

**PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN ULAR
TANGGA PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN
SOSIAL KELAS VIII DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA
NEGERI 2 JEMBER TAHUN AJARAN 2023/2024**

SKRIPSI



**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ**
Oleh:
NINDIA FARAH AZZAHROH
NIM: 202101090009

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
JUNI 2024**

**PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN ULAR
TANGGA PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN
SOSIAL KELAS VIII DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA
NEGERI 2 JEMBER TAHUN AJARAN 2023/2024**

SKRIPSI

diajukan kepada Universitas Islam Negeri
Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
Untuk memenuhi satu persyaratan memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Sains
Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Oleh:

Nindia Farah Azzahroh

NIM: 202101090009

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
JUNI 2024**

**PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN ULAR
TANGGA PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN
SOSIAL KELAS VIII DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA
NEGERI 2 JEMBER TAHUN AJARAN 2023/2024**

SKRIPSI

diajukan kepada Universitas Islam Negeri
Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
Untuk memenuhi satu persyaratan memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Sains
Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial



Oleh:

Nindia Farah Azzahroh
NIM: 202101090009
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Disetujui Pembimbing



Muhammad Eka Rahman, S.Pd, M.SEI
NIP. 198711062023211016

**PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN ULAR
TANGGA PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN
SOSIAL KELAS VIII DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA
NEGERI 2 JEMBER TAHUN AJARAN 2023/2024**

SKRIPSI

Telah di uji dan diterima untuk memenuhi salah satu
persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Sains
Program studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial

Hari : Jum'at
Tanggal : 14 Juni 2024

Tim Penguji

Ketua



Ahmad Winarno, M.Pd.I.
NIP. 198607062019031004

Sekretaris



Novita Nurul Islami, M.Pd.
NIP. 198711212020122002

Anggota:

1. Dr. HD. Fajar Ahwa, M.Pd.I. ()

2. Muhammad Eka Rahman, M.SEI. ()

Menyetujui

Dean Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Dr. H. Abdul Mu'is, S.Ag., M.SI.
NIP. 197304242000031005

MOTTO

وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ ۗ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ﴿١١﴾

Dan apabila dikatakan, “Berdirilah kamu,” maka berdirilah, niscaya Allah akan mengangkat (derajat) orang-orang yang beriman di antarmu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Dan Allah Mahateliti apa yang kamu

kerjakan.*

(Q.S Al Mujadilah : 58 ayat 11)



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

* Kementerian Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an dan Terjemah*, (Bandung, Penerbit Jabal Raudhatul Jannah, 2010), 543.

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dalam proses penyusunan skripsi ini penulis telah mendapatkan banyak sekali bimbingan, semangat, dan bantuan dari berbagai pihak sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini tepat pada waktunya. Dengan demikian penulis ingin mempersembahkan skripsi ini untuk:

1. Kepada kedua orang tuaku, Bapak Abdul hasyim dan Ibu Nur Kholifah.

Sebagai tanda bakti dan hormat dan juga rasa terimakasih yang sangat mendalam saya persembahkan karya kecil ini kepada bapak dan ibu yang selama ini telah menyayangi, membimbing, menjaga dan mendidik penulis hingga detik ini. Terimakasih atas segala pengorbanan, doa yang tiada henti, dan kerja keras yang telah dilakukan untuk penulis. Semoga skripsi ini dapat menjadi awal untuk membalas budi bapak dan ibu selama ini. Semoga kalian sehat selalu dan hidup lebih lama untuk terus menemani penulis di dunia ini.

2. Kepada kedua adikku, Nadya Nur Firdausi Hasmi dan M. Falihus Tsani yang telah banyak menghibur penulis selama ini. Terimakasih atas segala doa, dukungan, dan cinta untuk penulis. Semoga kalian tumbuh menjadi orang hebat adik-adikku.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah segala puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas rahmat serta kehendak-Nya penulis dapat menyelesaikan proses penyusunan skripsi ini dengan lancar. Shalawat serta salam selalu tercurahkan kepada Rasulullah SAW yang telah menuntun dari jalan yang gelap menuju jalan yang terang benderang yakni Agama Islam. Penyusunan skripsi ini merupakan salah satu syarat agar penulis dapat mendapatkan gelar sarjana pendidikan di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri KH. Achmad Siddiq Jember.

Penulis menyadari bahwa penyelesaian skripsi ini tidak luput karena dukungan banyak pihak, oleh karena itu penulis ingin mengucapkan rasa terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Hepni, S.Ag., M.M., CPEM. Selaku rektor Universitas Islam Negeri KH. Achmad Siddiq Jember yang telah mengizinkan penulis menjadi mahasiswa UIN KH. Achmad Siddiq Jember.
2. Bapak Dr. H. Abdul Mu'is, M.SI. selaku dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN KH. Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan fasilitas selama perkuliahan di FTIK.
3. Bapak Dr. Hartono, M.Pd. selaku ketua jurusan sains FTIK yang telah memimpin Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan.

4. Bapak Fiqru Mafar, M.IP. selaku koordinator prodi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial yang telah memberikan arahan dan bimbingan pada saat masa perkuliahan di Fakultas Tarbiyah Ilmu Keguruan.
5. Bapak Muhammad Eka Rahman, S.Pd., M.SEI. yang telah banyak membimbing dan memberikan arahan kepada penulis dalam proses penyusunan skripsi ini.
6. Seluruh dosen Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial yang telah banyak menyalurkan ilmunya sehingga penulis bisa sampai di titik ini.
7. Bapak Udik Kristyono, S.Pd. selaku kepala sekolah SMPN 2 Jember yang telah mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian di kelas VIII SMP Negeri 2 Jember.
8. Ibu Ririn Setiyorini, S.Pd selaku guru IPS kelas VIII SMP N 2 Jember yang telah senantiasa membantu dan mengarahkan selama proses penelitian.
9. Bapak Taufiqurrohman, S.Pd selaku waka kurikulum SMP Negeri 2 Jember yang telah senantiasa memberikan informasi dan data untuk penyelesaian skripsi ini.

Dalam penulisan skripsi ini, penulis menyadari bahwa skripsi ini jauh dari kata sempurna, atas segala kekurangan yang ada, penulis memohon maaf sebesar-besarnya.

Jember, 14 Juni 2024

Penulis

ABSTRAK

Nindia Farah Azzahroh, 2024: Penerapan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Jember Tahun Ajaran 2023/2024.

Kata Kunci: Media Permainan Ular Tangga, Mata pelajaran IPS.

Hambatan yang sering kali muncul saat pembelajaran di kelas adalah siswa yang tidak berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Media ular tangga adalah media pembelajaran berbentuk permainan ular tangga yang sudah di modifikasi oleh guru agar sesuai dengan proses pembelajaran. Pada permainan ini siswa akan bersaing antar kelompok untuk memenangkan permainan dengan cara menjawab soal sebanyak mungkin agar dapat menjalankan pion mereka. Dengan diterapkannya media ini siswa akan berpartisipasi penuh dalam permainan sehingga siswa akan berusaha mengingat materi dari yang telah dipelajari sebelumnya.

Fokus masalah dalam penelitian ini adalah 1) bagaimana perencanaan penerapan media pembelajaran permainan ular tangga pada mata pelajaran IPS dikelas VIII SMPN 2 Jember? 2) bagaimana penerapan media pembelajaran permainan ular tangga pada mata pelajaran IPS dikelas VIII SMPN 2 Jember? 3) bagaimana bagaimana evaluasi penerapan media pembelajaran ular tangga pada mata pelajaran IPS kelas VIII di SMPN 2 Jember?

Tujuan dari penelitian ini yaitu: 1) mendeskripsikan perencanaan penerapan media pembelajaran berbasis permainan ular tangga pada mata pelajaran IPS dikelas VIII SMPN 2 Jember? 2) mendeskripsikan penerapan media pembelajaran berbasis permainan ular tangga pada mata pelajaran IPS kelas VIII di SMPN 2 Jember? 3) mendeskripsikan evaluasi penerapan media pembelajaran berbasis ular tangga pada mata pelajaran IPS dikelas VIII di SMPN 2 Jember.

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan reduksi data, penyajian data dan kesimpulan. Keabsahan data menggunakan triangulasi teknik dan triangulasi sumber.

Kesimpulan dari penelitian ini adalah: 1) guru mempersiapkan perencanaan media pembelajaran ular tangga dengan mempersiapkan RPP terlebih dahulu. 2) pelaksanaan media pembelajaran berbasis permainan ular tangga dilakukan sesuai dengan RPP. 3) evaluasi penerapan media pembelajaran ular tangga adalah pada saat kelompok yang banyak menerima soal harus mendapati di kotak angka yang berada dalam ular, maka mereka akan turun dan tertinggal. Padahal mereka banyak menjawab soal. Dan apabila ada kelompok yang sedikit menjawab soal namun mereka mendapat kotak angka tangga, maka mereka akan berada di angka tertinggi padahal hanya menjawab sedikit soal. Penilaian hasil belajar siswa dilihat dari nilai penugasan yang diberikan sebelum permainan ular tangga dan sesudah menggunakan media ular tangga.

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
MOTTO	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Konteks Penelitian	1
B. Fokus Penelitian.....	8
C. Tujuan Penelitian	8
D. Manfaat penelitian.....	9
E. Definisi Istilah.....	10
F. Sistematika Pembahasan	11
BAB II KAJIAN PUSTAKA	13
A. Penelitian Terdahulu	13
B. Kajian Teori	20
BAB III METODE PENELITIAN	34

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	34
B. Lokasi Penelitian.....	35
C. Subjek penelitian.....	35
D. Teknik Pengumpulan Data.....	36
E. Analisis Data	39
F. Keabsahan Data.....	42
G. Tahap Tahap Penelitian.....	43
BAB VI PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS	46
A. Gambaran Objek Penelitian	46
B. Penyajian dan Analisis Data.....	51
C. Pembahasan Temuan.....	88
BAB V PENUTUP.....	107
A. Kesimpulan	107
B. Saran.....	107
DAFTAR PUSTAKA.....	109
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu	17
Tabel 3.1 Daftar Subjek Penelitian	40
Tabel 4.1 Daftar Nilai Penilaian Akhir Semester (PAS) Semester Ganjil	83
Tabel 4.2 Daftar Nilai Siswa Sebelum dan Sesudah Permainan Ular Tangga Semester Genap	86



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	54
Gambar 4.2 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	54
Gambar 4.3 Desain Media Permainan Ular Tangga	59
Gambar 4.4 Penerapan Media pembelajaran Ular Tangga Di Kelas VIII C.....	59
Gambar 4.5 Prosedur Pelaksanaan Media Permainan Ular Tangga	62
Gambar 4.6 Guru Melakukan Pendahuluan Sebelum Memulai Pembelajaran.....	67
Gambar 4.7 Siswa Berkumpul Dengan Kelompok Masing Masing	68
Gambar 4.8 Perwakilan Kelompok Membaca Soal	69
Gambar 4.9 Perwakilan Kelompok Melempar Dadu.....	70
Gambar 4.10 Ketua Kelompok Menjalankan Pion	70
Gambar 4.11 Guru Memantau Permainan Dengan Media Ular Tangga.....	72
Gambar 4.12 Siswa Mengambil Sampah Yang Ada Di Lantai	73
Gambar 4.13 Guru Bersama Siswa Menyimpulkan Materi	75
Gambar 4.14 Wawancara Dengan Siswa Kelas VIII C	79
Gambar 4.15 Wawancara Dengan Siswa Kelas VIII C	79
Gambar 4.16 Daftar Nilai Siswa Semester Genap	83
Gambar 4. 17Daftar nilai siswa kelas VIII C	85

DAFTAR LAMPIRAN

1. Matriks Penelitian	113
2. Surat Keaslian Tulisan	115
3. Surat Permohonan Izin Penelitian.....	116
4. Sarana dan Prasarana SMPN 2 Jember	117
5. Data Guru dan Karyawan SMPN 2 Jember	118
6. Jumlah Peserta Didik	119
7. Denah Lokasi Penelitian	120
8. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	122
9. Daftar Nilai Siswa Kelas VIII C	127
10. Surat Keterangan Selesai Penelitian	128
11. Jurnal Penelitian.....	130
12. Pedoman Penelitian.....	132
13. Dokumentasi	135
14. Biodata Penulis	137

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Saat ini tidak dapat dipungkiri bahwa sumber daya manusia adalah salah satu faktor penting dalam penentu daya saing dari suatu negara. Pentingnya pendidikan bagi manusia ditujukan supaya kualitas sumber daya manusia semakin meningkat agar dapat mengikuti perkembangan daya saing yang tinggi dalam kehidupan di dunia. Maka dari itu pendidikan yang tepat akan melahirkan pola pikir yang berkualitas dan akan tumbuh dalam setiap individu yang nantinya akan berpengaruh pada peningkatan kualitas dan kreativitas. Pendidikan adalah salah satu kebutuhan manusia yang sangat berperan penting dalam perubahan diri manusia, karena pendidikan memiliki tugas untuk menyiapkan Sumber Daya Manusia dalam pembangunan bangsa dan negara. Selain itu perkembangan Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi (IPTEK) dapat menimbulkan masalah-masalah sosial dan tuntutan tuntutan baru yang tidak bisa ditentukan sebelumnya, sehingga pendidikan sendiri akan selalu dihadapkan dengan masalah dikarenakan terdapat kesenjangan antara yang diharapkan dan hasil yang akan dicapai dari proses pendidikan dalam menyelesaikan masalah masalah tersebut. Selain itu pendidikan juga perlu diperhatikan dan juga partisipasi dari semua pihak. Dengan adanya pendidikan maka akan tercipta manusia yang cerdas serta membentuk manusia seutuhnya yang berkualitas dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha

Esa. Hal tersebut dijelaskan dengan firman Allah didalam Al-Quran surah Al-Imran ayat 18 yang berbunyi :

شَهِدَ اللَّهُ أَنَّهُ لَا إِلَهَ إِلَّا هُوَ ۖ وَالْمَلَائِكَةُ وَأُولُو الْعِلْمِ قَابِئًا مَّا
بِالْقَسْطِ ۗ لَا إِلَهَ إِلَّا هُوَ الْعَزِيزُ الرَّحِيمُ ۝ ١٨

Artinya : “Allah menyatakan bahwa tidak ada tuhan selain Dia; (demikian pula) para malaikat dan orang berilmu yang menegakkan keadilan, tidak ada tuhan selain Dia, Yang Mahaperkasa, Maha bijaksana”¹

Ayat tersebut menjelaskan kepada seluruh makhluk bahwa tidak ada tuhan yang berhak disembah selain Dia, dan tidak ada sekutu bagi-Nya. bahwa Allah tampil secara utuh untuk menegakkan keadilan, melalui dalil-dalil yang kuat. Allah adalah satu-satunya Penguasa dan Pengatur alam raya ini. Yang dapat menyaksikan hal tersebut hanyalah para malaikat dan orang-orang yang berilmu, maka dari itu pendidikan adalah hal sangat penting dan harus dimiliki setiap manusia.

Pembangunan pendidikan harus diutamakan karena majunya suatu negara dapat dilihat dari seberapa majunya pendidikan dalam negara tersebut. Karena hal tersebut komponen-komponen yang terdapat dalam proses pendidikan seperti siswa, guru, proses pembelajaran, manajemen, layanan pendidikan serta sarana penunjang lainnya harus dipersiapkan dengan kerjasama yang baik.² Menurut Undang-Undang No.20 tahun 2003 pendidikan adalah: Usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual

¹ Kementerian Agama republik Indonesia, *Al-Quran dan terjemah*, 52

² Rahmat Hidayat, Abdillah, *Ilmu pendidikan “Konsep, Teori dan Aplikasinya*, (Medan: LPPI,2019), ii.

keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat dan negara. Tujuan dari pendidikan salah satu faktor yang sangat penting dalam pendidikan sendiri, karena tujuan pendidikan adalah sesuatu atau arah yang diharapkan tercapai dengan adanya pendidikan yang pastinya dilakukan dalam suatu lembaga tertentu melalui proses pembelajaran yang melibatkan antara guru dan peserta didik.³

Kemajuan teknologi dan komunikasi yang semakin pesat dapat membuka ruang bagi pendidik untuk membantu mengembangkan potensi diri mereka melalui berbagai sumber dan media pembelajaran. Media pembelajaran adalah salah satu unsur yang amat penting dalam pembelajaran pemilihan metode pembelajaran tertentu juga akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai meskipun masih ada berbagai aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media, antara lain seperti tujuan pembelajaran, jenis tugas dan respon yang diharapkan dikuasai oleh siswa setelah pembelajaran berlangsung, dan konteks pembelajaran. Meskipun demikian dapat dikaitkan bahwa salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru. Penggunaan dan pemanfaatan suatu media pembelajaran tentunya akan mempengaruhi keaktifan siswa saat berlangsungnya proses pembelajaran.

³ Rahmat Hidayat, Abdillah. Ilmu pendidikan, 4.

Media pembelajaran yang menarik maka keaktifan belajar siswa akan meningkat karena tidak hanya guru yang aktif dalam memberikan materi kepada siswa, tetapi siswa juga dapat aktif dalam kelas dan terlibat langsung dalam proses pembelajaran sehingga siswa lebih mudah dalam menerima materi yang disampaikan oleh guru. Proses pembelajaran yang dilakukan melalui media permainan merupakan pembelajaran yang memiliki tujuan untuk memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengaplikasikan kemampuan yang telah didapatkan.

Interaksi yang terjadi dalam proses pembelajaran sangat dipengaruhi oleh lingkungannya diantaranya adalah guru, murid, perpustakaan bahan atau materi pembelajaran (buku, modul selebaran, makalah, video atau audio), dan juga berbagai jenis sumber belajar. Hal tersebut tentunya didasari dengan pesatnya perkembangan teknologi yang mendorong upaya-upaya pembaruan dalam pemanfaatan hasil teknologi dalam proses pembelajaran. Para guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang dapat disediakan oleh sekolah, dan tidak menutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Sekurangnya guru dapat menggunakan alat-alat yang terbilang murah dan efisien dan terlihat sederhana tetapi mampu mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Selain mampu menggunakan alat-alat yang telah tersedia guru juga dituntut agar dapat mengembangkan dan menerapkan media pembelajaran yang dapat mengkondisikan siswa dan membuat siswa lebih antusias, aktif, dan semangat dalam proses pembelajaran. Maka dari itu guru harus memiliki pengetahuan

dan pemahaman yang cukup tentang pentingnya media pembelajaran dalam proses pembelajaran yang meliputi : media sebagai alat komunikasi guna lebih mengefektifkan proses belajar mengajar, fungsi media dalam rangka mencapai tujuan pendidikan, seluk beluk proses pembelajaran, hubungan antara metode dan media pembelajaran, nilai atau manfaat media pendidikan dalam pengajaran, pemilihan dan penggunaan dan juga berbagai jenis alat dan teknik media pembelajaran. Dengan demikian setelah mengetahui dan memahami hal-hal tersebut dapat disimpulkan bahwa media adalah bagian yang tidak dapat dipisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan dari proses pembelajaran pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya.⁴

Setiap peserta didik yang mempelajari mata pelajaran IPS berarti mereka mempelajari kehidupan sosial di sekitar peserta didik itu sendiri yang dapat diartikan dalam cakupan luas berkaitan dengan konteks lokal, nasional maupun global. Maka dari itu dengan mempelajari IPS dapat dijadikan sarana agar dapat memaksimalkan dan menanamkan sikap sosial dalam lingkungan masyarakat karena mata dalam pembelajaran IPS dapat mengajarkan kepada peserta didik dengan kehidupan mereka, maka dari itu pelajaran IPS adalah salah satu mata pelajaran yang dianggap sesuai dengan kehidupan sehari-hari mereka dan memudahkan individu untuk memahami tentang keterkaitannya pada konsep materi pembelajaran. sebagaimana proses pembelajaran peserta

⁴ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT. Raja Grafindo, 2014)

didik diharapkan tidak hanya memiliki kemampuan pengetahuan, namun juga sikap dan diantaranya adalah sikap sosial.⁵

Uraian tersebut dapat diketahui bahwa penggunaan media pembelajaran adalah salah satu unsur yang berperan penting dalam proses pembelajaran, namun disamping pentingnya media pembelajaran aspek lain juga harus diperhatikan sebelum memilih media pembelajaran seperti tujuan pembelajaran, jenis tugas, dan respon yang diharapkan dikuasai oleh siswa saat pembelajaran berlangsung. Pemakaian media pembelajaran saat proses pembelajaran dapat meningkatkan rangsangan kegiatan belajar siswa dan salah satunya adalah meningkatnya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran, bahkan penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat mempengaruhi psikologis siswa.⁶

Media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa dalam setelah mengikuti proses pembelajaran adalah dengan menerapkan media pembelajaran ular tangga. Permainan ular tangga ini dapat dimainkan oleh 2 orang atau lebih dengan menggunakan dadu dan terdapat papan kotak kotak serta gambar dari ular dan tangga. Pada permainan ini peserta didik melakukan dan mengetahui sendiri hasil belajar yang akan mereka capai sehingga keaktifan belajar dari peserta didik akan meningkat saat mengikuti proses pembelajaran ini. Permainan ular tangga dapat dijadikan sebagai salah satu media pembelajaran yang

⁵ Jumriani, Jumriani, et al. "Kontribusi Mata Pelajaran IPS untuk Penguatan Sikap Sosial pada Anak Tunagrahita." *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 3.6 (2021): 4652.

