96). Setelah dilakukan perhitungan dengan menggunakan uji t diperoleh hasil bahwa  $T_{hitung}$  (51,49) > dari  $T_{tabel}$  (2,45) sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Hal ini menunjukkan bahwa media visual ular tangga dapat menarik perhatian siswa kelas IV pada pembelajaran tematik di SD Negeri 3 Kaliuntu. Sedangkan pada penelitian (Ulfa et al., 2019), menghasilkan kesimpulan bahwa rata-rata pre-test angket minat belajar siswa adalah 57,88. Rata-rata post-test naik menjadi 71,70 setelah diberikan perlakuan dengan model pembelajaran. Sedangkan analisis data hasil belajar siswa diperoleh nilai rata-rata pretest 62,59 dan rata-rata nilai posttest 79,62. Jadi, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT) berbantuan media ular tangga mempunyai dampak yang cukup besar terhadap minat belajar siswa.

#### **Pengaruh Media Pembelajaran Ular Tangga Raksasa terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PKn Kelas 4 SD Muhammadiyah 08 Medan**

Berdasarkan hasil uji *independent t-test* kelas eksperimen sebanyak 17 responden dan kelas kontrol sebanyak 20 responden, terdapat perbedaan yang cukup besar antara rata-rata nilai kedua kelas tersebut. Dengan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$ , maka kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata sebesar 66,94 sedangkan kelas kontrol memperoleh nilai sebesar 60,70. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol, yaitu sebesar  $66,94 > 60,70$ . Adapun nilai maksimal kelas eksperimen lebih tinggi 80 poin dibandingkan kelas kontrol yaitu 77 poin.

Selain itu, diperoleh nilai *R Square* sebesar 0,881 (88,1%) dari hasil uji hipotesis koefisien determinasi yang dilakukan menggunakan aplikasi SPSS 26. Sedangkan hasil uji hipotesis menggunakan regresi linier sederhana mempunyai tingkat signifikansi  $0,00 < 0,05$ . Dengan demikian dapat dikatakan bahwa media pembelajaran ular tangga raksasa mempunyai pengaruh yang cukup besar terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran PKn kelas 4 SD Muhammadiyah 08 Medan. Dengan kata lain,  $H_0$  ditolak sedangkan  $H_a$  diterima. Hasil

penelitian lain yang relevan dengan hasil penelitian ini, seperti penelitian (Khoridha et al., 2022) yang membagi subjek penelitiannya menjadi dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol yang masing-masing kelas mempunyai jumlah responden yang berbeda. Kelas eksperimen berjumlah 22 siswa dan kelas kontrol berjumlah 21 siswa. Dalam penelitiannya menunjukkan bahwa minat belajar siswa kelas eksperimen lebih besar dibandingkan minat belajar siswa kelas kontrol. Hasil post-test menunjukkan bahwa kelas eksperimen berada pada kategori sangat berminat sedangkan kelas kontrol pada kategori berminat saja. Jadi, media ular tangga besar memberikan dampak terhadap minat belajar siswa. Hal ini disebabkan karena kelas eksperimen yang menggunakan media ular tangga besar dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan media tersebut mempunyai hasil post-test yang berbeda. Menurut hasil penelitian lain yang dilakukan oleh (Nurhayani et al., 2021), penggunaan media pembelajaran ular tangga memberikan dampak positif sebesar 70,7% terhadap minat belajar siswa. Hal ini dibuktikan bahwa mayoritas siswa sangat setuju dengan pernyataan yang ada pada angket minat belajar dan media pembelajaran ular tangga. Kemudian untuk uji hipotesis diperoleh hasil  $T_{hitung} > T_{tabel}$  yaitu  $9,073 > 2,022$  maka  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak. Berdasarkan hasil penelitian di atas, media pembelajaran ular tangga raksasa memberikan dampak positif terhadap minat belajar siswa dengan adanya perbedaan yang signifikan sehingga menjadi sarana yang efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan hasil penelitian mengenai pengaruh media pembelajaran ular tangga raksasa terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran PKn kelas 4 SD Muhammadiyah 08 Medan dapat diambil kesimpulan, sebagai berikut:

1. Minat belajar siswa pada mata pelajaran PKn tanpa menggunakan media pembelajaran ular tangga raksasa di kelas 4 SD Muhammadiyah 08 Medan itu sangat rendah. Hal tersebut bisa dilihat pada hasil nilai pre-test angket pada kelas eksperimen sebesar 993 dengan respondennya sebanyak 17 siswa. Selain itu, bisa dilihat pada hasil nilai pre-test dan post test angket pada kelas kontrol sebesar 1159 dan 1251 dengan respondennya sebanyak 20 orang. Dengan demikian, pembelajaran PKn di kelas 4 SD tanpa menggunakan media pembelajaran ular tangga raksasa membuat minat siswa menjadi rendah atau siswa kurang berminat dalam pembelajaran Pkn tersebut.
2. Minat belajar siswa pada mata pelajaran Pkn dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga raksasa di kelas 4 SD Muhammadiyah 08 Medan itu sangat tinggi. Hal tersebut dapat dilihat pada hasil nilai post-test angket minat belajar pada kelas eksperimen sebesar