⁶ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, 19.

menyenangkan bagi peserta didik dan tentunya peserta didik akan lebih tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran IPS.⁷

Dilihat dari hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti dengan salah guru IPS sebelum melakukan penelitian, Guru tersebut menjelaskan bahwa media pembelajaran ini sangat penting dan berpengaruh dalam kegiatan pembelajaran IPS, apalagi pembelajaran yang bersifat game. Guru tersebut menyatakan bahwa kondisi kelas akan lebih hidup dan tentunya siswa lebih aktif apabila terdapat media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa pada saat pembelajaran. Dengan demikian agar pembelajaran dapat berjalan dengan efektif guru IPS tersebut selalu berusaha menyediakan media pembelajaran yang akan membantu proses belajar mengajar. Namun agar tidak terlalu larut dalam permainan guru harus selalu memperhatikan nilai nilai dan tujuan dari adanya sebuah media pembelajaran.⁸ Dengan adanya media pembelajaran ini diharapkan diharapkan dapat membantu siswa dalam belajar dan meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII di SMPN 2 Jember. Media pembelajaran berupa Ular Tangga ini juga diharapkan dapat melatih kesabaran dan kecepatan siswa dalam berpikir sekaligus kerjasama dalam kelompok sehingga mereka dapat mengambil pesan dan juga respon respon positif dari permainan tersebut.

Dari hasil pengamatan tersebut peneliti akan mencoba menerapkan media pembelajaran yang cukup menarik untuk digunakan dalam

⁷ Wati, Anjelina. "Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 2.1 (2021): 68-73.

⁸ Observasi di SMPN 2 Jember, Jember, 27 September 2023.

pembelajaran IPS yaitu dengan menggunakan permainan ular tangga. Media pembelajaran ular tangga ini akan diterapkan di salah satu kelas VIII SMPN 2 Jember. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Penerapan Media Pembelajaran Ular Tangga Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VIII Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Jember Tahun Ajaran 2023/2024”

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan dengan uraian konteks penelitian diatas maka fokus penelitian yang dibuat pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana perencanaan penerapan media pembelajaran ular tangga pada mata pelajaran IPS kelas VIII di SMP Negeri 2 Jember pada tahun ajaran 2023/2024?
2. Bagaimana penerapan media pembelajaran permainan ular tangga pada mata pelajaran IPS kelas VIII di SMP Negeri 2 Jember pada tahun ajaran 2023/2024?
3. Bagaimana evaluasi penerapan media pembelajaran ular tangga pada mata pelajaran IPS kelas VIII di SMP Negeri 2 Jember pada tahun ajaran 2023/2024?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan dengan fokus permasalahan diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan perencanaan penerapan media pembelajaran ular tangga pada mata pelajaran IPS kelas VIII di SMP Negeri 2

Jember pada tahun ajaran 2023/2024.

2. Untuk mendeskripsikan penerapan media pembelajaran berbasis permainan ular tangga pada mata pelajaran IPS kelas VIII di SMP Negeri 2 Jember pada tahun ajaran 2023/2024.
3. Untuk mendeskripsikan evaluasi penerapan media pembelajaran ular tangga pada mata pelajaran IPS kelas VIII di SMP Negeri 2 Jember tahun ajaran 2023/2024.

D. Manfaat penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat dan wawasan dalam ilmu pengetahuan bagi semua pihak khususnya bagi pihak-pihak yang berkaitan dengan penelitian, serta dapat memberi kontribusi tentang suatu media pembelajaran khususnya adalah media pembelajaran ular tangga.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi guru

Dengan penelitian ini guru dapat menambah rujukan mengenai berbagai macam media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran IPS.

b. Bagi Lembaga SMP Negeri 2 Jember

Penelitian ini dapat berguna bagi sekolah/madrasah dalam upaya meningkatkan sistem pembelajaran di sekolah untuk menggunakan media pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan.

c. Bagi peneliti

Dengan dilaksanakannya penelitian ini maka pengetahuan dan wawasan peneliti bertambah terutama dalam pembahasan tentang media pembelajaran yang sesuai dengan mata pelajaran IPS dalam jenjang SMP.

d. Bagi Universitas Islam Negeri KH. Achmad Siddiq Jember

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi mahasiswa sebagai tambahan literatur dan dapat dijadikan sebagai referensi dalam penulisan makalah atau karya ilmiah lainnya.

E. Definisi Istilah

Definisi istilah adalah bagian yang berisi mengenai istilah istilah penting yang menjadi titik perhatian peneliti dalam judul penelitian yang akan dilaksanakan. Tujuan dari dicantulkannya definisi istilah yaitu agar tidak terjadi kerancuan atau kesalahpahaman pada makna istilah dalam judul yang dimaksud oleh peneliti yaitu “Penerapan Media Pembelajaran Ular Tangga Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VIII di Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Jember Pada tahun ajaran 2023/2024”. Maka diperlukan adanya definisi istilah sebagai berikut :

1. Media pembelajaran Ular tangga

Media pembelajaran adalah alat yang secara fisik dapat digunakan oleh guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran supaya dapat menciptakan terbentuknya interaksi sosial yang dapat menumbuhkan rasa ingin tahu oleh siswa dalam meningkatkan prestasi

pembelajaran. agar efektifitas penggunaan media pembelajaran meningkat maka guru harus memiliki keterampilan dalam menguasai penggunaan media pembelajaran, guru harus mampu menciptakan strategi pembelajaran yang bukan hanya sekedar memberi informasi, melainkan mengajak siswa untuk menggunakan media dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran menggunakan permainan ular tangga adalah media permainan dalam bentuk permainan ular tangga pada umumnya, namun media tersebut telah di modifikasi oleh guru agar sesuai dengan proses pembelajaran.

2. Mata pelajaran IPS

Mata pelajaran ips adalah mata pelajaran yang mencakup kehidupan sosial yang bahannya didasarkan pada kajian sejarah, geografi, ekonomi, sosiologi, antropologi dan tata negara. Dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial peserta didik dapat mengambil nilai nilai pendidikan karakter dengan mengintegrasikan materi dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial tersebut.

F. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan adalah bagian yang berisi tentang deskripsi alur dari pembahasan skripsi berdasarkan penelitian yang akan dilakukan, dimulai dari bab pendahuluan hingga bab penutup. Dalam sistem pembahasan ini format penulisan diuraikan secara deskriptif naratif, bukan seperti daftar isi. Demikian adalah sistematika pembahasan dari skripsi ini yang dibagi

menjadi lima bab:⁹

Bab I Pendahuluan, pada bab ini dipaparkan mengenai konteks penelitian, fokus penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi istilah, dan yang terakhir adalah sistematika pembahasan.

Bab II Kajian Pustaka, pada bab ini berisi tentang penelitian terdahulu dan kajian teori.

Bab III Metode penelitian, pada bab ini dipaparkan tentang metode penelitian yang terdiri dari pendekatan dan jenis penelitian, lokasi penelitian, subjek penelitian, teknik pengumpulan data, analisis data, keabsahan data, dan tahap-tahap penelitian.

Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan, yang terdiri dari; gambaran umum tentang objek penelitian, penyajian data dan analisis, serta pembahasan dari temuan yang telah dilakukan pada saat penelitian.

Bab V Penutup, bagian penutup meliputi kesimpulan dan saran saran.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

⁹ Tim penyusun, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah* (Jember: UIN khas Jember) 2021.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Pada penelitian terdahulu peneliti melakukan literatur review yang mana peneliti mencari dari berbagai sumber mengenai penelitian yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti. Hal ini akan memudahkan peneliti untuk mengetahui letak persamaan dan perbedaan dari penelitian yang sebelumnya. Berikut ini peneliti akan mengemukakan beberapa penelitian terdahulu yang yang berhubungan dengan penelitian ini dan berguna untuk membantu proses penyusunan untuk kedepannya.

1. Skripsi yang ditulis oleh Veronica Caroline mahasiswa Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan yang ditulis pada tahun 2022 dengan judul *“Pengaruh Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis Adobe Flash CS6 Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS SMA Negeri 5 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2021/2022”*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen dengan menggunakan desain Quasi-Experimen Design. Fokus dari penelitian ini adalah agar dapat mengetahui besarnya pengaruh penggunaan media pembelajaran ular tangga berbasis adobe flash cs6 terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran sejarah kelas X IPS SMA Negeri 5 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2021/2022. Kesimpulan dari hasil dari penelitian ini adalah terdapat adanya pengaruh yang signifikan antara media pembelajaran

ular tangga berbasis adobe flash cs6 terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran sejarah kelas X IPS SMA Negeri 5 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2021/2022 dengan nilai signifikansi (2-tailed) $0,000 < 0,05$.¹⁰

2. Skripsi yang ditulis oleh Septiananda Rahmadiani mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan UIN Raden Fatah Palembang pada tahun 2018 dengan judul “*Penerapan Permainan Ular Tangga Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Mata Pelajaran Agama Islam Di Smp Negeri 13 Palembang*”. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Kuantitatif. Fokus penelitian yang disebutkan dalam penelitian ini adalah bagaimana perbedaan motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan ular tangga kelas VIII di SMPN 13 Palembang? Hasil penelitian, dapat disimpulkan: Pertama, Motivasi Belajar siswa setelah diterapkan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran PAI tergolong tinggi. Dilihat dari perolehan nilai rata-rata (mean) yakni 87,64. Kedua, Motivasi Belajar siswa sebelum diterapkan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran PAI tergolong rendah, dilihat dari perolehan nilai rata-rata (mean) yakni 77,14.¹¹

¹⁰ Veronica Caroline, “Pengaruh Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis Adobe Flash CS6 Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS SMA Negeri 5 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2021/2022.” (skripsi universitas Lampung, 2022).

¹¹ Septiananda Rahmadania, “*Penerapan Permainan Ular Tangga Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Mata Pelajaran Agama Islam Di Smp Negeri 13 Palembang*”. (skripsi UIN Raden Fatah Palembang, 2018).

3. Skripsi yang ditulis oleh Rizki Amelia Lukmani Mahasiswi Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Profesor Kiai Haji Saifuddin Zuhri Purwokerto pada tahun 2022 dengan judul *“Penerapan Media Ular Tangga Dalam Pembelajaran Mufradat Di MTs Maarif NU 05 Majasari”*. Metode penelitian ini menggunakan jenis penelitian field research yang bersifat kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dokumentasi. Fokus penelitian yang disebutkan dalam penelitian ini adalah bagaimana penerapan media pembelajaran ular tangga dalam pembelajaran mufradat di MTs Maarif NU 05 Majasari. Hasil dari penelitian ini langkah awal yang dilakukan oleh guru adalah mempersiapkan papan ular tangga yang sudah terisi mufradat yang berisi bahasa arab dan ada juga yang berbahasa indonesia.¹²
4. Skripsi yang ditulis oleh Anisya Agusti Mahasiswi Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan keguruan Universitas Islam Negeri syarif Hidayatullah Jakarta dengan judul *“Penggunaan Media Ular Tangga raksasa dalam Pembelajaran Menulis teks tanggapan siswa kelas VII SMPN 216 Jakarta Tahun Ajaran 2022/2023”* . Peneliti ini menggunakan Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif deskriptif. Pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian ini terdiri dari observasi, wawancara, dokumentasi, dan tes. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis

¹² Rizki Amelia Lukmani, *“Penerapan Media Ular Tangga Dalam Pembelajaran Mufradat Di MTs Maarif NU 05 Majasari*. (Skripsi UIN KH. Saifuddin Zuhri Purwokerto, 2022).

permainan ular tangga raksasa pada kelas VII.7 di SMP Negeri 216 Jakarta tahun pelajaran 2022/2023 pada semester genap dinyatakan efektif serta sesuai karena siswa berhasil memperoleh nilai rata-rata 80,12.¹³

5. Skripsi yang ditulis oleh Novanda Bayu saputra, mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Kiai Haji achmad siddiq Jember dengan judul “*Implementasi media spinning whell pembelajaran IPS Kelas VIII B Untuk Meningkatkan hasil belajar peserta didik di SMPN 3 Rambipuji*”. Fokus penelitian ini adalah Bagaimana implementasi media spinning wheel pembelajaran IPS di kelas VIII B untuk meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik di SMPN 3 Rambipuji. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara dan dokumentasi.¹⁴

Adapun persamaan dan perbedaan antara penelitian terdahulu yang telah dipaparkan di atas dengan penelitian yang akan dilakukan disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

¹³ Anisya Agusti, “*Penggunaan Media Ular Tangga raksasa dalam Pembelajaran Menulis teks tanggapan siswa kelas VII SMP N 216 Jakarta Tahun Ajaran 2022/2023*.” (skripsi UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2023)

¹⁴ Novanda Bayu saputra, “*Implementasi media spinning whell pembelajaran IPS Kelas VIII B Untuk Meningkatkan hasil belajar peserta didik di SMPN 3 Rambipuji*” (Skripsi UIN kiai Haji Achmad siddiq Jember, 2023)

Tabel 2.1
Penelitian Terdahulu

No	Nama Dan Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	2	3	4
1	Veronica Caroline (2022) <i>“Pengaruh Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis Adobe Flash CS6 Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah X IPS SMA Negeri 5 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2021/2022”</i> .	<p>a. Persamaan antara penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti adalah menerapkan media pembelajaran berupa Ular Tangga.</p> <p>b. Penelitian terdahulu dilakukan pada mata pelajaran IPS (Sejarah), Dan penelitian yang akan dilakukan juga dilakukan pada mata pelajaran IPS.</p>	<p>a. Pada penelitian terdahulu memfokuskan pada minat belajar siswa terhadap proses pembelajaran, sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan memfokuskan pada keaktifan siswa pada proses pembelajaran.</p> <p>b. Metode yang digunakan penelitian terdahulu adalah metode Quasi Experimen Design, sedangkan metode yang dilakukan pada penelitian yang akan dilakukan adalah metode kualitatif dengan jenis pendekatan deskriptif.</p> <p>c. Penelitian terdahulu menerapkan media pembelajaran pada tingkat SMA, sedangkan penelitian yang akan dilakukan akan diterapkan pada siswa</p>

			tingkat SMP.
2.	Septiananda Rahmadiani (2018) <i>“Penerapan Permainan Ular Tangga Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Mata Pelajaran PAI Di SMPN 13 Palembang”</i>	<p>a. Penelitian terdahulu dan penelitian yang akan dilakukan menggunakan media permainan ular tangga.</p> <p>b. Penelitian terdahulu dan penelitian yang akan dilakukan menerapkan media permainan pada tingkat SMP.</p>	<p>a. Pada penelitian terdahulu memfokuskan penelitian untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, sedangkan penelitian yang akan dilakukan difokuskan untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar.</p> <p>b. Penelitian terdahulu menggunakan metode penelitian kuantitatif sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan menggunakan metode kualitatif.</p> <p>c. Penelitian terdahulu diterapkan pada mata pelajaran PAI, sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan diterapkan pada mata pelajaran IPS.</p>
3.	Rizki Amelia Lukmani (2022) <i>“Penerapan media Ular Tangga Dalam Pembelajaran Mufradat Di MTs. Maarif NU 05 Majasari”</i>	<p>a. Penelitian terdahulu dan penerapan yang akan dilakukan menggunakan media pembelajaran Ular Tangga.</p> <p>b. Penelitian ini dan</p>	<p>a. Penelitian ini fokus pada bagaimana penerapan media pembelajaran ular tangga, sedangkan penelitian yang akan dilakukan</p>

		penelitian yang akan dilakukan diterapkan pada sekolah tingkat SMP/MTs.	difokuskan tentang penerapan dan juga peningkatan hasil belajar siswa pada saat diterapkannya media ular tangga.
4.	Anisya Agustiani <i>“Penggunaan Media Ular Tangga raksasa dalam Pembelajaran Menulis teks tanggapan siswa kelas VII SMPN 216 Jakarta Tahun Ajaran 2022/2023”</i>	a. Penelitian ini dan penelitian yang akan dilakukan menggunakan media ular tangga. b. Penelitian Terdahulu dan penelitian menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif.	a. Penelitian terdahulu dilakukan pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Sedangkan penelitian yang dilakukan diterapkan pada mata pelajaran IPS.
5.	Novanda Bayu Saputra <i>“Implementasi media spinning whell pembelajaran IPS Kelas VIII B Untuk Meningkatkan hasil belajar peserta didik di SMPN 3 Rambipuji”</i>	a. Penelitian terdahulu dan penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif. b. Penelitian terdahulu dan penelitian ini dilakukan dalam mata pelajaran IPS di jenjang SMP.	a. Penelitian terdahulu menggunakan media pembelajaran permainan Spinning whell sedangkan penelitian ini menggunakan media permainan ular tangga.

Berdasarkan penelitian yang relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis diatas, terdapat persamaan dan perbedaan antara penelitian terdahulu dan penelitian yang dilakukan oleh penulis. Persamaan tersebut terletak pada pembelajaran yang menggunakan media permainan ular tangga. Sedangkan perbedaannya terdapat pada mata pelajaran yang digunakan,

metode penelitian, jenjang sekolah, dan tentunya lokasi penelitian. Ada salah satu fokus penelitian dari penelitian terdahulu yang meneliti mengenai hasil belajar siswa, pada hal ini fokus penelitian nya memiliki persamaan dengan penelitian ini, namun penelitian tersebut dilakukan pada jenjang sekolah dasar sedangkan penelitian ini dilakukan pada jenjang SMP.

B. Kajian Teori

1. Media Permainan Ular Tangga

a. Media Pembelajaran

1) Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin *Medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’, atau ‘pengantar’. Dalam bahasa arab media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Apabila dipahami secara garis besar media adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang menjadikan siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam hal ini guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Disamping sebagai sistem penyampai atau pengantar, media yang sering diganti sebagai kata mediator. Media adalah penyebab atau alat yang turut campur tangan dalam dua pihak dan mendamaikannya. Dengan istilah mediator media menunjukkan fungsi

atau perannya yaitu mengatur hubungan yang efektif antara dua pihak utama dalam proses belajar siswa dengan isi pelajaran. Disamping itu mediator dapat pula mencerminkan pengertian bahwa setiap sistem pembelajaran yang melakukan peran mediasi mulai dari guru sampai kepada alat alat canggih dapat disebut media.¹⁵

Dari pernyataan diatas disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar.¹⁶

2) Manfaat Media Pembelajaran

Adanya media dalam proses pembelajaran adalah salah satu hal yang dapat mempengaruhi siswa dalam keberhasilan belajar, berikut adalah beberapa manfaat praktis dari penggunaan media dalam proses mengajar:

- a) Media pembelajaran akan memperjelas guru dalam menyajikan pesan dan informasi sehingga dapat melancarkan proses pembelajaran dan meningkatkan proses dan hasil belajar peserta didik.
- b) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar dan interaksi lebih nyata antara peserta didik dan lingkungannya dan

¹⁵ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, 3

¹⁶ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, 10

siswa dapat belajar sesuai dengan kemampuan atau minat mereka masing masing.

- c) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.
- a. Objek atau benda yang terlalu besar untuk ditunjukkan dapat diganti dengan gambar, *slide*, realita, film, radio, atau model.
 - b. Objek atau benda yang terlalu kecil untuk ditunjukkan dan tidak tampak oleh mata maka dapat disajikan dengan media seperti mikroskop, film, *slide*, atau gambar.
 - c. Kejadian langka di masa lampau atau kejadian yang hanya terjadi sekali dalam puluhan tahun dapat ditunjukkan melalui rekaman video, film, *slide* di samping secara verbal.
 - d. Objek atau proses yang rumit seperti peredaran darah dapat ditampilkan secara konkret melalui film, gambar, *slide*, ataupun simulasi komputer.
 - e. Kejadian atau percobaan yang dapat membahayakan dapat disimulasikan dengan media seperti komputer, film, dan video.
 - f. Peristiwa alam seperti terjadinya letusan gunung berapi atau proses yang dalam dunia nyata memakan waktu yang panjang dapat disajikan dengan teknik rekaman *time lapse* untuk film ataupun video.

g. Media pembelajaran dapat memberi persamaan pengalaman terhadap peserta didik tentang kejadian-kejadian di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya misalnya melalui karyawisata, atau kunjungan ke museum.¹⁷

1) Prinsip Pemilihan Media Pembelajaran

Dilihat dari teori belajar, berbagai kondisi dan prinsip-prinsip psikologis yang perlu mendapat pertimbangan dalam pemilihan penggunaan media adalah sebagai berikut:

- a) Motivasi, Perlu adanya kebutuhan, minat, atau keinginan untuk belajar dari pihak peserta didik sebelum meminta mereka untuk mengerjakan tugas ataupun latihan. Pengalaman siswa juga harus relevan dan bermakna bagi mereka. Maka dari itu untuk menciptakan minat itu perlu adanya motivasi dari informasi yang ada dalam media pembelajaran.
- b) Perbedaan Individual, setiap siswa memiliki tingkat dan cara yang berbeda beda dalam belajar. Seperti adanya faktor Intelegensia, tingkat pendidikan, kepribadian, dan gaya belajar dapat mempengaruhi siswa dalam mempersiapkan belajar dan kemampuannya dalam menangkap informasi atau pengetahuan dalam belajar. Oleh karena itu kecepatan penyajian informasi

¹⁷ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, 29-30.

melalui media harus disamaratakan dengan tingkat pemahaman peserta didik.

- c) Tujuan Pembelajaran, penting bagi siswa untuk mengetahui tujuan dari media pembelajaran yang akan mereka gunakan saat proses belajar, dengan itu siswa memiliki tingkat keberhasilan yang semakin besar, karena tentunya mereka akan mempersiapkan diri untuk mengikuti proses pembelajaran. Selain itu pernyataan tentang tujuan belajar yang akan dicapai setelah mengikuti proses pembelajaran dapat membantu perancang dalam menentukan media dan materi pembelajaran. Tujuan ini yang akan menentukan bagian mana yang penting untuk mendapatkan perhatian.
- d) Organisasi isi, pembelajaran akan lebih mudah apabila isi prosedur atau keterampilan fisik yang akan dipelajari diatur dan diorganisasikan dalam urutan-urutan yang bermakna. Peserta didik akan lebih memahami dan mengingat lebih lama informasi yang disampaikan secara logis disusun dan diurutkan secara teratur. Selain itu materi yang disajikan tetap berdasarkan kompleksitas dan kesulitan isi materi.
- e) Persiapan sebelum belajar. Penting bagi siswa untuk menguasai secara baik pelajaran dasar atau memiliki pengalaman yang diperlukan secara memadai yang mungkin adalah prasyarat untuk penggunaan media dengan sukses.

- f) Emosi. Pelajaran yang mengaitkan emosi dan perasaan pribadi serta kecakapan amat berpengaruh dan bertahan. Media pembelajaran merupakan cara yang tepat untuk menghasilkan respon emosional. Seperti rasa takut, senang, empati, cinta kasih, dan kesenangan.
- g) Partisipasi. Agar pembelajaran berlangsung dengan baik, seorang siswa harus menginternalisasi informasi, tidak sekedar di beritahukan kepadanya. Oleh karena itu, belajar memerlukan kegiatan.
- h) Penguatan (*reinforcement*). Jika siswa telah berhasil mencapai pembelajaran, mereka harus terus menerus didorong agar selalu belajar. Pembelajaran yang didorong oleh keberhasilan amat sangat berguna untuk menciptakan kepercayaan diri, dan secara positif mempengaruhi perilaku di masa-masa yang akan datang.
- i) Latihan dan pengulangan. Suatu hal baru jarang sekali dapat dipelajari apabila dengan hanya satu jalan, maka dari itu agar suatu pengetahuan atau keterampilan dapat menjadi bagian kompetensi atau kecakapan intelektual seseorang, maka haruslah pengetahuan atau keterampilan itu sering diulangi dan dilatih dari berbagai konteks, dengan begitu dia dapat bertahan dalam ingatan seseorang dalam jangka waktu yang lebih panjang.

- j) Penerapan. Hasil belajar yang diinginkan adalah kemampuan seseorang untuk menerapkan atau mentransfer hasil belajar pada masalah atau situasi baru.¹⁸

b. Media Permainan Ular Tangga

1) Sejarah Permainan ular tangga

Ular tangga adalah permainan yang berasal dari india dengan nama Gyan Chaupar. Kemudian pada abad ke 13 Masehi permainan ini mulai diperkenalkan oleh Dyaneshwar atau dikenal juga sebagai Dnyandev, seorang Santo Marathi di India. Permainan ular tangga yang ada saat ini dengan Gyah Caupar berbeda dalam hal tujuan. Jika pada permainan ular tangga modern tujuannya hanya untuk bersenang senang dalam kemenangan dan kekalahan. Namun pada Gyan Chaupar permainan ini menjadi media untuk mengajarkan tentang prinsip sebab akibat dari agama Hindu. Ular menggambarkan sifat buruk seperti keserakahan dan hawa nafsu sedangkan gambar tangga menggambarkan perbuatan baik yang dapat mengantarkan ke surga. Kotak finish menandakan tuhan atau surga, tempat mendapatkan kebebasan. Jumlah tangga biasanya akan lebih sedikit dari ular, karena hal ini mengajarkan kepada umat hindu bahwa perbuatan baik sulit dilakukan daripada perbuatan buruk.¹⁹

¹⁸ Hamzah Paggara, Ahmad Syawaluddin, Wawan Krismanto, Sayidman, *Media Pembelajaran* (Makassar: Badan penelitian UNM) Hal 95-97.

¹⁹ Septi Kurnia, *Sejarah Permainan Ular Tangga, Ternyata Sudah Ada Sejak Abad ke-2 Masehi*, 02 Juli 2022, diakses pada Senin, 22 Januari 2024, pukul 21.54. <https://www.inews.id/travel/destinasi/terungkap-ini-sejarah-permainan-ular-tangga-ternyata-sudah-ada-sejak-abad-ke-2-masehi>.

2) Pengertian Permainan Ular Tangga

Ular Tangga adalah permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh 2 orang atau lebih. Papan permainan dibagi dalam kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak di gambar sejumlah "tangga" atau "ular" yang menghubungkannya dengan kotak lain. Permainan ini diciptakan pada tahun 1870. Tidak ada papan permainan standar dalam ular tangga - setiap orang dapat menciptakan papan mereka sendiri dengan jumlah kotak, ular dan tangga yang berlainan.

Setiap pemain mulai dengan bidaknya di kotak pertama (biasanya kotak di sudut kiri bawah) dan secara bergiliran melemparkan dadu. Bidak dijalankan sesuai dengan jumlah mata dadu yang muncul. Bila pemain mendarat di ujung bawah sebuah tangga, mereka dapat langsung pergi ke ujung tangga yang lain. Bila mendarat di kotak dengan ular, mereka harus turun ke kotak di ujung bawah ular. Pemenang adalah pemain pertama yang mencapai kotak terakhir. Biasanya bila seorang pemain mendapatkan angka 6 dari dadu, mereka mendapat giliran sekali lagi. Bila tidak, maka giliran jatuh ke pemain selanjutnya.

3) Prosedur Penerapan Media Permainan Ular tangga

Ular tangga adalah salah satu media pembelajaran yang tidak sulit untuk diterapkan. Setiap media permainan ular tangga memiliki aturan masing masing dalam memainkannya. Berikut adalah langkah langkah memainkan permainan ular tangga:

- a) Siswa dibagi menjadi 5-6 kelompok.
- b) Setiap kelompok mendapatkan satu pion untuk dimainkan
- c) Setiap siswa dalam kelompok memegang pionnya masing-masing.
- d) Untuk menentukan siapa yang dapat menjalankan pionnya dengan urutan pertama, biasanya dilakukan mengocok dadu pada setiap siswa, yang mendapatkan angka tertinggi maka berhak untuk memainkan pion dengan urutan pertama.
- e) Setiap kelompok mengocok dadu secara bergantian.
- f) Pada saat permainan dimulai, sebelum masing-masing siswa mengocok dadu dan menjalankan pionnya sesuai dengan urutan, setiap kelompok harus mengambil kartu soal yang sudah disediakan.
- g) Setelah mengambil kartu soal, perwakilan kelompok harus membaca soal tersebut dan menjawabnya, apabila siswa berhasil menjawab sesuai dengan kunci jawaban yang disediakan maka kelompok tersebut boleh melanjutkan mengocok dadu dan menjalankan pionnya, namun apabila siswa menjawab soal tidak sesuai dengan kunci jawaban maka siswa tersebut tidak diperbolehkan untuk mengocok dadu dan menjalankan pionnya, kemudian dilanjutkan oleh urutan setelahnya.

- h) Kelompok yang tidak dapat menjawab soal dengan benar akan diberikan hukuman yang sesuai dengan pion terdekat kelompok tersebut.
 - i) Kelompok yang berhasil mencapai dengan urutan angka tertinggi dia adalah pemenang dari permainan tersebut.
- 4) Kelebihan dan kekurangan permainan ular tangga.

a) Kelebihan permainan ular tangga

Kelebihan dari media pembelajaran ini salah satunya adalah, media tersebut adalah media yang mudah digunakan, praktis dan juga ekonomis. Selain itu permainan ular tangga sangat cocok digunakan dalam pembelajaran karena akan mengundang antusias dan semangat siswa dalam proses pembelajaran sehingga siswa lebih tertarik untuk belajar sambil bermain. maka dari itu proses pembelajaran akan berjalan dengan menyenangkan dan menarik perhatian peserta didik.²⁰

b) Kekurangan permainan ular tangga

Dimungkinkan siswa akan merasa bosan dan kesal saat mereka tidak bisa menjawab soal soal dengan sesuai.

- a. Dalam permainan ini guru harus memberikan pengawasan lebih, karena apabila kurang pengawasan dari guru maka permainan ini akan sulit terkontrol.

²⁰ Pujiyanto, Eko. "Analisis deskripsi pembelajaran matematika melalui permainan ular tangga." *Eduscotech* 1.2 (2020): hal 8.

- b. Dimungkinkan siswa terlalu larut dalam permainan ular tangga nya saja tanpa mempertimbangkan tujuan digunakannya media pembelajaran tersebut.

2. Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial

a. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

IPS adalah ilmu yang memadukan berbagai disiplin ilmu sosial (sosiologi, geografi, ekonomi, sejarah, antropologi, ilmu politik, filsafat, psikologi) dan humaniora yang dirancang dengan sistematis untuk tujuan pendidikan di sekolah. Penjelasan tersebut menegaskan bahwa pendidikan IPS berbeda dengan ilmu ilmu sosial, namun memiliki hubungan yang erat antara IPS dan ilmu-ilmu sosial. IPS mengambil salah satu sumber bahan kajian dari disiplin ilmu ilmu sosial dan IPS juga tidak bisa dipisahkan dari ilmu ilmu sosial.²¹

IPS adalah salah satu program pendidikan dan bukan sub-disiplin ilmu tersendiri, sehingga tidak ditemukan baik dalam nomenklatur filsafat ilmu, disiplin ilmu ilmu sosial (*social science*), maupun ilmu pendidikan. *Social Science Education* (SSEC) dan *National Council for Social Studies* (NCSS) menyebut IPS sebagai “*Social Science Education*” dan *Social Studies*. Dengan kata lain IPS mengikuti cara pandang yang bersifat terpadu dari jumlah mata

²¹ Musyarofah, Abdurrahman Ahmad, Nasobi Niki Suma, *Konsep Dasar IPS* (Sleman: Komojoyo Pres , 2021), 2.

pelajaran seperti ilmu politik, ilmu hukum, ekonomi, geografi, sejarah, antropologi, psikologi, sosiologi, dan sebagainya.²²

b. Tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial

Tujuan dari pendidikan IPS yang akan dicapai harus dikaitkan dengan tantangan-tantangan kehidupan yang akan dihadapi peserta didik. Berkaitan dengan hal tersebut, kurikulum 2004 mengemukakan bahwa pengetahuan sosial (sebutan IPS dalam kurikulum 2004), memiliki tujuan sebagai berikut:

- 1) Mengajarkan konsep-konsep sosiologi, geografi, ekonomi, sejarah, dan kewarganegaraan, pedagogis, dan psikologis.
- 2) Mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan sosial.
- 3) Membangun komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial.

Sejalan dengan tujuan tersebut, tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial adalah membina anak didik menjadi warga negara yang baik, memiliki pengetahuan, dan kepedulian sosial yang dapat bermanfaat bagi masyarakat dan negara. Selanjutnya tujuan pendidikan IPS berorientasi terhadap tingkah laku siswa, yaitu: pengetahuan dan pemahaman, sikap hidup belajar, nilai nilai sosial dan sikap, dan yang terakhir adalah keterampilan.²³ Tujuan IPS Menurut NCSS adalah:

“The primary purpose of social studies is to help young people develop the ability to make informed and reasoned decisions

17. ²² Gunawan, Rudy. *Pendidikan IPS Filosofi, Konsep Dan Aplikasi*. (Jakarta: Alfabeta, cv)

²³ Gunawan, Rudy, Pendidikan IPS, 18.

for the public good as citizens of a culturally diverse, democratic society in an interdependent world”

Tujuan mendasar IPS yaitu membantu generasi muda untuk mengembangkan kemampuannya untuk membuat informasi dan mengambil keputusan untuk kebaikan masyarakat sebagai warga negara yang didalamnya terdapat berbagai budaya, masyarakat demokratis dalam dunia yang saling memiliki ketergantungan.²⁴

c. Karakteristik Pembelajaran IPS

Dalam mata pelajaran IPS ada beberapa karakteristik yang membedakan dengan mata pelajaran yang lain. Karakteristik yang merupakan ciri dari pembelajaran IPS diantaranya adalah:

- 1) Bahan mata pelajaran yang digunakan sangat mementingkan minat siswa, masalah masalah sosial, kemampuan berfikir secara terampil serta pemanfaatan lingkungan alam.
- 2) Menggambarkan kegiatan manusia yang bermacam-macam.
- 3) Dalam mengorganisasikan kurikulum IPS dapat dilakukan secara *integrated* (terpadu), *correlated* (berhubungan), dan *seperated* (terpisah).
- 4) Rancangan dan susunan dalam proses belajar bermacam macam dari pendekatan kewarganegaraan.
- 5) Kelas pembelajaran IPS dapat dijadikan laboratorium demokrasi.

²⁴ Musyarofah, Abdurrahman Ahmad, Nasobi Niki Suma. *Konsep Dasar IPS*, 3.

- 6) Evaluasi dalam pelajaran IPS berupa aspek kognitif, afektif, psikomotorik, pengembangan *democratic quotient* dan *citizenship quotient*.
- 7) Sosiologi dan ilmu sosial lainnya melengkapi program pembelajaran IPS, demikian juga dengan science, teknologi, matematika, dan agama.

Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan gabungan dari unsur-unsur geografi, sejarah, ekonomi, hukum dan politik, kewarganegaraan, sosiologi, bahkan juga humaniora, pendidikan dan agama. Kompetensi inti dan kompetensi dasar IPS berasal dari struktur keilmuan geografi, sejarah, ekonomi dan sosiologi yang dikemas sedemikian rupa sehingga menjadi pokok bahasan atau tema.²⁵



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

²⁵ Musyarofah, Abdurrahman Ahmad, Nasobi Niki Suma. *Konsep Dasar IPS*, 8-9.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, (sebagai lawannya adalah eksperimen) dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna daripada generalisasi.²⁶ Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang akan dipaparkan atau dijelaskan dengan menggunakan kata kata dan bahasa. Dan bentuk data yang disajikan bukan berupa angka yang dianalisis dengan perhitungan statistik. Dalam penelitian kualitatif, peneliti berperan sebagai instrumen kunci. Oleh karena itu peneliti harus menguasai teori serta memiliki wawasan yang cukup luas sehingga peneliti mampu untuk bertanya, menganalisis, dan mengonstruksi objek yang akan diteliti dengan jelas.²⁷

Peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Yang dimaksud dengan penelitian deskriptif adalah metode penelitian yang berusaha menggambarkan sekaligus menginterpretasikan suatu objek sesuai dengan fakta yang ada.²⁸

Oleh karena itu, berkaitan dengan penjelasan pendekatan dan jenis penelitian diatas maka penulis akan mendeskripsikan mengenai penerapan

²⁶ Sugiyono, *Memahami Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Alfabeta, 2014), h. 1.

²⁷ Eko Murdiyanto, *Metode Penelitian Kualitatif* (Yogyakarta: UPN Veteran Yogyakarta Press, 2020),19.

²⁸ Sukardi, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2003), 157.

media pembelajaran ular tangga dalam pada mata pelajaran IPS kelas VIII di SMP Negeri 2 Jember.

B. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian adalah tempat dimana kegiatan penelitian akan dilakukan. Dalam penelitian ini peneliti mengambil tempat penelitian di SMP Negeri 2 Jember yang terletak di Jalan PB Sudirman NO. 26, Kp. Using, Jemberlor, Kecamatan Patrang, Kabupaten Jember.

C. Subjek penelitian

Subjek penelitian sama halnya dengan sumber data. Pada bagian ini dijelaskan jenis dan sumber data yang diperoleh dalam proses penelitian. Sumber data merupakan penjelasan mengenai bagaimana dan darimana data penelitian diperoleh dan dikumpulkan. Apabila objek suatu penelitian itu berkaitan dengan pendidikan maka tentunya sumber data diperoleh dari pengelola lembaga pendidikan. Paparan tersebut berkaitan dengan apa saja yang ingin diperoleh., siapa yang akan dijadikan informan dan subjek penelitian, bagaimana proses data tersebut dicari sehingga dapat dijamin validitasnya.

Subyek penelitian dilakukan dapat ditentukan dengan teknik teknik purposive, maksudnya adalah dipilih dengan pertimbangan dan tujuan tertentu. adapun subyek penelitian yang telah peneliti tentukan diantaranya adalah: Waka kurikulum SMP Negeri 2 Jember, Guru mata pelajaran IPS kelas VIII di SMPN 2 Jember, dan juga siswa siswi kelas VIII SMP Negeri 2 Jember.

Tabel 3.1**Daftar Subjek Penelitian**

No	Nama	Jabatan
1.	Udik Kristyono, S.Pd.	Kepala Sekolah
2.	Taufiqurrohman, S.Pd.	Waka Kurikulum
3.	Ririn Setiyorini, S.Pd.	Guru mata Pelajaran IPS
4.	Ashyfa Virginia Ramadhani	Siswa kelas VIII C
5.	Ni Made Pasek Adinda Shri P.	Siswa Kelas VIII C
6.	Galang Andika fallah	Siswa Kelas VIII C
7.	Muhammad Arrashya Darmawan	Siswa Kelas VIII C

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang sangat berperan penting dalam proses penelitian. Karena tujuan utama dari dilakukannya penelitian adalah memperoleh data. Apabila kita tidak mengetahui teknik pengumpulan data yang tepat maka data yang diperoleh peneliti tidak akan mampu memenuhi standar data yang ditentukan.²⁹

Untuk mencari data di lapangan dengan tujuan menjawab fokus penelitian yang telah ditetapkan, maka digunakan teknik pengumpulan data sesuai dengan pendekatan penelitian kualitatif sebagai berikut:

1. Wawancara

Wawancara dapat disebut juga interview. Wawancara atau interview adalah bentuk komunikasi verbal yang berbentuk percakapan dengan tujuan dapat memperoleh suatu informasi yang dibutuhkan oleh peneliti. Wawancara adalah salah satu teknik pengumpulan data yang dapat dilakukan dengan melakukan tanya jawab antara peneliti

²⁹ Zuhri Abdussamad, *Metode Penelitian Kualitatif* (Makassar: Syakir Media Press, 2021), Hal 142

dengan objek yang telah ditentukan untuk diteliti. Dalam penelitian kualitatif wawancara dilakukan secara terbuka, untuk awalan peneliti bisa mengajukan pertanyaan yang tidak terstruktur karena informan mendapat kebebasan dan kesempatan untuk mengeluarkan pikiran, pandangan, maupun perasaan tanpa batasan aturan yang ditetapkan oleh peneliti. Setelah peneliti memiliki sedikit informasi atau keterangan maka peneliti dapat melakukan wawancara yang lebih terstruktur berdasarkan apa yang telah disampaikan oleh informan pada tahap awal wawancara.