1138 dengan respondennya sebanyak 17 siswa. Sedangkan hasil nilai pre-test angketnya hanya sebesar 993. Melihat perbandingan tersebut, dapat disimpulkan bahwa dalam pembelajaran PKn di kelas 4 SD dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga raksasa membuat minat belajar siswa menjadi meningkat. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran ular tangga raksasa mampu untuk menarik perhatian peserta didik dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran PKn. Dengan kata lain, siswa sangat berminat dalam pembelajaran PKn dengan menggunakan media pembelajaran tersebut.

3. Terdapat pengaruh yang signifikan dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga raksasa terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran PKn di kelas 4 SD Muhammadiyah 08 Medan. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan melihat hasil uji *independent sample t-test* diperoleh nilai rata-rata kelas eksperimen lebih besar daripada kelas kontrol dengan perolehan nilai  $66,94 > 60,70$  dengan nilai signifikansi (2-tailed)  $0,000 < 0,05$ . Selain itu, hasil uji hipotesis determinasi dengan bantuan aplikasi *SPSS 26* diperoleh nilai *R Square* sebesar 0,881 (88,1%) yang berarti pengaruh media pembelajaran ular tangga raksasa terhadap minat belajar siswa sebesar 88,1%. Sedangkan hasil uji hipotesis regresi linier sederhana diperoleh nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$ . Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara media pembelajaran ular tangga raksasa terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran PKn kelas 4 SD Muhammadiyah 08 Medan. Dengan kata lain,  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak.

Adapun saran yang diberikan berdasarkan hasil penelitian ini adalah, sebagai berikut:

1. Bagi pihak sekolah, diharapkan mampu meningkatkan kualitas pendidikan dengan menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Sehingga untuk kedepannya, sekolah dapat memberikan pembaharuan-pembaharuan dalam pendidikan di sekolah.
2. Bagi guru atau pendidik, hendaknya menggunakan media pembelajaran yang lebih bervariasi, inovatif dan sesuai perkembangan zaman agar peserta didik tidak merasa jenuh dan bosan. Salah satunya bisa menggunakan media pembelajaran ular tangga raksasa dalam pelajaran PKn. Media ini dinilai lebih efektif karena bisa mengajak siswa belajar sambil bermain dan tidak selalu monoton membaca buku terus.
3. Bagi siswa, diharapkan dengan adanya media pembelajaran yang diberikan oleh guru agar lebih meningkatkan minat belajar untuk mendapatkan hasil maksimal kedepannya.

Bagi peneliti selanjutnya, sebelum menggunakan media pembelajaran ular tangga raksasa hendaknya terlebih dahulu memahami kelebihan dan kekurangan dari media tersebut. Serta harus memasukkan pertanyaan yang lebih banyak dalam ular tangga sehingga para siswa semakin memahami tentang pelajaran PKn tersebut. Selain itu, untuk peneliti selanjutnya harus menggunakan media pembelajaran yang lain dan pada materi PKn yang lain agar dalam pembelajaran PKn tersebut lebih banyak menghasilkan media baru yang kreatif dan inovatif serta siswa juga menjadi semakin berminat dalam mengikuti pelajaran PKn pada materi PKn yang lainnya juga.

Kesimpulan ditulis secara singkat yaitu mampu menjawab tujuan atau permasalahan penelitian dengan menunjukkan hasil penelitian atau pengujian hipotesis penelitian, **tanpa** mengulang pembahasan. Kesimpulan ditulis secara kritis, logis, dan jujur berdasarkan fakta hasil penelitian yang ada, serta penuh kehati-hatian apabila terdapat upaya generalisasi. Bagian kesimpulan dan saran ini ditulis dalam bentuk paragraf, tidak menggunakan penomoran atau *bullet*. Pada bagian ini juga dimungkinkan apabila penulis ingin memberikan saran atau rekomendasi tindakan berdasarkan kesimpulan hasil penelitian. Demikian pula, penulis juga sangat disarankan untuk memberikan ulasan terkait keterbatasan penelitian, serta rekomendasi untuk penelitian yang akan datang.

## DAFTAR REFERENSI

- Achmad, B., & Az-Zarnuji, S. (2022). *Kitab Ta'limul Muta'allim: Panduan Menuntut Ilmu Ala Pesantren*. Almuqstith Pustaka.
- Aghni, R. I. (2018). "Fungsi dan Jenis Media Pembelajaran dalam Pembelajaran Akuntansi." *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(1), 98–107. <https://doi.org/10.21831/jpai.v16i1.20173>
- Ahmadi, F. (2017). *Guru SD di Era Digital (Pendekatan, Media, Inovasi)*. CV. Pilar Nusantara.
- Ananda, R., & Hayati, F. (2020). *Variabel Belajar (Kompilasi Konsep)*. CV. Pusdikra MJ.
- Anwar, S. (2015). *Penyusunan Skala Psikologi*. Pustaka Pelajar.
- Arikunto, S. (2021). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 3*. Bumi Aksara.
- Awiria, & Latifah, N. (2019). *Pembelajaran PKn SD*. Samudra Biru (Anggota IKAPI).
- Basuki. (2021). *Pengantar Metode Penelitian Kuantitatif*. CV. Media Sains Indonesia.
- Cotono, R. (2013). *Gerbang Kreatifitas Jagat Permainan Interaktif*. Bumi Aksara.
- Darma, B. (2021). *Statistika Penelitian Menggunakan SPSS (Uji Validitas, Uji Reliabilitas, Regresi Linier Sederhana, Regresi Linier Berganda, Uji t, Uji F, R2)*. Guepedia. <https://books.google.co.id/books?id=acpLEAAAQBAJ>
- Darman, R. A. (2020). *Belajar dan Pembelajaran*. Guepedia.
- Fathurrohman, M. (2017). *Belajar dan Pembelajaran Modern Konsep Dasar, Inovasi dan Teori Pembelajaran*. Penerbit Garudhawaca.
- Gasong, D. (2018). *Belajar dan Pembelajaran*. Penerbit Deepublish.

- Ghozali, I. (2018). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 25*. Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Hadis, A., & Nurhayati. (2014). *Psikologi dalam Pendidikan*. Alfabeta.
- Herliani, M. P., Boleng, D. T., & Maasawet, E. T. (2021). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Penerbit Lakeisha.
- Hidayat, A. A. (2021). *Menyusun Instrumen Penelitian & Uji Validitas-Reliabilitas*. Health Books Publishing.
- Isti'adah, F. N. (2020). *Teori-Teori Belajar dalam Pendidikan*. Edu Publisher.
- Jalinus, N., & Ambiyar. (2016). *Media dan Sumber Pembelajaran*. Kencana.
- Khairani, M. (2014). *Psikologi Belajar*. Aswaja Pressindo.
- Khoridha, A., Pagarra, H., & Sayidiman, S. (2022). "Pengaruh Penggunaan Media Ular Tangga Besar Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V." *Nubin Smart Journal*, 2(3), 43–57. <https://ojs.nubinsmart.id/index.php/nsj/article/view/59>
- Kusumastuti, A., Khoiron, A. M., & Achmadi, T. A. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Deepublish.
- Marcela, R., Idris, M., & Aryaningrum, K. (2022). "Pengembangan Media Permainan Ular Tangga dalam Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV SD Negeri 138 Palembang." *Journal On Teacher Education*, 4(1), 54–61. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jote.v4i1.5680>
- Masitah, S. (2021). "Efektivitas Penggunaan Teknologi Whatsapp Bagi Guru, Siswa dan Orang Tua dalam Pembelajaran PAI Melalui Model Daring dan Luring pada Era New Normal Di SMPN 9 Tanjung Jabung Timur Tahun 2020." *Jurnal Pendidikan Guru*, 2(1), 14–24. <https://doi.org/https://doi.org/10.47783/jurpendigu.v2i1.184>
- Misbahuddin, & Hasan, I. (2013). *Analisis Data Penelitian dengan Statistik*. Bumi Aksara.
- Nasution, A. J., Septya, J. D., Uswah, F., Widyaningsih, A., & Gusnirwan, H. (2023). Penggunaan Media Dalam Pembelajaran PPKn di Prestige Bilingual School Kota Medan. *EduInovasi: Journal of Basic Educational Studies*, 3(1), 118–126. <https://doi.org/10.47467/edui.v3i1.3153>
- Nurdyansyah. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif*. UMSIDA Press.
- Nurhayani, N. S., Hidayanti, M., & Nahriyah, S. (2021). "Pengaruh Penggunaan Media Permainan Ular Tangga terhadap Minat Belajar Siswa Kelas III pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam." *Al-Mau'izhoh*, 3(1). <https://doi.org/10.31949/am.v3i1.3281>
- Nurrita, T. (2018). "Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Misykat*, 3(1), 171–187. <https://doi.org/http://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Pakpahan, A. F., Ardiana, D. P. Y., Mawati, A. T., Wagiu, E. B., Simarmata, J., Mansyur, M. Z., Ili, L., Purba, B., Chamidah, D., & Kaunang, F. J. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis. <https://books.google.co.id/books?id=IZgQEAAAQBAJ>
- Prayuga, Y., & Abadi, A. P. (2019). "Minat Belajar Siswa dalam Pembelajaran Matematika." *Journal Homepage*, 1052–1058. <https://journal.unsika.ac.id/index.php/sesiomadika>