Tujuan dilakukannya wawancara adalah agar dapat mengetahui apa yang terkandung dalam pikiran dan hati antara satu sama lain, bagaimana pandangannya terhadap obyek penelitian, berupa hal hal yang belum diketahui oleh peneliti. Maka dari itu setiap kali peneliti melakukan wawancara harus menjelaskan apa tujuan peneliti melakukan wawancara dengan responden, informasi apa yang dibutuhkan peneliti dari responden. Penjelasan tersebut mengarah ke jalan pikirannya, sehingga informan memahami apa yang disampaikan oleh peneliti.³⁰

2. Observasi

Teknik pengumpulan data dengan observasi dilakukan untuk mengamati objek penelitian, seperti tempat khusus suatu organisasi, sekelompok orang atau suatu aktivitas dalam sekolah. Dalam

³⁰ Zuhri Abdussamad, *Metode Penelitian Kualitatif*, 143

penelitian ini peneliti berperan sebagai pengamat (*observer*). Pengamat dalam berlangsungnya observasi berperan sebagai pengamat yang semata-mata hanya mengamati proses atau kegiatan yang diteliti dengan tidak ikut berpartisipasi dalam kegiatan subjek. Dalam lingkup lain pengamat dapat berperan serta dalam kegiatan subyek dengan sedikit perbedaan antara subyek dan peneliti.³¹

Dalam proses observasi data atau informasi yang diperlukan juga dikumpulkan melalui pengamatan langsung pada tempat penelitian baik secara terbuka maupun secara terselubung. Dari pengamatan tersebut dibuat catatan lapangan yang nantinya akan disusun setelah pada subjek yang akan diteliti. Karena catatan lapangan berupa data dari observasi yang dilakukan harus membuat catatan lapangan yang komprehensif.³²

3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah catatan mengenai peristiwa yang telah berlalu. Dokumen dapat berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang. Namun perlu digaris bawahi bahwa tidak semua dokumen mempunyai kredibilitas yang tinggi. Seperti yang dapat kita ketahui banyak foto yang tidak memenuhi fenomena aslinya, karena foto dibuat karena adanya kepentingan tertentu.

Definisi dari dokumentasi adalah mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berwujud catatan, transkrip, buku-buku,

³¹ Salim, Syahrums, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: Citapustaka Media, 2012), 114

³² Salim, Syahrums, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, 119.

surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, legger, agenda, dan sebagainya. Dokumentasi adalah salah satu teknik pengumpulan data dari penelitian kualitatif yang yang berguna untuk melengkapi data yang diperoleh dari hasil wawancara dan dokumentasi yang telah dilakukan dalam proses penelitian yang bersumber dari dokumen dan rekaman. Metode dokumentasi ini adalah salah satu bentuk pengumpulan data yang cukup mudah, karena dalam prosesnya peneliti hanya mengamati benda mati dan jika terdapat kekeliruan mudah untuk merevisinya karena sumber dari data yang telah diperoleh tersebut tidak akan berubah.

Dokumen yang dibutuhkan dalam proses penelitian kualitatif adalah dokumen yang relevan terhadap fokus penelitian yang dibutuhkan untuk melengkapi data.³³

E. Analisis Data

Dalam penelitian kualitatif data didapatkan dari bermacam macam sumber dengan menggunakan berbagai teknik pengumpulan data, dan akan dilakukan secara terus-menerus sehingga menghasilkan variasi data yang tinggi.³⁴ Secara umum, proses teknik analisis data Kualitatif sebagai berikut:

1. Reduksi Data (*Data Reduction*)

Data yang telah diperoleh dari lapangan akan berjumlah cukup banyak, maka dari itu perlu dicatat secara teliti dan rinci, seperti yang telah dipaparkan semakin lama peneliti terjun ke lapangan maka

³³ Zuhri Abdussamad, *Metode Penelitian Kualitatif*, 149-150.

³⁴ Mastang Ambo Baba, *Analisis Data Penelitian Kualitatif*, (Makassar: Penerbit Aksara Timur, 2017), 100.

jumlah data yang akan diperoleh semakin banyak. Maka dari itu perlu segera dilakukan reduksi data. Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal hal pokok, memfokuskan pada hal hal yang penting dan dicari pola dari temanya. Dengan demikian data yang telah direduksi akan menghasilkan gambaran yang lebih jelas dan akan mempermudah peneliti untuk pengumpulan data selanjutnya dan mencarinya kembali setelah diperlukan.

Dalam mereduksi data, setiap peneliti akan dipandu oleh tujuan yang akan dicapai. Tujuan utama dari penelitian kualitatif adalah pada temuan. Oleh karena itu, kalau peneliti dalam melakukan penelitian, menemukan segala sesuatu yang dipandang asing, tidak dikenal, belum memiliki pola, justru itulah yang harus dijadikan perhatian peneliti dalam melakukan reduksi data. Reduksi data merupakan proses berpikir sensitif yang memerlukan kecerdasan dan keluasan dan kedalaman wawasan yang tinggi.

2. Penyajian Data (*Data Display*)

Setelah data direduksi, maka langkah selanjutnya adalah mendisplaykan data. Kalau dalam penelitian kuantitatif penyajian data ini dapat dilakukan dalam bentuk tabel, grafik, pie chart, pictogram dan sejenisnya. Melalui penyajian data tersebut, maka data terorganisasikan, tersusun dalam pola hubungan, sehingga akan semakin mudah dipahami. Dalam penelitian kualitatif, penyajian data

bisa dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, flowchart dan sejenisnya.

Dengan mendisplaykan data, maka akan memudahkan untuk memahami apa yang terjadi, merencanakan kerja selanjutnya berdasarkan apa yang telah dipahami tersebut. peneliti harus selalu menguji apa yang telah ditemukan pada saat memasuki lapangan yang masih bersifat hipotetik itu berkembang atau tidak. Bila setelah lama memasuki lapangan ternyata hipotesis yang dirumuskan selalu didukung oleh data pada saat dikumpulkan di lapangan, maka hipotesis tersebut terbukti, dan akan berkembang menjadi teori yang grounded. Teori grounded adalah teori yang ditemukan secara induktif, berdasarkan data-data yang ditemukan di lapangan, dan selanjutnya diuji melalui pengumpulan data yang terus-menerus.

3. *Conclusion Drawing/verification.*

Langkah ketiga dalam analisis data kualitatif adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara, dan akan berubah bila tidak ditemukan bukti-bukti yang kuat yang mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya. Tetapi apabila kesimpulan yang dikemukakan pada tahap awal, didukung oleh bukti-bukti yang valid dan konsisten saat peneliti kembali ke lapangan mengumpulkan data, maka kesimpulan yang dikemukakan merupakan kesimpulan yang kredibel. Dengan demikian kesimpulan dalam penelitian kualitatif mungkin dapat menjawab

rumusan masalah yang dirumuskan sejak awal, tetapi mungkin juga tidak, karena seperti telah dikemukakan bahwa masalah dan rumusan masalah dalam penelitian kualitatif masih bersifat sementara dan akan berkembang setelah penelitian berada di lapangan.

Kesimpulan dalam penelitian kualitatif adalah merupakan temuan baru yang sebelumnya belum pernah ada. Temuan dapat berupa deskripsi atau gambaran suatu objek yang sebelumnya masih samar-samar atau gelap sehingga setelah diteliti menjadi jelas, dapat berupa hubungan kausal atau interaktif, hipotesis atau teori.³⁵

F. Keabsahan Data

Data yang diperoleh peneliti perlu proses lebih teliti kembali agar tidak menyimpang dari objek penelitian. Untuk itu dilakukan uji keabsahan data melalui triangulasi.

Tujuan dari Triangulasi adalah untuk meningkatkan kekuatan teoritis, metodologis, maupun interpretatif dari penelitian kualitatif. Triangulasi juga diartikan sebagai kegiatan pengecekan data melalui berbagai sumber, teknik, dan waktu.³⁶ Adapun triangulasi pada penelitian ini menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi teknik.

1. Triangulasi Sumber

Triangulasi sumber dapat dipahami bahwa data yang didapatkan dari sumber utama sebaiknya dibandingkan dengan

³⁵ Mastang Ambo Baba, *Analisis Data Penelitian Kualitatif*, 104-109

³⁶ Mekarisce, Arnild Augina. "Teknik pemeriksaan keabsahan data pada penelitian kualitatif di bidang kesehatan masyarakat." *Jurnal Ilmiah Kesehatan Masyarakat: Media Komunikasi Komunitas Kesehatan Masyarakat* 12.3 (2020): 150

sumber lainnya. Perbandingan ini dilakukan untuk memberi penguatan dari data yang sudah diperoleh.³⁷ Pada penelitian ini data yang diperoleh melalui guru IPS kelas VIII dibandingkan dengan data yang diperoleh dari siswa kelas VIII melalui teknik wawancara. Kemudian data yang diperoleh melalui wawancara dari guru juga dibandingkan dengan wawancara dengan waka kurikulum.

2. Triangulasi Teknik

Triangulasi teknik dapat dilakukan dengan cara mengecek data kepada sumber yang sama dengan teknik yang berbeda. Misalnya data yang diperoleh dengan wawancara lalu dicek dengan observasi atau dokumentasi.³⁸ Pada penelitian ini, data yang diperoleh melalui teknik wawancara dengan guru IPS akan dibandingkan dengan data yang diperoleh dari hasil teknik observasi dan dokumentasi.

G. Tahap Tahap Penelitian

Pada bagian tahapan ini peneliti akan mengemukakan mengenai gambaran mengenai tahapan selama penelitian. Dimulai dari tahap pra penelitian, tahap lapangan, dan tahap analisis data. Adapun penjelasan mengenai tahap tahap tersebut adalah sebagai berikut:

1. Tahap Pra-Penelitian

a. Membuat rencana penelitian

³⁷ Sugiono, *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, 274

³⁸ Zuhri Abdussamad, *Metode Penelitian Kualitatif*, 190

Sebelum penelitian dilakukan peneliti mengamati lingkup peristiwa yang berlangsung, kemudian hasil dari pengamatan tersebut diangkat menjadi judul penelitian dan disusun lah matriks penelitian yang kemudian didiskusikan dengan dosen pembimbing.

b. Menentukan tempat penelitian

Saat menyusun rancangan, peneliti telah menentukan lokasi terlebih dahulu untuk melakukan penelitian. Pada penelitian ini peneliti memilih lokasi di salah satu sekolah menengah pertama di Jember, yaitu SMP Negeri 2 Jember.

c. Mengurus surat izin penelitian

Karena penelitian yang akan dilakukan adalah penelitian resmi yang meliputi lokasi penelitian yang formal yaitu lembaga pendidikan. Maka peneliti perlu mengurus surat izin penelitian untuk diserahkan kepada pihak sekolah agar proses penelitian dapat berjalan dengan lancar.

d. Menilai lapangan

Setelah mengurus administrasi yang dibutuhkan untuk izin selama penelitian, peneliti bersosialisasi diri dengan keadaan objek penelitian, informan. Agar informan tidak merasa terganggu dan dapat menerima kehadiran peneliti dan peneliti bisa menggali informasi sebanyak banyaknya dengan mudah.

e. Memilih dan memanfaatkan informan

Setelah bersosialisasi diri dengan lapangan hal yang tepat untuk dilakukan adalah menentukan informan yang dianggap mampu membantu memberikan informasi selama proses penelitian.

f. Mempersiapkan instrumen penelitian

Setelah menentukan informan selanjutnya adalah mempersiapkan instrumen penelitian untuk pengumpulan data yang digunakan untuk kegiatan observasi, wawancara, dan dokumentasi.

2. Tahap Lapangan

Hal yang harus diperhatikan saat tahap lapangan adalah pemahaman mengenai kondisi lapangan, seperti memahami latar penelitian, berhubungan akrab dengan subjek serta menentukan alokasi studi aktif dalam proses pengumpulan data.

3. Tahap Analisis Data

Tahap ini adalah tahap dimana peneliti menganalisis data yang telah dikumpulkan, tentunya data bersifat kompleks sehingga peneliti perlu memfokuskan data antara data yang penting dan data yang tidak penting melalui beberapa tahap analisis data yaitu reduksi data, penyajian data, dan yang terakhir adalah kesimpulan (*verification*).

BAB V

PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS

A. Gambaran Objek Penelitian

Gambaran objek penelitian merupakan bagian yang akan mendeskripsikan mengenai gambaran umum obyek penelitian yang menjadi sasaran untuk dilakukannya penelitian, pada bagian ini akan dijelaskan secara rinci sebagai berikut:

1. Sejarah SMP Negeri 2 Jember

SMP Negeri 2 Jember adalah sekolah menengah pertama yang terletak di jalan PB. Sudirman dan jalan Bedadung. Awalnya sekolah ini dikenal dengan sebutan SGB 2 Jember (Sekolah Guru B 2 Jember). Seiring dengan berjalannya waktu tepatnya pada tanggal 1 Agustus 1960 SGB 2 Jember telah dialihkan nama dan fungsinya menjadi SMP Negeri 2 Jember, hal tersebut sesuai dengan Surat Keputusan Kepala Perwakilan Departemen Pendidikan Provinsi Jawa Timur Nomor: 1806/perw/SMP/SK/60. Pada saat itu kepala sekolah pertama atas nama Bapak R. Moeljono dibantu dengan tenaga pengajar sejumlah 21 orang.

Awal mulanya sekolah ini berdiri di atas tanah dengan luas 3065 meter persegi, dengan 7 ruang kelas. Namun pada tahun 2014 pada bagian gedung utara bertambah seluas 616 meter persegi menjadi 3681 persegi. Sekolah ini telah mencetak banyak lulusan yang berpotensi menjadi pemimpin bangsa. Seiring berkembangnya kota Jember, SMPN 2 Jember menyediakan tambahan beberapa fasilitas/sarana belajar dan ditambah

dengan tenaga pengajar yang profesional hingga sekarang di tahun pelajaran 2023/2024 SMP Negeri 2 Jember terus mengusahakan menciptakan sekolah yang terbaik di Kabupaten Jember. Kemudian pada tanggal 02 Januari 2023 SMPN 2 Jember beralih pimpinan oleh Bapak Udik Kristyono, S.Pd. dibantu dengan tenaga pengajar sebanyak 37 orang guru dan 12 orang karyawan.³⁹

2. Identitas sekolah

Nama Sekolah	: SMP Negeri 2 Jember
NSS	: 20.1.05.30.03.003
NPSN	: 20523857
NUS	: 007
Alamat	: Jl. PB. Sudirman No. 26 Jember 68118
Kelurahan	: Jember Lor
Kecamatan	: Patrang
Kabupaten	: Jember
Provinsi	: Jawa Timur
Akreditasi	: A Tahun 2021
Status Sekolah	: Negeri
Tahun Didirikan	: 1960 (01 Agustus)
Telepon	: 0331 484878
Faximili	: 0331-426884
Website	: www.smpn2jember.sch.id

³⁹ SMP Negeri 2 Jember. “Sejarah SMP Negeri 2 Jember”, 07 Mei 2024.

Email : info@smpn2jember.sch.id⁴⁰

3. Visi, Misi, dan Tujuan SMP Negeri 2 Jember

a. Visi SMP Negeri 2 Jember

“Berakhlak Mulia, Berkualitas tinggi, Inovatif, dan Mampu Berdaya Saing Global”

1. Terwujudnya lulusan yang berprestasi dalam bidang akademik maupun non-akademik, mandiri, terampil, dan memiliki kecakapan hidup dalam menghadapi era globalisasi dengan didasari keimanan kuat dan bertaqwa kepada Tuhan yang Maha Esa
2. Terwujudnya standar kurikulum 2013 SMP Negeri 2 Jember yang sesuai dengan kebutuhan siswa mengembangkan kompetensi yang diperlukannya.
3. Terwujudnya pembelajaran aktif, inovatif kreatif, efektif dan menyenangkan untuk mengembangkan potensi peserta didik secara optimal.
4. Terwujudnya standar tenaga pendidik dan kependidikan yang relevan dan profesional dan bermartabat.
5. Terwujudnya standar prasarana dan sarana pendidikan yang relevan dan mutakhir.
6. Terwujudnya standar pengelolaan pendidikan yang berbasis sekolah dan peningkatan mutu kelembagaan.

⁴⁰ SMP Negeri 2 Jember. “Identitas SMP Negeri 2 Jember”, 24 Mei 2024

7. Terwujudnya pengelolaan biaya pendidikan yang memadai, transparan dan akuntabel.
 8. Terwujudnya standar penilaian pendidikan yang berkesinambungan, autentik untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.
 9. Terwujudnya pengembangan Sekolah Budaya di lingkungan sekolah yang religius, bermartabat, dan tetap berkarakter Indonesia
 10. Terwujudnya lingkungan Sekolah Ramah Anak (SRA) dan Kawasan Tanpa Rokok (KTR) yang nyaman, aman, rindang, asri bersih.
 11. Terwujudnya sekolah Siaga Kependudukan (SKK) di lingkungan SMP Negeri 2 Jember.
- b. Misi SMP Negeri 2 Jember
1. Membina peserta didik yang berprestasi dalam bidang akademik dan non-akademik melalui penanaman budi pekerti yang luhur dan program kegiatan keagamaan sesuai ajaran agama yang dianutnya.
 2. Mewujudkan pengembangan kurikulum yang meliputi 8 standar pendidikan untuk memenuhi kebutuhan peserta didik, serta mengembangkan bidang ilmu pengetahuan dan teknologi berdasarkan minat, bakat dan potensi peserta didik.⁴¹
- c. Tujuan SMP Negeri 2 Jember
1. Tujuan Umum

⁴¹ SMP Negeri 2 Jember, “visi dan misi SMP Negeri 2 Jember”, 07 Mei 2024

Meningkatkan keunggulan potensi dan prestasi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada tuhan yang maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab dan mampu berdaya saing global.

2. Tujuan khusus

- a) Mampu melaksanakan pembinaan peserta didik secara kompetitif dengan tercapainya prestasi dalam kompetensi akademik dan non akademik tingkat kabupaten, provinsi, nasional, maupun internasional dengan didasari keimanan dan ketaqwaan terhadap Tuhan yang maha Esa.
- b) Sekolah mampu memenuhi kurikulum tingkat satuan pendidikan, meliputi: Dokumen-1 KTSP, silabus lengkap.
- c) Sekolah melaksanakan pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan memenuhi standar proses pembelajaran yang menerapkan pendekatan saintifik (menerapkan metode saintifik, problem based learning, project based learning, inquiry learning dan discovery learning) dengan mendayagunakan sumber belajar yang beragam.
- d) Sekolah memiliki/mencapai standar pendidik dan tenaga kependidikan sesuai SPMI, serta mengembangkan kompetensi pendidik dan tenaga kependidikan melalui peningkatan keprofesian berkelanjutan.

- e) Sekolah mampu memenuhi semua sarana dan prasarana yang memadai untuk mendukung proses pembelajaran dan layanan pendidikan yang optimal.
- f) Sekolah mampu memenuhi kelengkapan administrasi standar pengelolaan pendidikan meliputi: perencanaan, pelaksanaan, monitoring dan evaluasi penyelenggaraan sekolah.

B. Penyajian dan Analisis Data

Hasil dari penelitian yang telah diperoleh melalui teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dan dokumentasi di lokasi penelitian telah memperoleh informasi yang berkaitan tentang penerapan media pembelajaran permainan ular tangga pada mata pelajaran IPS di kelas VIII SMPN 2 Jember. Penjabaran dari uraian dibawah ini akan menjawab fokus penelitian yang telah ditentukan, yaitu : Bagaimana penerapan media pembelajaran permainan ular tangga pada mata pelajaran IPS di kelas VIII SMP Negeri 2 Jember?. Demikian adalah uraian data dari hasil temuan dari penelitian yang telah diperoleh:

1. Perencanaan media pembelajaran permainan ular tangga pada mata pelajaran IPS di kelas VIII di SMPN 2 Jember

Proses perencanaan dari media pembelajaran adalah tahapan awal yang harus ditentukan dalam proses pembelajaran. Sebelum menyusun media permainan ular tangga ini, guru harus terlebih dahulu menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) terlebih dahulu, supaya guru dapat mempersiapkan sumber belajar dan juga mempersiapkan materi

pembelajaran yang akan dipelajari kemudian merencanakan media pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran.

a. Perencanaan Pembelajaran IPS dengan menggunakan Media Permainan Ular Tangga

Perencanaan awal sebelum menentukan media pembelajaran adalah menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), dalam penyusunan RPP guru harus memperhatikan kondisi siswa dan memahami proses pembelajaran dari materi yang akan disampaikan, selain itu dengan adanya RPP proses belajar mengajar lebih terarah dan terstruktur karena dalam RPP telah ditentukan mengenai tujuan pembelajaran yang akan dicapai, materi yang akan diajarkan dan juga metode serta penilaian yang akan digunakan telah direncanakan dengan sebaik-baiknya. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan dari Ibu Ririn Setiyorini, S.Pd selaku guru mata pelajaran IPS di SMP Negeri 2 Jember.

Kalau perihal apa saja yang perlu dipersiapkan selama pembelajaran itu tentunya RPP ya mbak karena kalau tidak ada RPP itu proses pembelajaran nanti terkesan tidak terstruktur jadi saya selalu menyusun RPP untuk proses pembelajaran, kalau sudah RPP itu enak mbak proses pembelajaran itu bisa berjalan dengan lancar karna kan di dalamnya sudah ada rencana rencana serta tujuan pembelajaran yang akan kita capai. kemudian paling tidak media pembelajaran, setelah itu kita menentukan bahan ajar nya mbak, bahan ajar nya seperti apa dan bagaimana.⁴²

Apabila guru telah menyiapkan RPP sebelum mengajar dikelas, maka proses pembelajaran akan lebih terarah karna dalam

⁴² Ririn Setiyorini, diwawancarai oleh penulis , Jember 08 Mei 2024

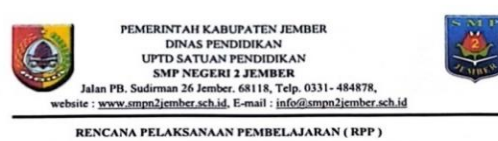
RPP kita guru sudah menentukan apa saja yang perlu dipersiapkan seperti metode, model, tujuan pembelajaran, dan juga bahan ajar. Pertanyaan tersebut juga sesuai dengan Bapak Taufiqurrohman selaku waka kurikulum di SMP Negeri 2 Jember.

Sebelum mengajar di kelas, Guru di sini sudah harus membuat RPP terlebih dahulu ya mbak, karena proses pembelajaran jika tidak ada RPP itu bisa tidak karuan, makanya harus ada persiapan mengenai rencana rencana atau apapun itu yang sekiranya dapat membantu proses berjalannya pembelajaran di kelas, jadi RPP itu adalah hal wajib yang perlu dipersiapkan sebelum mengajar dikelas.⁴³

RPP adalah salah satu perangkat media pembelajaran yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Dengan adanya RPP proses pembelajaran akan berjalan lancar karena langkah langkah dari proses pembelajaran sudah terstruktur sebelum pembelajaran di mulai.

Hasil wawancara diatas juga diperkuat dengan bukti dokumentasi berupa RPP yang telah dibuat oleh guru pada tanggal 03 Mei 2024 sebelum mengajar di kelas. Dalam hal ini peneliti diberikan berkas RPP yang sudah disusun oleh ibu Ririn selaku guru IPS di SMP Negeri 2 Jember. Berikut adalah dokumentasi RPP yang telah disebutkan:

⁴³ Taufiqurrohman diwawancarai oleh penulis, Jember Mei 2024



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial
 Materi Pembelajaran : Kedatangan Bangsa-Bangsa Barat Ke Indonesia
 Kelas/ semester : VIII/Genap
 Alokasi Waktu : 2 x 40

	KD 3	KD 4
Tujuan Pembelajaran	3.3 Menganalisis kronologi, perubahan dan kesinambungan ruang (geografis, politik, ekonomi, pendidikan, sosial, budaya) dari masa penjajahan sampai tumbuhnya semangat kebangsaan.	4.3 Menyajikan hasil analisis kronologi, perubahan dan kesinambungan ruang (geografis, politik, ekonomi, pendidikan, sosial, budaya) dari masa penjajahan sampai tumbuhnya semangat kebangsaan.
	Setelah mengikuti proses pembelajaran peserta didik dapat : Mengidentifikasi latar belakang kedatangan bangsa barat ke Indonesia dan dapat mengidentifikasi proses datangnya bangsa barat ke Indonesia.	
Langkah - Langkah Pembelajaran:	Metode : <i>Cooperative learning (games Ular Tangga)</i>	
Pendahuluan (5 Menit)	<ul style="list-style-type: none"> Memberi salam dan mengajak peserta didik untuk berdoa sebelum memulai pelajaran. Mengecek kehadiran peserta didik. Memberikan motivasi pembelajaran kepada peserta didik dan mengkondisikan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran. Guru menyampaikan garis besar dari materi yang pada pertemuan hari ini. 	
Kegiatan Inti (65 Menit)	<p><i>Class presentation</i></p> <ul style="list-style-type: none"> Guru menyampaikan materi secara langsung dan peserta didik menyimak penjelasan materi dari guru. Peserta didik memperhatikan materi yang disampaikan oleh 	

Gambar 4.1
Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

<p>guru.</p> <ul style="list-style-type: none"> Peserta didik melakukan tanya jawab dengan guru terkait materi yang telah disampaikan yaitu mengenai latar belakang dan proses kedatangan bangsa barat ke Indonesia Guru menyampaikan prosedur dan langkah langkah permainan ular tangga. Siswa menyimak penjelasan guru agar permainan dapat berjalan dengan lancar. <p>Teams Collaboration</p> <ul style="list-style-type: none"> Guru membagi siswa menjadi 5 kelompok, setiap kelompok beranggotakan 5-6 siswa. Siswa berbaris sesuai dengan kelompok masing masing. Setiap kelompok menunjuk salah satu anggota agar menjadi ketua dalam kelompok, yang nantinya bertugas menjalankan pion kelompok. Setiap kelompok memiliki 1 pion. Setiap kelompok memiliki kumpulan soal yang harus dijawab secara bergiliran. Setiap kelompok secara bergiliran membaca dan mengambil soal kemudian menjawabnya sedangkan kelompok lain menyimak. Setelah itu setiap kelompok mengocok dadu secara bergiliran. Apabila anggota kelompok berhasil menjawab soal maka diperbolehkan untuk melanjutkan untuk mengocok dadu dan menjalankan pion mereka. namun apabila anggota kelompok tidak dapat menjawab soal atau memberikan jawaban yang salah maka kelompok tersebut akan diberi hukuman sesuai dengan kotak yang paling dekat dengan pion kelompok mereka, Dst. Guru memberikan penguatan materi yang telah disampaikan pada pertemuan ini. <p>Penutup</p> <ul style="list-style-type: none"> Guru melaksanakan umpan balik. Guru menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan yang akan datang. Guru mengingatkan siswa agar tekun dan giat belajar. Doa penutup dan salam. 	
--	--

Gambar 4.2
Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Berdasarkan hasil dari dokumentasi dan observasi oleh peneliti maka dapat dilihat bahwa guru telah mempersiapkan RPP terlebih dahulu sebelum memulai pembelajaran di kelas.

Adapun dalam penerapan media Ular Tangga ini tentunya ada tahap penyusunan media, dalam hal ini telah dijelaskan dalam wawancara oleh Ibu Ririn selaku guru mata pelajaran IPS dikelas VIII:

Yang tidak kalah penting sebelum menentukan media adalah pemahaman materi, kita harus selalu menguasai materi karena kalau kita tidak menguasai materi maka pemahaman anak-anak pun akan menjadi rancu ketika menerima apa yang kita sampaikan, dan dalam proses menjelaskan juga kita harus menggunakan bahasa bahasa yang mudah dipahami oleh anak-anak. Nah, kalau kita sudah menguasai materi yang akan kita sampaikan baru kita akan menentukan media pembelajaran.⁴⁴

Selain menyusun RPP, setiap guru juga harus memahami dan menguasai materi, apabila guru telah menguasai materi maka penyampaian informasi dan pengetahuan akan mudah dipahami oleh siswa. Sebaliknya, apabila guru masih kurang atau tidak menguasai materi maka peserta didik akan kesulitan untuk memahami apa yang disampaikan oleh guru. Begitupun dengan bahasa pada saat penyampaian materi, guru harus selalu menggunakan bahasa bahasa yang mudah dipahami oleh siswa artinya bahasa tersebut harus tegas dan tidak berbelit.

Kemudian untuk proses pemilihan media, guru selalu menentukan media berdasarkan materi dan juga kondisi kelas, gaya

⁴⁴ Ririn Setiyorini, diwawancarai penulis, 08 Mei 2024

belajar siswa serta lingkungan. Jadi media benar benar dipilih dengan cermat dan baik oleh guru, berikut adalah pernyataan yang disebutkan Ibu Ririn selaku guru mata pelajaran IPS:

Sebelum menentukan media pembelajaran itu juga kita harus mengetahui ya mbak bagaimana kondisi siswa di kelas artinya kita harus memastikan apakah media itu sudah mencakup kebutuhan siswa atau belum, kan anak anak itu memiliki karakter yang berbeda-beda ya mbak, ada anak yang aktif ada anak yang tidak aktif, tapi dengan adanya media pembelajaran yang menyenangkan dan membuat anak anak tersebut tertarik maka mereka akan berusaha untuk mengikuti pelajaran itu dengan antusias.⁴⁵

Hal tersebut serupa dengan wawancara yang peneliti lakukan dengan Bapak taufiq selaku waka kurikulum di SMP N 2 Jember:

Media itu harus selalu sesuai dengan karakter peserta didik ya mbak, untuk itu guru harus mengetahui karakter dari masing masing kelas. Nah apabila kita sudah memahami bagaimana karakter siswa, nantinya akan mudah bagi guru dalam membuat media untuk mengajar dikelas.⁴⁶

Apabila seorang guru telah memahami dan mengetahui bagaimana karakter siswa, maka akan dengan mudah guru membuat media pembelajaran. Sebaliknya, apabila guru kurang memahami karakter siswa maka penentuan media pembelajaran pun nantinya akan kurang efektif dilakukan di kelas tersebut. Seperti halnya di kelas VIII C, sebelum diterapkannya media pembelajaran ular tangga Ibu Ririn sudah mengetahui dan memahami karakter siswa di kelas VIII C ini, Berikut adalah

⁴⁵ Ririn Setiyorini, diwawancarai penulis, 08 Mei 2024

⁴⁶ Taufiqurrohman, diwawancarai penulis, 18 Mei 2024

wawancara yang dilakukan dengan Ibu Ririn selaku Guru IPS sekaligus wali kelas di VIII C:

Oh iya mbak kebetulan saya wali kelas di VIII C, jadi saya sudah banyak memahami masing masing karakter siswa, sebenarnya di kelas VIII C ini beragam ya mbak, ada anak yang sangat aktif, ada anak yang kurang aktif, ada anak yang pendiam juga jadi saya harus pintar pintar memilih strategi, metode dan juga media agar apa? agar anak anak itu bisa aktif semua, agar mereka dapat mengikuti pembelajaran dengan baik, pokoknya di kelas VIII C ini beragam ya mbak. Namun pada saat pembelajaran dengan menggunakan media yang seperti permainan begini, seperti media ular tangga, pasti anak anak itu akan lebih semangat, karena mereka akan berusaha untuk menunjukkan kemampuan mereka, dari media permainan juga mereka itu bisa bermain sambil belajar mbak. Namun meskipun begitu anak kelas VIII C ini masih tergolong kelas yang manut lah mbak istilahnya, mereka selalu mendengarkan apa yang guru mereka katakan, tidak neko-neko, karna kadang kan ada kelas yang susah di bilangin ya mbak, nah kalau kelas VIII C ini Alhamdulillah gampang diatur. Jadi saya memilih media pembelajaran ular tangga ini agar anak tidak bosan dan mereka sama sama memiliki antusias yang tinggi dalam mengikuti pembelajaran, saya yakin media ini sangat cocok digunakan, pasti anak anak akan lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran karena dalam penerapan media ini mereka akan bermain dengan materi yang mereka pelajari

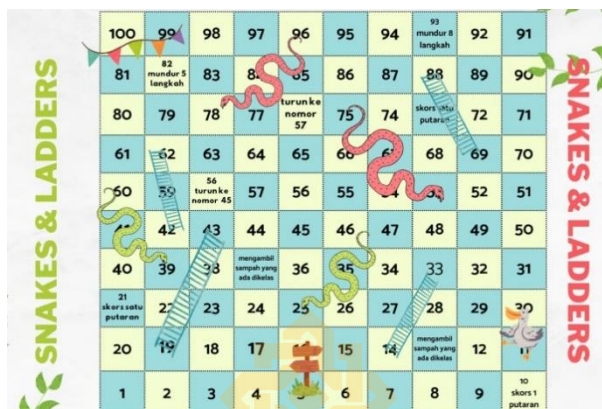
Dari pernyataan yang telah disampaikan oleh Bu Ririn dapat disimpulkan bahwa selain mempersiapkan RPP Guru harus selalu memahami dan mengetahui karakter siswa dalam kelas. Penggunaan media akan lebih efektif apabila guru telah menyesuaikan kebutuhan peserta didik, materi dan juga media pembelajaran. Apabila dari ketentuan tersebut ada yang tidak sesuai maka pembelajaran akan berjalan kurang optimal. Guru harus selalu berusaha untuk selalu membuat siswa mereka dapat

mengambil dan mencerna apa yang guru sampaikan. Hal tersebut telah menjadi kewajiban sebagai seorang guru. Karena dalam proses pembelajaran untuk mewujudkan pembelajaran yang efektif dan optimal sudah menjadi tanggung jawab kita sebagai seorang guru.

Dalam pembelajaran di kelas guru berperan sebagai penyampai materi dan murid bertugas untuk menerima yang guru sampaikan. Dalam proses pembelajaran agar pembelajaran tidak berjalan dengan monoton maka diperlukan media pembelajaran yang dapat membangkitkan semangat dan antusias murid dalam mengikuti proses belajar di kelas. Media yang akan digunakan dalam penyampaian materi di kelas VIII C adalah media pembelajaran permainan ular tangga. Media ini akan dimainkan sama dengan langkah langkah permainan ular tangga pada umumnya. Namun dalam permainan ini akan dilakukan oleh beberapa kelompok. Media ini cocok untuk dimainkan dalam proses pembelajaran karena dengan adanya media ini siswa akan bermain dan berusaha untuk mencari jawaban sebaik-baiknya.

Pernyataan yang sudah dijelaskan oleh Bu Ririn tadi telah diperkuat dengan adanya hasil dokumentasi dan observasi peneliti pada tanggal 04 Mei 2024 dimana peneliti diberikan berkas desain dari permainan ular tangga yang telah dibuat oleh Guru IPS di SMPN 2 jember. Berikut adalah hasil dokumentasi yang

mendukung pernyataan guru IPS dan juga hasil observasi oleh peneliti.



Gambar 4.3
Desain Media Permainan Ular Tangga



Gambar 4.4
Penerapan Media pembelajaran Ular Tangga
Di Kelas VIII C

Hasil dokumentasi yang telah dipaparkan di atas dapat diperoleh bahwa media pembelajaran permainan ular tangga diterapkan oleh Bu Ririn selaku guru mata pelajaran IPS kelas VIII. Dengan diterapkannya media tersebut dapat menciptakan suasana kelas yang tidak monoton dan aktif nya peserta didik selama proses pembelajaran.

Dari hasil wawancara, observasi dan dokumentasi yang telah dibahas dapat diketahui bahwa perencanaan awal sebelum menentukan media adalah mempersiapkan RPP, dimana RPP tersebut akan menjadi pedoman yang nantinya akan menjadikan pembelajaran lebih terarah dan terorganisir. Kemudian di dalam RPP tersebut sudah mencakup strategi, metode, media pembelajaran berbasis ular tangga, dan juga materi yang akan disampaikan oleh guru. Sebelum menentukan media guru juga harus menguasai materi yang akan disampaikan kepada peserta didik karena apabila guru tidak memahami materi tersebut maka proses pembelajaran tidak akan berjalan dengan efektif. Sebaliknya apabila guru telah memahami dan menguasai materi dengan baik maka murid akan mudah menerima pesan dan informasi yang disampaikan oleh guru.

Setelah menguasai materi guru harus melihat terlebih dahulu karakter siswa dalam kelas yang akan mereka ajar, hal tersebut bertujuan agar guru dapat menyesuaikan media dengan apa yang dibutuhkan oleh anak, maka dengan itu kita dapat menentukan media sesuai dengan karakter murid. Jika guru sudah memahami bagaimana karakter yang dimiliki siswa maka guru dapat menentukan media yang akan digunakan untuk belajar di kelas. Seperti media pembelajaran permainan ular tangga. Dalam media ini siswa bukan hanya belajar melainkan juga bermain dalam

mempelajari materi. Mereka akan berusaha untuk menjawab secara benar pertanyaan pertanyaan yang telah disediakan. Dalam pembelajaran menggunakan media Ular Tangga yang dilakukan oleh Bu Ririn selaku guru mata pelajaran IPS sudah diterapkan sesuai dengan harapan dan tujuan yang bergantung untuk mencapai tujuan dari pembelajaran sesuai dengan yang dicantumkan dalam RPP

b. Prosedur Media Permainan Ular Tangga pada mata pelajaran IPS

Prosedur merupakan tahapan ataupun langkah langkah dalam suatu kegiatan. berikut adalah hasil wawancara dengan Bu Ririn selaku guru IPS mengenai prosedur media permainan Ular Tangga pada mata pelajaran IPS :

Prosedur disini artinya langkah langkah dan aturan tentang bagaimana media ini digunakan ya mbak, untuk prosedur dari macam macam media pembelajaran itu saya selalu mencantumkan di RPP, jadi nanti saat mengajar di kelas itu saya dan siswa tinggal mengikuti apa yang sudah tertera di RPP. Begitupun media ular tangga ini, tentunya sudah saya cantumkan didalam RPP yang saya buat tentang bagaimana tahapan dan juga aturan aturan bermain nya”⁴⁷

Dari wawancara tersebut telah dijelaskan mengenai prosedur setiap media selalu dicantumkan di RPP yang telah dibuat oleh guru, yang nantinya akan diikuti oleh guru dan siswa saat pembelajaran di kelas. Jadi untuk prosedur media berbasis permainan ular tangga juga dilaksanakan sesuai dengan prosedur yang ada dalam RPP untuk pembelajaran IPS. Pernyataan tersebut

⁴⁷ Ririn Setiyorini, diwawancarai penulis, 18 Mei 2024

diperkuat dengan adanya dokumentasi yang diambil oleh peneliti dari berkas RPP yang berisi prosedur permainan ular tangga sebagai berikut:

<p>guru.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik melakukan tanya jawab dengan guru terkait materi yang telah disampaikan yaitu mengenai latar belakang dan proses kedatangan bangsa barat ke Indonesia • Guru menyampaikan prosedur dan langkah langkah permainan ular tangga. • Siswa menyimak penjelasan guru agar permainan dapat berjalan dengan lancar. <p><u>Teams Collaboration</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru membagi siswa menjadi 5 kelompok, setiap kelompok beranggotakan 5-6 siswa. • Siswa berbaris sesuai dengan kelompok masing masing. • Setiap kelompok menunjuk salah satu anggota agar menjadi ketua dalam kelompok, yang nantinya bertugas menjalankan pion kelompok. • Setiap kelompok memiliki 1 pion. • Setiap kelompok memiliki kumpulan soal yang harus dijawab secara bergiliran. • Setiap kelompok secara bergiliran membaca dan mengambil soal kemudian menjawabnya sedangkan kelompok lain menyimak. • Setelah itu setiap kelompok mengocok dadu secara bergiliran. • Apabila anggota kelompok berhasil menjawab soal maka diperbolehkan untuk melanjutkan untuk mengocok dadu dan menjalankan pion mereka, namun apabila anggota kelompok tidak dapat menjawab soal atau memberikan jawaban yang salah maka kelompok tersebut akan diberi hukuman sesuai dengan kotak yang paling dekat dengan pion kelompok mereka, Dst. • Guru memberikan penguatan materi yang telah disampaikan pada pertemuan ini. <p><u>Penutup</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru melaksanakan umpan balik. • Guru menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan yang akan datang. • Guru mengingatkan siswa agar tekun dan giat belajar. • Doa penutup dan salam. 	
--	--

Gambar 4.5

Prosedur Pelaksanaan Media Permainan Ular Tangga

Dari hasil wawancara dan dokumentasi tersebut peneliti menyimpulkan bahwa prosedur penerapan media pembelajaran permainan ular tangga dengan prosedur yang telah dicantumkan di RPP yang telah dibuat oleh guru sebelum mengajar dikelas. Berikut adalah langkah langkah dan aturan yang telah dicantumkan di RPP mengenai pembelajaran menggunakan media permainan ular tangga:

1. Sebelum permainan dengan media ular tangga di mulai, guru membagi siswa menjadi 5 kelompok, dalam kelompok tersebut berisi 5-6 anggota
2. Setelah itu siswa berkumpul dengan kelompok mereka masing masing.
3. Setelah itu guru membagikan masing masing 1 pion warna warni dan satu wadah yang berisikan soal.
4. Setiap kelompok harus menentukan salah satu anggota yang akan menjadi ketua dalam kelompok mereka, yang nantinya akan bertugas menjadi orang yang memindahkan pion setelah mengocok dadu.
5. Kemudian masing masing kelompok secara bergiliran membaca soal yang diambil dari wadah yang telah di bagikan.
6. Apabila kelompok tersebut dapat menjawab soal yang dibaca dengan benar maka kelompok tersebut diperbolehkan untuk mengocok dadu dan menjalankan pion kelompok mereka.
7. Namun apabila kelompok tersebut tidak dapat menjawab soal tersebut maka mereka tidak diperbolehkan mengocok dan menjalankan pion mereka. Setelah itu mereka akan mendapatkan hukuman dari kotak nomor yang paling dekat dengan pion mereka.