- Purwanto. (2018). *Teknik Penyusunan Instrumen Uji Validitas dan Realibilitas Penelitian Ekonomi Syariah*. StaiaPress.
- Rahayu, E., AR, R., & Deskoni, D. (2019). “Pengaruh Media Permainan Ular Tangga terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Ekonomi.” *Jurnal PROFIT Kajian Pendidikan Ekonomi Dan Ilmu Ekonomi*, 6(2), 155–166. <https://doi.org/10.36706/jp.v6i2.9128>
- Rahmad, R. (2021). *Kajian Pembelajaran PKn MI/SD*. IAIN Palangkaraya.
- Rahmah, S. (2023). *Media Ular Tangga Meningkatkan Kemahiran Membaca Bahasa Arab Sederhana*. Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia.
- Rambe, A. H. (2021). *Media dan Sumber Belajar di MI/SD*. Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
- Rambe, J. A., Erika, & Rambe, R. N. R. (2020). “Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Discovery Learning untuk Meningkatkan Minat Belajar dan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa pada Pembelajaran Matematika di SD.” *Guru Kita*, 5(3), 127–137. <https://doi.org/https://doi.org/10.24114/jgk.v5i3.30724>
- Ricardo, & Meilani, R. I. (2017a). “Impak Minat dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa.” *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 2(2), 188–201. <https://doi.org/https://doi.org/10.17509/jpm.v2i2.8108>
- Ricardo, & Meilani, R. I. (2017b). Impak Minat dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 2(2), 188–201. <https://doi.org/https://doi.org/10.17509/jpm.v2i2.8108>
- Rojabiyah, A. B., & Setiawan, W. (2019). “Analisis Minat Belajar Siswa MTs Kelas VII dalam Pembelajaran Matematik Materi Aljabar Berdasarkan Gender.” *Journal on Education*, 1(2), 458–463. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/joe.v1i2.92>
- Said, A., & Budimanjaya, A. (2015). *Strategi Mengajar Multiple Intelegences Mengajar Sesuai Kerja Otak dan Gaya Belajar Siswa*. Prenadamedia Group.
- Siregar, S. (2014). *Statistik Paramik untuk Penelitian Kuantitatif*. Bumi Akasara.
- Sudarmika, K. B., Parmiti, D. P., & Simamora, A. H. (2018). “Pengembangan Media Ular Tangga Inovatif untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV SD.” *Jurnal Edutech Undiksha*, 6(1), 20–29. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jeu.v6i1.20259>
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Sukendra, I. K., & Atmaja, I. K. S. (2020). *Instrumen Penelitian*. Mahameru Press.
- Sukmadinata, N. S. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan*. PT Remaja Rosdakarya.
- Sulandari, W., & Sudibyoy, N. A. (2014). *Metode Statistika untuk Kimia Analisis Data dengan Excel*. Khazanah Intelektual.
- Sumiharsono, M. R., & Hasanah, H. (2017). *Media Pembelajaran: Buku Bacaan Wajib Dosen, Guru dan Calon Pendidik*. CV. Pustaka Abadi.
- Suryadi, E., Darmawan, D., & Mulyadi, A. (2019). *Metode Penelitian Komunikasi* (P. Latifah, Ed.; Vol. 1). PT Remaja Rosdakarya.
- Susanto, A. (2013a). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Kencana.
- Susanto, A. (2013b). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Kencana.

- Syah, M. (2013). *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. PT. Remaja Rosda Karya.
- Syahrum, & Salim. (2014). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Citapustaka Media.
- Syawaluddin, A., Afriani Rachman, S., & Khaerunnisa. (2020). "Developing Snake Ladder Game Learning Media to Increase Students' Interest and Learning Outcomes on Social Studies in Elementary School". *Simulation & Gaming*, 51(4). <https://doi.org/10.1177/1046878120921902>
- Tirtoni, F. (2019). *Buku Ajar Pkn: Judul Strategi Pengembangan Media Inovatif Pada Pembelajaran Pkn Di SD*. Ilmi Publisher.
- Ulfa, N. M., Damayani, A. T., & Rofian, R. (2019). "Pengaruh NHT Berbantu Media Ular Tangga untuk Meningkatkan Minat Belajar." *Jurnal Sinektik*, 2(2), 212–222. <https://doi.org/https://doi.org/10.33061/js.v2i2.3333>
- Usiono, U. (2016). *Pancasila dan Kewarganegaraan*. Perdana Publishing.
- Wati, A. (2021). "Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 68–73. <https://ummaspul.e-journal.id/MGR/issue/view/42>