Pernyataan tersebut adalah beberapa aturan dan langkah dari media pembelajaran permainan ular tangga yang telah ditentukan oleh guru IPS sesuai dengan yang dicantumkan di RPP.

2. Penerapan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Pada Mata Pelajaran IPS di Kelas VIII Di SMP Negeri 2 Jember.

Pada tahapan ini peneliti mengamati secara langsung bagaimana pelaksanaan pembelajaran IPS di kelas VIII. Dengan tujuan peneliti ingin melihat langsung bagaimana guru mengajar di kelas dengan menggunakan media pembelajaran permainan ular tangga. Dalam hal ini proses pelaksanaan pembelajaran dilakukan sesuai dengan yang ada di dalam RPP. Berikut adalah hasil wawancara dengan bu Ririn selaku guru mata pelajaran IPS mengenai pelaksanaan media pembelajaran permainan ular tangga di kelas VIII C:

Pelaksanaannya itu hampir sama dengan biasanya ya mbak, yaitu sesuai dengan yang ada di RPP. Yang pertama saya buka dulu dengan salam dan doa, selanjutnya saya mengecek daftar hadir siswa, kemudian saya mengajak siswa untuk mengingat kembali pelajaran di pertemuan kemarin, setelah itu saya menyebutkan tujuan-tujuan pembelajaran yang akan dicapai, setelah itu saya sedikit menjelaskan tentang materi. Kemudian setelah itu saya ajak mereka bermain dengan media ini, saya jelaskan dulu bagaimana langkah-langkah dan aturannya sesuai dengan RPP kemudian saya mulai membagi kelompoknya dan melakukan pembelajaran dengan media itu. Setelah permainan berakhir itu kan pasti ada pemenangnya ya mbak, saya berikan lah mereka reward kecil-kecilan, kayak snack snack gitu anak-anak udah senang mbak. kemudian untuk kegiatan berakhir saya melakukan refleksi dahulu dan ya memberi motivasi gitu mbak ke anak-anak terus yang terakhir ditutup dengan doa bersama-sama dan salam.⁴⁸

⁴⁸ Ririn Setiyorini, diwawancarai penulis, 18 Mei 2024

Dari wawancara tersebut dapat dipahami bahwa proses pelaksanaan media pembelajaran permainan ular tangga dilakukan dengan langkah langkah sebagai berikut:

1. Kegiatan pendahuluan

Kegiatan ini berlangsung selama 10 Menit, kegiatan kegiatan yang dilakukan dalam proses pendahuluan adalah membuka dengan salam, berdoa, mengecek daftar hadir siswa, menyampaikan tujuan pembelajaran dan menjelaskan garis besar dari kegiatan yang akan dilakukan dalam pertemuan ini. Berikut adalah pemaparan dari kegiatan kegiatan pendahuluan:

- a. Guru membuka dengan salam dan berdoa bersama sama.

Langkah awal ketika guru mulai memasuki ruangan kelas tentunya diawali dengan salam, kemudian setelah itu berdoa sesuai dengan kepercayaan masing masing dan dipimpin oleh ketua kelas.

- b. Mengecek daftar hadir siswa.

Pada tahapan ini guru memanggil nama nama siswa untuk mengetahui mana siswa yang masuk dan tidak masuk. Pada pertemuan ini guru memerintahkan kepada siswa siswa yang namanya disebut untuk mengangkat tangan dan memberikan kata kata motivasi untuk hari ini, hal ini dilakukan agar suasana pembelajaran kelas dapat hidup. Sesuai dengan wawancara dengan bu Ririn sebagai berikut:

Saya kalo ngabsen selalu saya perintah untuk menyebutkan sesuatu, pada saat permainan ular tangga kemarin saya menyuruh anak-anak untuk menyebutkan satu kata kata motivasi untuk pembelajaran hari ini, tidak hanya kata motivasi mbak, kadang anak-anak itu saya suruh menyebutkan nama-nama negara kadang juga saya ajak untuk bermain sambung kata, pokoknya yang menarik gitu mbal. Tujuannya agar anak-anak itu tidak lesu, tidak mengantuk, dan bersemangat dalam mengikuti pelajaran, apalagi kalo jam nya siang pasti anak-anak itu udah loyo dan semangat nya sudah berkurang.⁴⁹

- c. Menjelaskan garis besar kegiatan yang akan dilakukan pada pertemuan hari itu.

Pada bagian ini guru mengajak siswa untuk mengingat kembali apa yang telah mereka pelajari dari pertemuan yang lalu, tujuannya agar siswa tetap mengingat materi yang telah disampaikan oleh guru meskipun sudah terlewat. Selanjutnya guru menjelaskan alur kegiatan yang akan mereka lakukan pada pertemuan tersebut agar siswa tidak bingung dengan berjalannya proses pembelajaran.

Pernyataan diatas serupa dengan observasi yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 8 Mei 2024 bahwa guru IPS melakukan pendahuluan terlebih dahulu sebelum memulai proses pembelajaran, berikut adalah hasil dokumentasi yang telah diambil oleh peneliti:

⁴⁹ Ririn Setiyorini, diwawancarai penulis, 08 Mei 2024



Gambar 4. 6
Guru melakukan pendahuluan sebelum memulai pembelajaran

2. Kegiatan Inti

a. Penyampaian materi oleh guru

Pada tahapan ini guru menjelaskan materi yang akan dipelajari pada pertemuan itu yaitu materi tentang kedatangan bangsa bangsa barat ke Indonesia. Sedangkan murid menyimak dengan baik apa yang tengah guru sampaikan. Guru juga menganjurkan siswa untuk menanyakan apa yang belum mereka pahami dari apa yang telah dijelaskan. Setelah memahami materi yang disampaikan oleh guru, guru memulai dengan menjelaskan kegiatan yang akan mereka lakukan selanjutnya, yaitu bermain dan belajar menggunakan media pembelajaran permainan ular tangga. Sebelum itu guru menjelaskan terlebih dahulu langkah langkah dan aturan yang harus dipatuhi saat permainan.

b. Membagi siswa menjadi 5 kelompok.

Tahapan awal permainan ini adalah guru membagi siswa menjadi 5 kelompok dengan anggota masing masing 5-6 siswa.

Berikut adalah hasil wawancara yang dilakukan peneliti bersama Bu Ririn tentang pengelompokan siswa:

Kalau ada tugas kelompok anak-anak saya suruh berhitung dari 1-5 mbak karena kalau nggak gitu pasti nanti akan ricuh, ada yang nggak mau sama ini ada yang mau sama ini. Jadi biar adil saya suruh hitung satu sampai lima kemudian nanti mereka akan berkumpul sesuai dengan angka yang mereka sebutkan.

Pernyataan wawancara tersebut serupa dengan observasi yang dilakukan langsung oleh peneliti pada saat pelaksanaan pembelajaran IPS. Berikut adalah dokumentasi kegiatan tersebut:



Gambar 4.7
Siswa berkumpul dengan kelompok masing-masing

Pada gambar tersebut menjelaskan tentang kegiatan siswa yang sedang berkumpul dengan kelompoknya. Sebelumnya guru membagi kelompok dengan cara memerintahkan siswa supaya berhitung dari angka 1-5. Dengan cara tersebut siswa dapat berkelompok dengan adil, hal tersebut dikarenakan apabila siswa membentuk kelompok dengan sendirinya maka mereka akan memilih kelompok dengan teman dekat mereka, dan pengelompokan tidak akan berjalan dengan efektif.

- c. Memulai pelaksanaan media pembelajaran permainan ular tangga.

Setelah terbagi kelompok, permainan dengan media pembelajaran permainan ular tangga akan dilaksanakan. Permainan akan dimulai dari kelompok pertama terlebih dahulu kemudian dilanjutkan oleh kelompok 2,3 dan seterusnya. Kegiatan yang pertama masing masing kelompok harus mengambil gulungan soal di dalam wadah yang telah diberikan oleh guru sebelumnya, kemudian mereka diperintahkan untuk membaca dan berdiskusi dengan kelompok mereka masing masing. Berikut adalah dokumentasi kegiatan tersebut.



Gambar 4.8
Perwakilan Kelompok Membaca Soal

Pada gambar tersebut perwakilan dari masing masing kelompok mengambil soal lalu membacanya dan didiskusikan sedangkan kelompok lain mendengarkan dan menunggu giliran. Jika kelompok tersebut berhasil menjawab soal yang

sudah mereka bacakan maka mereka berkesempatan untuk melempar dadu dan menjalankan pion milik kelompok mereka.

Berikut adalah dokumentasi kegiatan tersebut:



Gambar 4.9
Perwakilan kelompok melempar dadu



Gambar 4.10
Ketua kelompok menjalankan pion

Pada tahap ini perwakilan kelompok berkesempatan untuk mengocok dadu kemudian menjalankan pion mereka yang artinya mereka berhasil menjawab pertanyaan yang telah dibaca sebelumnya. Seperti yang telah dijelaskan mengenai aturan yang ada di RPP apabila mereka tidak dapat menjawab

soal maka mereka tidak diperbolehkan untuk menjalankan pion mereka. Pada tahap permainan ini guru tetap memantau berjalannya permainan agar siswa tetap bermain dengan kondusif. Berikut adalah wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti bersama guru IPS:

Pada tahap pelaksanaan permainan ular tangga ini saya selalu mengawasi setiap kelompok yang mendapat giliran membaca soal dan mengkondisikan siswa agar tidak ricuh dan mendengarkan soal yang dibaca kan oleh kelompok lain, karena kalau tidak dipantau bisa bisa nanti permainan ini tidak berjalan dengan makna makna pembelajaran mbak dan murid jadinya tidak dapat menyerap apa tujuan dari kegiatan ini.⁵⁰

Hasil wawancara tersebut dibuktikan dengan observasi yang dilakukan oleh peneliti bahwa guru selalu memantau jalannya permainan tersebut. Berikut adalah dokumentasi kegiatan tersebut:



⁵⁰ Ririn Setiyorini, diwawancarai penulis, 08 Mei 2024

Gambar 4.11
Guru memantau permainan dengan media
Ular Tangga

Pada tahap ini, media permainan ular tangga dimainkan sampai ada kelompok yang telah mencapai kotak angka paling tinggi yaitu angka 100, setelah itu guru akan mengumumkan kepada siswa kelompok yang menang. Dan untuk kelompok yang berada di kotak paling rendah adalah kelompok yang banyak menjawab pertanyaan dengan salah. Bu Ririn memberikan hukuman ringan kepada kelompok yang paling rendah. Berikut adalah hasil wawancara dengan BU Ririn selaku guru IPS

Biasanya kalau dalam media pembelajaran yang seperti permainan gitu saya beri hukuman mas, ya hukuman yang ringan ringan saja, contohnya pada saat permainan ular tangga itu saya beri hukuman kepada kelompok yang paling rendah supaya mereka mengambil sampah sampah yang ada di kelas. Kenapa saya kasih hukuman? Agar nantinya siswa itu memiliki jiwa berkompetisi yang lebih tinggi, dan nantinya mereka akan berpikir kalau mereka tidak boleh kalah, jadi mereka akan lebih giat lagi untuk menunjukkan bahwa mereka bisa menghindari hukuman.⁵¹

Pernyataan tersebut diperkuat dengan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti pada saat pembelajaran berlangsung. Berikut adalah hasil dokumentasi dari kegiatan tersebut:

⁵¹ Ririn Setiyorini, diwawancarai penulis, 08 Mei 2024



Gambar 4.12
Siswa Mengambil Sampah Yang Ada Di Lantai

Gambar diatas menunjukkan bahwa setiap anggota dari kelompok yang kalah harus menerima hukuman ringan yang telah ditentukan oleh guru. Tujuan dari adanya hukuman tersebut adalah agar siswa lebih bersemangat lagi di pembelajaran berikutnya, karena dengan adanya hukuman tersebut siswa akan lebih bersemangat dan tidak mau kalah saat bermain dan belajar. Maka hal itu akan menumbuhkan motivasi siswa untuk belajar lebih giat dan berusaha memahami materi agar tidak kalah dengan teman temannya yang lain.

3. Penutup

Pada tahapan ini dilakukan sesuai dengan apa yang telah dicantumkan dengan RPP. Kegiatan ini berlangsung selama 10 menit. Ada beberapa kegiatan pada saat penutup seperti guru dan murid menyimpulkan bersama tentang materi pembelajaran dan kegiatan yang telah dilakukan, guru juga tidak lupa untuk selalu mengingatkan peserta didik agar selalu

belajar dengan tekun. Dan yang terakhir adalah menutup dengan salam dan doa sesuai dengan kepercayaan masing-masing. Hal tersebut sesuai dengan wawancara yang dilakukan peneliti kepada Bu Ririn, sebagai berikut:

Kegiatan penutupnya juga sama mbak seperti di RPP, pertama saya bertanya kepada murid apakah ada yang bisa menyimpulkan pembelajaran hari ini, kemudian nanti saya sedikit menambahkan dan memberi penguatan lagi terkait kesimpulan yang disampaikan oleh siswa. Kemudian untuk penugasan itu saya tidak selalu memberikan penugasan tiap akhir pembelajaran ya mbak karena kan metode dan media pembelajaran setiap RPP itu berbeda-beda, semisal saya menggunakan metode ceramah pada saat pembelajaran maka saya akan memberikan penugasan diakhir pembelajaran, nah berbeda lagi kalau saya menggunakan metode presentasi antar kelompok atau antar siswa itu saya tidak akan memberi penugasan mbak.⁵²

Pernyataan tersebut juga diperkuat oleh wawancara peneliti dengan Dinda selaku siswa kelas VIII C:

Engga kak, kadang diberikan tugas kadang tidak biasanya kalo kita pas pembelajarannya sudah belajar bersama kelompok itu biasanya bu Ririn tidak memberikan tugas lagi.⁵³

Kemudian pernyataan tersebut ditambahkan oleh Galang, siswa kelas VIII C yang juga peneliti wawancarai:

Iya kak biasanya bu Ririn memberi tugas kalau pembelajaran itu dijelaskan dengan bu Ririn dari awal sampai akhir, kalau untuk kesimpulan bu Ririn selalu membimbing kita untuk menyimpulkan materi kak, kadang diberi kesempatan siapa yang mau

⁵² Ririn Setiyorini, diwawancarai penulis, 08 Mei 2024

⁵³ Dinda, diwawancarai penulis, Jember 11 Mei 2024

menyimpulkan ladang juga ditunjuk langsung kak oleh bu ririn.⁵⁴

Hasil wawancara diatas diperkuat dengan hasil observasi peneliti pada saat mengikuti pelaksanaan pembelajaran secara langsung. Berikut adalah hasil dokumentasi yang diperoleh oleh peneliti:



Gambar 4.13

Guru bersama siswa menyimpulkan materi

Dari hasil wawancara, observasi dan dokumentasi yang telah diperoleh oleh peneliti dapat disimpulkan bahwa pada saat kegiatan penutup guru melakukan beberapa hal:

a. Menyimpulkan materi bersama siswa

Pada bagian ini guru mengajak siswa untuk mengulang kembali apa yang mereka dapatkan dari materi dan kegiatan pada pembelajaran yang telah mereka lakukan. Guru membimbing siswa untuk menyimpulkan kemudian setelah itu guru menambahkan dan memberi penguatan dari kesimpulan yang telah disampaikan oleh siswa. Dalam kegiatan ini siswa juga berkesempatan untuk melakukan

⁵⁴ Galang, diwawancarai penulis, Jember 11 Mei 2024

tanya jawab tentang materi yang mungkin kurang mereka pahami. Hal ini bertujuan agar siswa selalu termotivasi untuk belajar dan selalu memahami apa yang telah mereka pelajari sebelumnya.

b. Penugasan

Guru tidak selalu memberikan tugas kepada siswa setiap akhir pembelajaran. Penugasan siswa ditentukan berdasarkan metode yang digunakan sesuai yang ada di dalam rencana pelaksanaan pembelajaran. Pada tahapan ini guru dapat mengingatkan kepada siswa untuk mempelajari materi yang akan dibahas pada pertemuan selanjutnya.

c. Guru menutup kelas dengan doa dan salam

Pada kegiatan ini guru menutup kelas dengan memerintahkan ketua kelas untuk memimpin doa sesuai dengan kepercayaan masing masing kemudian guru meninggalkan kelas dengan mengucapkan salam terlebih dahulu. Hal ini dibuktikan dengan observasi yang dilakukan oleh peneliti yang melihat secara langsung kegiatan penutup.

3. Evaluasi Penerapan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga

Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII di SMP Negeri 2 Jember.

Evaluasi berbeda dengan penilaian, ruang lingkup yang dimiliki oleh evaluasi lebih luas dari penilaian. Apabila yang diambil adalah sistem

pembelajaran maka ruang lingkup yang diambil nilainya adalah seluruh komponen yang ada pada saat pembelajaran berlangsung, maka istilah yang digunakan bisa disebut evaluasi. Namun jika yang dinilai berbentuk bagian atau komponen pembelajaran, seperti semacam hasil belajar maka istilah yang digunakan adalah penilaian.

a. Evaluasi penggunaan Media pembelajaran berbasis permainan Ular tangga.

Evaluasi yang dimaksud disini adalah membahas tentang penerapan media pembelajaran permainan ular tangga yang telah diterapkan dikelas VIII C. Penilaian ini dapat dilihat dari bagaimana media digunakan, respon siswa terhadap media, dan yang terakhir dilihat dari hasil belajar siswa. Berikut adalah penjelasan dari hasil wawancara bersama Bu Ririn mengenai evaluasi tersebut :

Media pembelajaran ini saya lihat dari bagaimana media ini digunakan ya mbak apakah media ini sulit digunakan atau mudah saat digunakan, menurut saya sendiri media ini tergolong efektif untuk digunakan, saya lihat juga tadi sangat praktis dan untuk langkah permainan nya itu mudah dipahami oleh siswa karena kan sebelum sebelumnya siswa juga sudah mengetahui tata cara permainan ini, dan pasti permainan ini tidak asing juga bagi mereka jadi saya sekali menjelaskan aturan permainan mereka langsung paham mbak, tidak perlu proses panjang untuk memahami aturan permainannya. Kemudian saya melihat dari respon siswa terhadap media tersebut, saya melihat siswa itu antusias, mbak nya juga lihat sendiri kan tadi padahal kalau dilihat dari pembelajaran sehari hari itu anak anak kurang aktif mbak, keaktifan mereka itu tidak rata, seperti yang saya sebutkan tadi ya mbak, ada anak yang aktif dan ada anak yang tidak aktif. Tapi dengan adanya media ular tangga itu mereka berusaha menunjukkan ke teman teman kalau mereka itu bisa menjawab soal soal itu tadi, ya walaupun dari mereka sendiri ada yang menjawab kurang tepat, ada yang kurang paham tentang pertanyaan, tapi mereka itu berusaha untuk menjawab

soal soal itu dengan cara bekerja sama dengan tim. Jadi mereka berusaha untuk memenangkan permainan tersebut”⁵⁵

Kemudian ditambahkan lagi oleh Bu Ririn selaku guru IPS di kelas VIII

Namun kendalanya ada di proses permainan, karena kalau di permainan ular tangga itu tentunya ada ular dan tangga. Nah tadi ada kelompok yang sedikit menjawab soal namun kelompok tersebut mendapatkan tangga, kan otomatis pion nya naik ya. Itu kurang efektif mas karena mereka sedikit menjawab soalnya tapi bisa naik ke atas karena ada tangga tersebut. Sebaliknya apabila kelompok yang banyak menjawab soal namun mereka mendapatkan ular. Kan itu mereka harus turu, jadinya kurang efektif.

Pernyataan diatas diperkuat oleh hasil wawancara dengan asyifa sebagai salah satu siswi yang diwawancarai oleh peneliti:

iya kak tadi itu pembelajarannya jadi menarik, karena kita bisa bermain sambil belajar bersamaan, kemudian langkah langkah nya itu juga mudah untuk diikuti karena saya juga sering memainkan permainan itu dulu. Terus pas main itu saya deg deg an takut berhenti di kotak ular. Pokoknya seru kak meskipun tadi tegang⁵⁶

Hal yang serupa juga ditambahkan oleh Rasyha:

Sama kak saya juga senang sekali tadi, semoga Bu Ririn selalu memakai media pembelajaran permainan seperti ini, meskipun tadi ada soal yang kesulitan saya jawab tapi diluar itu permainan nya asik sekali saya jadi lebih semangat untuk berusaha menjawab pertanyaan dengan benar karena kalau tidak bisa bisa kelompok saya kalah.⁵⁷

Berikut adalah dokumentasi yang diperoleh peneliti saat melakukan wawancara dengan siswa kelas VIII C:

⁵⁵ Ririn Setiyorini, diwawancarai penulis, 08 Mei 2024

⁵⁶ Asyifa, diwawancarai penulis, Jember, 11 Mei 2024

⁵⁷ Rasyha, diwawancarai penulis, Jember, 11 Mei 2024



Gambar 4.14
Wawancara dengan siswa kelas VIII C



Gambar 4.15
Wawancara dengan siswa kelas VIII C

Dari hasil wawancara dan observasi yang telah dilakukan menunjukkan bahwa permainan ini tergolong dengan media yang praktis dan mudah digunakan karena banyak siswa yang telah mengenal permainan ini sehingga mereka mudah memahami cara bermain dan aturan aturan yang ditentukan oleh guru. Sehingga guru tidak sulit untuk memberikan pemahaman terhadap siswa. Selain itu respon siswa terhadap media ini sangat positif mereka menyukai permainan dengan ular tangga karena dengan begitu mereka bisa belajar sekaligus bermain. Media permainan ular tangga ini dapat membantu siswa aktif kembali dalam proses pembelajaran, seperti yang telah dijelaskan oleh

Guru IPS siswa yang tadinya kurang aktif selama proses pembelajaran menjadi aktif saat mengikuti pembelajaran dengan media ular tangga. Dengan adanya media ini motivasi dan minat belajar siswa menjadi meningkat untuk mengikuti proses pembelajaran.

Namun setiap media pembelajaran perlu dievaluasi agar dapat digunakan lebih baik lagi pada penerapan selanjutnya. Media ular tangga yang dilihat menyenangkan ini juga memiliki kekurangan seperti susah nya mengontrol siswa agar tidak gaduh saat memainkan permainan tersebut. Jadi pada proses ini guru harus memantau dengan penuh agar tidak ada kecurangan dan gaduh dengan kelompok masing masing. Berikut adalah hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti bersama Bu Ririn

evaluasi tentang media ini ada di bagian suasana kelas saat memainkan ya mbak, memang benar siswa sangat berantusias namun saya sulit mengontrol dan bisa jadi ada kecurangan kalau tidak dipantau dengan baik. Maka dari itu kita perlu memperbaiki atau menambahkan aturan aturan yang harus diikuti oleh siswa. Pada penggunaan berikutnya nanti saya akan menambah peraturan seperti contohnya, siswa tidak boleh mengobrol dan ramai saat kelompok lain membaca soal, dan agar tidak ada kecurangan siswa akan diperintahkan untuk tidak mengambil soal dan mengocok dadu sebelum giliran mereka, nah agar siswa mematuhi perintah itu saya beri hukuman mbak nanti, bagi kelompok yang melanggar nanti tidak diperbolehkan main satu putaran

Dari pernyataan tersebut menunjukkan bahwa evaluasi media ular tangga terdapat pada sulitnya mengontrol siswa pada saat permainan tersebut. Jadi pada penerapan berikutnya guru memberikan

peraturan peraturan agar siswa dapat dikondisikan dengan baik, diantaranya adalah:

1. Setiap kelompok harus menyimak dengan baik soal yang dibaca kelompok lain sembari menunggu giliran mereka.
 2. Masing masing kelompok tidak boleh mengambil soal dan mengocok dadu terlebih dahulu sebelum giliran, agar mereka fokus kepada soal yang dibaca oleh kelompok lain.
 3. Apabila dari dua pernyataan tersebut dilanggar oleh kelompok, maka mereka akan di skors satu putaran (tidak boleh bermain) dalam giliran berikutnya.
- b. Penilaian Hasil Belajar Siswa dalam penerapan media pembelajaran ular tangga.

Salah satu tujuan yang paling diharapkan oleh guru selain meningkatnya minat dan motivasi siswa dalam belajar, media ini juga memiliki tujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS dikelas VIII C. Ibu Ririn sendiri melakukan proses evaluasi dengan cara memberikan tes objektif untuk melihat apakah nilai siswa mengalami peningkatan atau tidak. Berikut adalah hasil wawancara dengan Bu Ririn selaku guru IPS :

untuk penilaian evaluasinya saya lakukan dengan cara memberi soal tes objektif kepada siswa kemudian nanti nilai dari hasil pengerjaan mereka saya jadikan acuan dari hasil belajar setelah diterapkannya media pembelajaran berbasis permainan ular tangga.⁵⁸

⁵⁸ Ririn Setiyorini, diwawancarai penulis, 08 Mei 2024

Kemudian Bu Ririn melanjutkan pernyataannya terkait evaluasi hasil belajar siswa sebagai berikut:

Bisa dilihat sendiri di daftar nilai ya mbak bahwa media permainan ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa, meskipun nilai yang didapatkan itu tidak begitu berbeda dengan nilai mereka sebelum menggunakan media namun dari sini dapat dilihat bahwa media tersebut berhasil meningkatkan hasil belajar siswa, tapi kalau dilihat satu persatu perbedaannya memang tidak terlalu jauh ya mbak, Artinya terdapat perbandingan yang lumayan antara nilai sebelum dan sesudah permainan ular tangga diterapkan⁵⁹

Dari hasil wawancara tersebut dapat diketahui bahwa media pembelajaran permainan ular tangga ini telah meningkatkan hasil belajar peserta didik. Terdapat peningkatan nilai antara sebelum dan sesudah menerapkan media pembelajaran permainan ular tangga. Meskipun ada beberapa peserta didik yang nilainya tidak meningkat namun dari sejauh ini dapat dilihat dari nilai rata-rata mereka. Berikut adalah daftar nilai siswa dari hasil dokumentasi yang telah diperoleh peneliti:

Berikut adalah dokumentasi nilai dari penilaian hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VIII C di SMP Negeri 2 Jember:

⁵⁹ Ririn Setiyorini, diwawancarai penulis, 16 Mei 2024



DAFTAR NILAI SISWA

TAHUN PELAJARAN 2023/2024

Kelas

.....



N A M A	LP	PENILAIAN							Rt
		1	2	3	4	5	6	7	
ASHYFA VIRGINIA RAMADHANI	P	95	93	95	90	95	74	86	
AURA DIVKA RAMADHINA	P	90	90	95	90	95	70	80	
BRAMANTYA RABBANI ZULKARNAEN	L	90	95	90	95	85	58	78	
CAKRABAYU AINURRACHMAN NACHRANIE	L	85	90	90	90	90	58	78	
FARIHA AZZAHRA	P	85	85	90	95	85	52	78	
FRINZANO NANDIKA MALTHAZEGA	L	85	85	90	90	90	50	84	
GALANG ANDIKA FALLAH	L	90	90	95	90	95	68	82	
INTAN NUR AIRIN SAPUTRA	P	90	85	95	95	95	96	84	
KAYRA NAFILA ANWAR	P	87	85	90	90	85	58	80	
KEVIN BAGUS ARDIANSYAH	L	85	88	95	90	100	72	84	
KHANSAA ALINDA MAHMUDI	P	87	85	90	90	90	62	80	
KHANZA MAZAYA ZAKIRA RAHMAN	P	90	88	95	85	95	75	86	
LAILATUT TAZKIYAH RAMADHANI	P	87	95	90	85	90	58	80	
MAHESWARA KEVIN PRAWIRA	L	87	85	90	90	90	64	94	
MOCH SUBHAN RAMAZUL AKBAR	L	85	88	90	90	90	70	84	
MUHAMMAD ARRASHYA DARMAWAN	L	85	93	90	90	90	64	82	
MUHAMMAD DAVIN ANDREANSYAH	L	80	90	80	80	80	24	78	
MUHAMMAD KHAZURAN ALIF ZABIR AL GHAZI	L	85	95	90	90	90	52	84	
MUHAMMAD RIZAL HERMAWAN	L	90	90	95	90	90	76	90	
NABILLA ALIESA FAESYAH PUTRI	P	90	83	90	90	90	56	88	
NADIRA RAMADHANI HAMIDIYAH	P	90	88	95	95	85	68	80	
NAILAH KARISSA DEVI	P	89	98	95	90	90	52	80	
NATHANIELA FIMELIA ADISTY	P	95	88	95	90	90	52	84	
VI MADE PASEK ADINDA SHRI PARWATHIDEVI	P	95	93	98	90	95	76	92	
QUINSHA KHAIRA LUBNA	P	90	93	95	90	90	76	80	
SHIVA CITRA PUSPITASARI HERMANTO	P	89	85	95	95	95	58	82	
ITI ANGELICA RISQ MOZZARINE SUPRIYANTO	P	90	90	95	95	90	58	80	
TARISHA SHAFI DIANDRA	P	90	98	95	90	85	72	82	
IANIA JOYA NINDYA CHANDRA	P	90	83	90	80	85	58	84	
WAHYU ADITYA PUTRA NURDIN	L	90	82	90	88	90	62	80	
RUSUF NANDO DARMAWAN	L	80	85	98	95	95	78	88	
INANDHITA KUSUMA WARDHANI	P	90	95	95	95	90	68	82	
IZKQI WAHYU ZHAFIR SUTORO	L	85	93	95	90	85	70	84	

Gambar 4.16

Daftar Nilai Siswa Semester Ganjil

Berdasarkan dokumentasi diatas berikut adalah daftar penilaian akhir semester (PAS) kelas VIII C Semester Ganjil yang disajikan dalam bentuk tabel :


Tabel 4.1

Daftar Penilaian Akhir Semester (PAS) Semester Ganjil


No	Nama	LP	Penilaian Akhir Semester (PAS)
1	Ashyfa Virginia Ramadhani	P	86
2	Aura Dhivka Ramadhina	P	80
3	Bramantya Rabbani Zulkarnaen	L	78
4	Cakrabayu Ainurrachman Nachranie	L	78

5	Fariha Azzahra	P	78
6	Frinanzo Nandika Malthazega	L	84
7	Galang Andika Fallah	L	82
8	Intan Nur Airin Saputra	P	84
9	Kayra Nafila Anwar	P	80
10	Kevin Bagus Andriansyah	L	84
11	Khansa Alinda Mahmudi	P	80
12	Khanza Mazaya Zakira Rahman	P	86
13	Lailatul Tazkiyah Ramadhani	P	80
14	Maheswara Kevin Prawira	L	94
15	Moch Subkhan Ramazul Akbar	L	84
16	Muhammad Arrasyha Darmawan	L	82
17	Muhammad Davin Andreansyah	L	78
18	Muhammad Khaizuran Alif Zabir	L	84
19	Muhammad Rizal Hermawan	L	90
20	Nabilla Aliesa Faesyah Putri	P	88
21	Nabila Ramadhani Hamidiyah	P	80
22	Na'ilah Karissa Devy	P	80
23	Nathaniella Fimelia Adisty	P	84
24	Ni Made Pasek Adinda Shri P	P	92
25	Quinsha Kaira Lubna	P	80
26	Shiva Citra Puspitasari Hermanto	P	82
27	Siti Angelica Risq Mozzarine S	P	80
28	Tarisha Shava Diandra	P	82
29	Vania Joya Anindya Chandra	P	84
30	Wahyu Aditya Putra Nurdin	P	80
31	Yusuf Nando Darmawan	L	88
32	Anandhita Kusuma Wardhani	P	82
33	Rizqi Wahyu Zhafir Sutoro	L	84
Jumlah Total			2.738
Rata Rata			82,96

Berdasarkan tabel dan gambar diatas dapat diketahui daftar hasil penilaian akhir semester siswa yang memiliki nilai rata rata 82, 96. Selanjutnya berikut ini adalah dokumentasi Penilaian siswa antara sebelum dan sesudah permainan ular tangga pada semester Genap :




PEMERINTAH KABUPATEN JEMBER
DINAS PENDIDIKAN
UPTD SATUAN PENDIDIKAN
SMP NEGERI 2 JEMBER
KECAMATAN PATRANG
Jalan PB. Sudirman 26 Jember, 68118, Telp. 0331-484878
Website : www.smpn2jember.sch.id, E-mail : info@smpn2jember.sch.id



DAFTAR NILAI SISWA
TAHUN PELAJARAN 2023/2024

Mata Pelajaran : IPS
Semester : II
Kompetensi Dasar :



NO	NIS	NISN	N A M A	LP	PENILAIAN										RT								
					1	2	3	4	5	6	7	8	9	10									
1	13193	010871440	ASHYFA VIRGINIA RAMADHANI	P	90	95																	
2	13227	0091857709	AURA DIVKA RAMADHINA	P	90	90																	
3	13195	0091199957	BRAMANTYA RABBANI ZULKARNAEN	L	90	90																	
4	13231	0101048780	CARRABAYU ALINURRACHMAN NACHRANI	L	85	88																	
5	13330	0102343801	FARIHA AZZAHRA	P	85	88																	
6	13132	0102416079	FRIZANO NANDIKA MALITHAZGA	L	85	85																	
7	13167	0102300971	GALANG ANDIKA FALAH	L	90	90																	
8	13332	0092655017	INTANI NUR AIRIN SAPUTRA	P	85	90																	
9	13303	0102345232	KAYRA NAFILA ANWAR	P	85	88																	
10	13238	0101671254	KEVIN BAGUS ARIANSYAH	L	90	80																	
11	13272	3094678038	KHANSAA ALINDA MAHMUDI	P	90	80																	
12	13334	0096295405	KHANZA MAZAYA ZAKIRA RAHMAN	P	85	80																	
13	13273	0091626609	LAILATUT TAZKIYAH RAMADHANI	P	90	90																	
14	13140	0102426156	MAHESWARA KEVIN PRAWIRA	L	90	80																	
15	13276	0096247845	MICHI SUHAYI BIRMOJULI AKBAR	L	85	88																	
16	13306	0092715919	MUHAMMAD ARRASHYA DARMAJAYAN	L	85	88																	
17	13278	0094891602	MUHAMMAD DAVIN ANDREANOVYAH	L	85	85																	
18	13338	0096643942	MUHAMMAD KHUZURAN ALIF ZABIR AL GHADI	L	90	90																	
19	13174	0108190874	MUHAMMAD RIZAL HERMAWAN	L	88	90																	
20	13280	0096111890	NABILILA ALIESA FAESYAH PUTRI	P	85	80																	
21	13145	0098784649	NADIRA RAMADHANI HAMIDIYAH	P	85	85																	
22	13208	0094123366	NAILAH KARISSA DEVI	P	90	95																	
23	13342	0099824240	NATHANIELA FIMELIA ADITYA	P	85	95																	
24	13309	0097876245	NIMASE NIKITA ANGGELIWI PRINATHIDEVI	P	90	95																	
25	13179	0096348378	QUNISHA KHAIRA LULISNA	P	90	95																	
26	13152	3096228810	SHIVA CITRA RUSPITASARI HERMANTO	P	80	90																	
27	13183	0099620730	SITI ANGELICA RIGO MIZZARINE SUPRIYANTO	P	88	90																	
28	13251	0104489270	TARISHA SHIFA DIANDRA	P	90	90																	
29	13187	0098122507	VANIA JOVA NINDYA CHANDRA	P	90	90																	
30	13154	0098703414	WAHYU ADITYA PUTRA NURDIN	L	88	90																	
31	13219	0095602442	YUSUF NABIDO DARMAWAN	L	80	85																	
32	13632	0093657645	ANANDHITA KUSUMA WARDHANI	R	90	90																	
33	13633	0103820575	RIZKI WAHYU ZHAFFIR SULTORO	L	88	90																	

Mengetahui
Kepala Sekolah,
Udik Kristyono S Pd
NIP. 19690418.199302.1.002

Jember, 15 Mei 2024
Guru Mata Pelajaran,
Eirin Setiyorini
NIP. 19721020.202221.2.001

Gambar 4.17
Daftar nilai siswa kelas VIII C

Berdasarkan dokumentasi diatas berikut adalah daftar nilai siswa kelas VIII C sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran ular tangga dalam bentuk tabel:

Tabel 4.2

**Daftar Nilai Siswa Sebelum dan Sesudah Menggunakan
Permainan Ular Tangga Semester Genap**

No	Nama	LP	PENILAIAN	
			Sebelum	Sesudah
1	Ashyfa Virginia Ramadhani	P	90	95
2	Aura Dhivka Ramadhina	P	90	90
3	Bramantya Rabbani Zulkarnaen	L	90	95
4	Cakrabayu Ainurrachman Nachranie	L	85	88
5	Fariha Azzahra	P	85	85
6	Frinanzo Nandika Malthazega	L	85	85
7	Galang Andika Fallah	L	90	90
8	Intan Nur Airin Saputra	P	85	90
9	Kayra Nafila Anwar	P	83	88
10	Kevin Bagus Andriansyah	L	80	80
11	Khansa Alinda Mahmudi	P	80	80
12	Khanza Mazaya Zakira Rahman	P	83	80
13	Lailatut Tazkiyah Ramadhani	P	90	90
14	Maheswara Kevin Prawira	L	80	88
15	Moch Subkhan Ramazul Akbar	L	85	88
16	Muhammad Arrasyha Darmawan	L	90	90
17	Muhammad Davin Andreansyah	L	85	80
18	Muhammad Khaizuran Alif Zabir	L	90	90
19	Muhammad Rizal Hermawan	L	88	90
20	Nabilla Aliesya Faesyah Putri	P	80	88
21	Nabila Ramadhani Hamidiyah	P	85	85
22	Na'ilah Karissa Devy	P	90	95
23	Nathaniella Fimelia Adisty	P	85	95
24	Ni Made Pasek Adinda Shri P	P	90	95
25	Quinsha Kaira Lubna	P	88	90
26	Shiva Citra Puspitasari Hermanto	P	80	90
27	Siti Angelica Risq Mozzarine S	P	88	90
28	Tarisha Shava Diandra	P	90	90
29	Vania Joya Anindya Chandra	P	90	90
30	Wahyu Aditya Putra Nurdin	P	88	90
31	Yusuf Nando Darmawan	L	80	85
32	Anandhita Kusuma Wardhani	P	90	90
33	Rizqi Wahyu Zhafir Sutoro	L	88	80
Jumlah Total			2.8456	3.010
Rata Rata			86,24	91,21

Dari tabel diatas dapat diketahui bahwa penerapan media pembelajaran permainan ular tangga yang digunakan dalam pembelajaran IPS berjalan dengan efektif dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa di kelas VIII C. Jadi, dari pernyataan tersebut dapat diketahui bahwa tidak hanya meningkatkan hasil belajar namun media permainan ular tangga ini dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa. Siswa menjadi semangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Nilai yang didapatkan siswa antara sesudah diterapkannya permainan ini hampir semua nilai siswa diatas KKM yang telah ditentukan oleh SMP Negeri 2 Jember yaitu dengan nilai KKM sebesar 75. Hal tersebut sesuai dengan apa yang disampaikan oleh bu ririn pada saat wawancara:

Sekolah itu menetapkan nilai KKM nya itu 75 mbak tapi kalau penilaian itu saya ngga selalu melihat bagaimana mereka mengerjakan soal atau tes lainnya ya mbak, karena kan kemampuan siswa itu berbeda beda, jadi saya lihat aktivitas mereka sehari hari, ada anak yang sikap dan perilakunya baik tetapi pengetahuannya kurang, ada anak yang pintar tapi perilakunya kurang baik. Jadi nanti kalau ada anak yang nilainya dibawah KKM saya lihat dulu, gimana sikap dia kalau ada dikelas baru nanti saya tambahkan nilainya.⁶⁰

Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa nilai dari hasil belajar siswa tidak hanya diambil dari hasil tes mereka. Karena adanya perbedaan karakter dari setiap anak, namun guru juga melihat dari bagaimana perilaku sehari hari oleh siswa baik itu diluar atau dalam jam pembelajaran di kelas dimana nilai sikap atau perilaku mereka akan ditambahkan dengan nilai hasil belajar mereka.

⁶⁰ Ririn Setiyorini, diwawancarai penulis, 16 Mei 2024

C. Pembahasan Temuan

1. Perencanaan Pembelajaran IPS Menggunakan Media Ular Tangga di kelas VIII C SMP Negeri 2 Jember

Secara sederhana kata perencanaan diartikan sebagai pernyataan mengenai suatu kegiatan untuk menetapkan keadaan di masa depan. Apabila kegiatan yang telah ditentukan pada perencanaan belum dapat dilaksanakan, maka untuk menciptakan perencanaan yang baik harus menguasai keadaan yang ada pada saat ini. Dengan begitu, dapat ditemui bermacam cerminan yang berasal dari really condition yang nantinya akan menjadi formula pada rangkaian aktivitas dalam perencanaan. Oleh karena itu apa yang dilakukan dapat dirumuskan dalam kegiatan perencanaan. Sebelum melakukan kegiatan perlu perencanaan sebelum kegiatan dilakukan sebagai proses awal kegiatan.⁶¹

Dari hasil penelitian telah dilakukan dengan cara observasi, wawancara dan dokumentasi mengenai perencanaan pembelajaran IPS dengan menggunakan media pembelajaran permainan ular tangga dapat diketahui bahwa tahapan ini sudah dilalui oleh Bu Ririn selaku guru mata pelajaran IPS di SMP Negeri 2 Jember. Berikut adalah data yang didapatkan oleh peneliti mengenai perencanaan media pembelajaran ular tangga pada mata pelajaran IPS:

- a. Perencanaan pembelajaran IPS dengan menggunakan Media Permainan Ular Tangga.

⁶¹ Moh Sutomo, Perencanaan Pembelajaran IPS. (Yogyakarta: Bildung 2022) 1

IPS merupakan pengetahuan disiplin ilmu yang didalamnya terdapat kemampuan *Applied Science*. Dalam proses pembelajaran IPS jika dilihat dari implikasinya sebelum proses pembelajaran dilakukan, setiap guru atau pendidik harus dan mampu menyusun perencanaan pembelajaran dengan baik sebelum mengajar di kelas. Berikut adalah perencanaan yang harus dipersiapkan sebelum mengajar di kelas :

- 1) Tujuan, setiap guru harus menetapkan tujuan yang akan dicapai sebelum proses pembelajaran. Sehingga segala sesuatu untuk mencapai tujuan harus dipersiapkan dan dilaksanakan sesuai dengan rencana.
- 2) Isi bahan atau materi pembelajaran. Materi harus dipersiapkan agar nantinya capaian materi bukan hanya berupa capaian kognitif, namun juga mencakup capaian afektif dan psikomotorik.
- 3) Penggunaan metode dalam pembelajaran IPS. Dalam hal ini guru sangat disarankan untuk menciptakan metode yang menyenangkan, efektif , dan efisien karena untuk menarik perhatian siswa.
- 4) Media. Dengan adanya media dapat membantu guru dalam menyampaikan pengetahuan dan informasi kepada peserta didik

- 5) Evaluasi. Setiap pembelajaran dibutuhkan evaluasi untuk mengetahui apa saja yang sekiranya yang menjadi hambatan dan keberhasilan dalam mata pelajaran.⁶²

Penjelasan teori diatas telah sesuai dengan perencanaan yang dilakukan oleh Bu Ririn dalam perencanaan pembelajaran IPS dengan permainan ular tangga. Perencanaan tersebut telah dipersiapkan oleh Bu ririn dalam bentuk RPP yang didalamnya telah dicantumkan tujuan pembelajaran, materi yang akan dibahas, metode, strategi, dan juga media. Hal tersebut bertujuan agar proses pembelajaran dapat berjalan secara terarah dan terstruktur dan mencapai tujuan tujuan yang telah ditetapkan. Kemudian setelah RPP dibuat, guru harus terlebih dahulu memahami materi yang akan disampaikan kepada peserta didik dan menyampaikannya dengan bahasa yang mudah dipahami. Apabila guru telah menguasai dan memahami materi yang akan disampaikan maka siswa akan lebih mudah memahami apa yang disampaikan oleh guru. Namun, sebaliknya apabila guru tidak memahami apa yang disampaikan siswa juga akan merasa sulit untuk menerima apa yang disampaikan oleh guru.

Selain menyiapkan RPP sebelum menentukan media pembelajaran guru harus mengetahui bagaimana karakter dari masing masing siswa agar guru dapat memenuhi kebutuhan siswa

⁶² Moh Sutomo, Perencanaan Pembelajaran IPS. 14-15

melalui media pembelajaran yang akan diterapkan. Hal tersebut telah disesuaikan dengan observasi yang dilakukan, penentuan media pembelajaran permainan ular tangga sebelumnya telah disesuaikan dengan kondisi dan karakter siswa di kelas VIII C. kelas tersebut adalah kelas yang didalamnya terdapat berbagai karakter siswa yang berbeda beda, ada sebagian siswa yang aktif dalam pembelajaran, ada juga siswa yang kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran. Dengan adanya media Ular tangga tersebut dapat menjadikan siswa aktif secara merata karena dalam pembelajaran itu siswa tidak hanya belajar namun juga bermain dalam mempelajari materi. Dalam media permainan ini siswa akan berusaha menjawab dengan benar untuk soal yang mereka dapatkan.

b. Prosedur media permainan ular tangga pada mata pelajaran IPS

Prosedur menurut KBBI adalah tahap kegiatan untuk menyelesaikan aktivitas, metode langkah demi langkah secara pasti dalam memecahkan suatu masalah.⁶³

Prosedur dalam hal ini dimaksudkan sebagai langkah langkah dan aturan dalam menggunakan media pembelajaran permainan ular tangga. Prosedur dari permainan ular tangga telah ditentukan oleh Bu Ririn dan dicantumkan dalam RPP yang telah dibuat sebelumnya. Berikut adalah beberapa prosedur dalam

⁶³ KBBI, *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)*, Online diakses pada pukul 19.34 tanggal 20 Mei 2024

penggunaan media tersebut:

- 1) langkah awal yang dilakukan dalam penggunaan media ular tangga ini adalah membagi siswa menjadi 5 kelompok. Dalam membentuk kelompok, guru memerintahkan siswa agar berhitung dari angka satu hingga lima. Hal ini bertujuan agar siswa tidak gaduh saat memilih kelompok dan kelompok dapat dibagi dengan adil tanpa ada siswa yang pilih-pilih.
- 2) Setelah berhitung, siswa berkumpul dengan kelompok mereka masing masing, artinya mereka mencari teman yang menyebutkan angka sama dengan mereka.
- 3) Guru membagikan pion kepada masing masing kelompok dengan warna yang berbeda. Selain membagikan pion, guru juga membagikan satu wadah yang berisi kumpulan soal kepada tiap kelompok
- 4) Setelah itu teman sekelompok menunjuk satu anggota yang akan menjadi ketua kelompok, dan akan memainkan pion saat permainan dimulai.
- 5) Saat permainan dimulai. Masing masing kelompok secara bergiliran mengambil soal secara acak di wadah yang telah disediakan kemudian membaca dan menjawabnya.
- 6) Setelah membaca soal, kelompok tersebut menjawab soal dengan berdiskusi dengan teman kelompoknya. Apabila

kelompok tersebut dapat menjawab soal, maka kelompok tersebut diperbolehkan untuk mengocok dadu dan menjalankan pionnya di papan permainan.

- 7) Namun apabila mereka tidak bisa menjawab soal dengan benar maka kelompok tersebut tidak diperbolehkan mengocok dadu dan tidak diperbolehkan menjalankan pion kelompok mereka di papan ular tangga.

Penjelasan diatas adalah beberapa prosedur yang digunakan dalam pembelajaran menggunakan media pembelajaran ular tangga. Prosedur tersebut hampir sama dengan permainan ular tangga pada umumnya hanya saja pada penggunaan media ini permainan tersebut sedikit dimodifikasi dan disesuaikan dalam berlangsungnya proses pembelajaran.

2. Penerapan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Pada Mata Pelajaran IPS di Kelas VIII SMPN 2 Jember.

Berdasarkan hasil temuan yang telah didapatkan oleh peneliti saat melakukan wawancara pelaksanaan dari penerapan media pembelajaran permainan ular tangga di kelas VIII SMP N 2 Jember. Proses pelaksanaan media permainan tersebut sesuai dengan tahapan tahapan yang sudah dipersiapkan dalam RPP yang telah dibuat oleh guru.

Penggunaan media berperan sebagai upaya menjadikan pembelajaran jadi tampak nyata. Ada berbagai macam media yang dapat diterapkan dalam pembelajaran yang tentunya memiliki kegunaan yang

berbeda-beda. Maka sebelum itu seorang guru harus memahami terlebih dahulu berbagai jenis pengelompokan media berdasarkan masing masing makna yang dimiliki untuk memahami kegunaan dari macam macam media yang ada.⁶⁴

Begitupun dengan media pembelajaran Ular Tangga yang diterapkan pada mata pelajaran IPS di kelas VIII, sebelumnya guru sudah memahami apa saja nilai nilai yang ada dalam media pembelajaran tersebut. Berikut adalah tahapan tahapan dari pelaksanaan media pembelajaran permainan Ular Tangga di kelas VIII:

a. Kegiatan pendahuluan

- 1) Kegiatan pendahuluan berlangsung selama 10 Menit, kegiatan ini diawali oleh salam pembuka saat guru mulai masuk ke dalam kelas, kemudian doa bersama sama, memeriksa daftar hadir siswa, mengulas materi pada pertemuan sebelumnya, hingga menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan pada pertemuan tersebut. Berikut adalah rincian dari kegiatan yang dilakukan saat pendahuluan Mengucapkan salam dan berdoa bersama.

Guru mengucapkan salam pembuka pada awal masuk kelas, setelah itu [guru menunjuk ketua kelas untuk memimpin kegiatan berdoa dengan khidmat sesuai dengan kepercayaan masing masing.

⁶⁴ Moh Sutomo. Perencanaan pembelajaran IPS, 113

2) Memeriksa kehadiran siswa.

Setelah berdoa guru memeriksa kehadiran siswa, dengan tujuan mengetahui siswa yang hadir dan siswa yang tidak hadir beserta dengan alasannya. Hal ini dilakukan dengan cara guru memanggil siswa sesuai urutan absen namun dengan syarat mereka harus memberikan kata kata motivasi saat nama mereka dipanggil satu persatu. Hal tersebut sering dilakukan oleh guru IPS kelas VIII dengan tujuan agar suasana kelas menjadi hidup dan siswa lebih bersemangat dalam memulai proses pembelajaran.

3) Mengulas materi.

Kegiatan ini biasa disebut dengan apersepsi, artinya adalah membahas dan mengingat kembali materi pelajaran yang sudah dipelajari pada pertemuan sebelumnya. Hal ini bertujuan agar siswa tetap mengingat dan memahami materi yang sudah dipelajari. Selain itu apersepsi juga dapat mengetahui seberapa kesiapan siswa untuk menerima materi selanjutnya, apabila siswa dapat mengingat materi sebelumnya maka siswa bisa dikatakan siap untuk mendapatkan materi selanjutnya. Namun apabila siswa tidak dapat memahami materi sebelumnya maka guru akan kesulitan untuk membuat siswa paham dengan materi yang akan mereka pelajari selanjutnya.

4) Menjelaskan tujuan pembelajaran dan garis besar dari kegiatan yang akan dilakukan pada pertemuan tersebut.

Selanjutnya adalah menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai, hal tersebut penting disampaikan agar guru dan siswa dapat melalui proses dan hasil belajar yang diharapkan sesuai dengan ketentuan tujuan pembelajaran. Setelah itu guru harus menyampaikan kegiatan apa saja yang akan dilewati pada pertemuan di hari itu, agar nantinya siswa tidak kebingungan dalam proses pembelajaran. Pada tahapan ini guru juga akan menyampaikan bahwa siswa nantinya akan diajak bermain dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga.

b. Kegiatan Inti

Pada tahapan ini kegiatan inti dilakukan selama 45 Menit.

Tahapan ini mencakup tentang pelaksanaan guru dalam menyampaikan materi hingga permainan ular tangga berakhir.

1) Penyampaian materi oleh guru

Pada tahapan ini guru memulai proses pembelajaran dengan menyampaikan materi yang sudah dipersiapkan dengan metode dan strategi yang telah dipersiapkan sesuai dengan RPP. Sedangkan siswa harus menyimak apa yang guru sampaikan dengan baik. Dalam hal ini guru harus berusaha agar siswa terus fokus dan dapat menerima dengan baik apa yang disampaikan.

Setelah guru menjelaskan materi kemudian guru memberi kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya perihal apa yang kurang mereka pahami. Jika siswa sudah memahami materi yang sudah disampaikan, maka selanjutnya adalah memulai alur dari penggunaan media pembelajaran ular tangga. Guru terlebih dahulu menjelaskan tentang bagaimana langkah langkah dan aturan aturan yang telah ditetapkan dalam proses permainan tersebut kepada siswa.

2) Membagi siswa menjadi 5 kelompok

Tahapan awal dari permainan ini adalah pembentukan kelompok yang nantinya akan berisi 5-6 anggota. Dalam kegiatan ini guru memerintahkan siswa agar berhitung sesuai dengan urutan bangku dari depan sampai belakang dengan menyebutkan angka 1 sampai 5. Hal tersebut agar siswa tidak gaduh dalam memilih kelompok dan kelompok dapat terbagi dengan baik dan adil. Setelah itu siswa berkumpul dengan kelompoknya masing masing untuk bersiap memulai permainan dengan media ular tangga tersebut.

3) Mulai melakukan permainan dengan menggunakan media ular tangga.

Langkah langkah permainan dengan media ini hampir sama dengan permainan ular tangga pada umumnya hanya saja permainan ini sedikit dimodifikasi agar sesuai dengan

pembelajaran di kelas. Berikut adalah langkah langkah dan aturan dari permainan menggunakan media pembelajaran ular tangga:

1. Sebelum permainan dimulai guru telah menyediakan satu buah papan ular tangga lebar yang telah di tempel di papan tulis kemudian membagikan masing masing kelompok satu pion dengan warna yang berbeda beda dan satu wadah yang berisi kumpulan soal.
2. Permainan akan dimulai dari urutan kelompok 1, 2, 3, dan seterusnya. Setiap kelompok secara bergiliran mengambil soal yang berada di dalam wadah yang sudah dibagikan.
3. Setelah mengambil soal yang perwakilan kelompok harus membacanya, sedangkan kelompok lain mendengarkan soal yang dibaca oleh kelompok tersebut. Setelah membaca soal, soal tersebut didiskusikan sebentar bersama teman sekelompok kemudian mereka harus menjawabnya dengan benar.
4. Apabila kelompok tersebut dapat menjawab soal dengan benar maka kelompok tersebut diperbolehkan untuk mengocok dadu kemudian menjalankan pion mereka diatas papan ular tangga.
5. Sebaliknya apabila mereka menjawab soal dengan salah atau tidak dapat menjawab soal tersebut maka mereka tidak

diperbolehkan mengocok dadu dan menjalankan pionnya, begitupun seterusnya hingga salah satu kelompok berhasil mencapai kotak angka 100 maka kelompok tersebut dinyatakan sebagai kelompok yang menang.

6. Kelompok yang berada di kotak angka paling bawah akan diberi hukuman ringan. Dalam pelaksanaan media ular tangga ini Guru IPS memberi hukuman berupa mengambil sampah yang ada dikelas sebagai hukuman kelompok yang berada pada kotak angka terendah. Tujuan dari adanya hukuman tersebut adalah agar siswa dapat termotivasi dan bersemangat untuk menjawab soal dengan sebenar benarnya.

Berikut adalah tahapan tahapan dari penerapan media pembelajaran dengan menggunakan permainan ular tangga di kelas VIII SMP Negeri 2 Jember.

c. Penutup

Sesuai yang telah dicantumkan di RPP, untuk kegiatan penutup dilakukan dengan durasi 10 Menit. Ada beberapa kegiatan yang dilakukan saat guru melakukan penutup. tahapan dari kegiatan penutup

- 1) Menyimpulkan materi bersama siswa.

Pada tahapan ini guru mengajak siswa untuk menyimpulkan dan mengulang kembali apa yang telah

dipelajari dan didapatkan dari pertemuan hari ini. Guru membimbing siswa untuk menyampaikan kesimpulan dari materi yang telah dipelajari, kemudian setelah itu guru menambahkan dan memberi penguatan dari kesimpulan yang telah disampaikan oleh siswa. Hal tersebut dilakukan agar siswa memperoleh penegasan terhadap materi yang dipelajari pada hari itu. Dalam tahapan ini siswa juga dapat melakukan tanya jawab dengan guru perihal apa yang kurang mereka pahami mengenai pembelajaran hari itu agar siswa lebih termotivasi untuk belajar dan selalu mengingat dan memahami apa yang mereka pelajari sebelumnya.

2) Memberi penugasan dan memberi motivasi kepada siswa.

Setelah menyimpulkan materi guru akan memberi penugasan di akhir pembelajaran. Hal tersebut dilakukan untuk memastikan siswa belajar sebelum mereka mendapatkan materi berikutnya. Selain itu penugasan diberikan kepada siswa agar siswa memiliki rasa tanggung jawab melalui tugas yang dibebankan kepada mereka melalui penugasan seperti membuat ringkasan, atau mengerjakan laporan. Namun berdasarkan penelitian yang telah dilakukan guru IPS kelas VIII di SMP Negeri 2 Jember tidak selalu memberikan penugasan di akhir

pembelajaran. Hal tersebut dikarenakan adanya metode atau strategi pembelajaran yang berbeda beda disetiap materi. Contohnya apabila guru menggunakan metode ceramah saat proses pembelajaran maka guru akan memberi penugasan di akhir pembelajaran, namun apabila guru menggunakan metode pembelajaran dengan presentasi setiap siswa atau sejenisnya maka guru tidak memberi penugasan di akhir pembelajaran. Setelah menyampaikan mengenai penugasan guru juga memberikan motivasi dan mengingatkan siswa untuk belajar dirumah untuk mempelajari materi yang akan dibahas pada pertemuan berikutnya.

3) Doa dan Salam

Sebelum guru meninggalkan ruangan kelas, guru mengajak siswa untuk doa bersama sama sesuai dengan keyakinan mereka masing masing dengan dipimpin oleh ketua kelas. Kemudian setelah berdoa guru mengucapkan salam saat meninggalkan kelas.

Pernyataan diatas adalah hasil dari penelitian yang dilakukan oleh peneliti berdasarkan dengan wawancara, observasi, dan dokumentasi mengenai pelaksanaan media pembelajaran dengan menggunakan permainan ular tangga di kelas VIII SMP Negeri 2 Jember.

3. Evaluasi Penerapan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII SMPN 2 Jember.

Evaluasi merupakan tahap yang penting dalam media pembelajaran. Setiap media pembelajaran harus dievaluasi dan dinilai sebelum dimanfaatkan secara luas. Jadi maksud dari adanya evaluasi tersebut adalah untuk mengetahui apakah media pembelajaran yang digunakan mampu mencapai tujuan pembelajaran yang sudah ditentukan di kelas.⁶⁵ Evaluasi media pembelajaran dapat dilihat dari bagaimana penggunaan media tersebut, bagaimana respon siswa terhadap media, dan juga hasil penilaian oleh guru mengenai hasil belajar siswa. Berikut merupakan evaluasi dari media pembelajaran permainan ular tangga tersebut:

a. Evaluasi media pembelajaran permainan ular tangga.

Media pembelajaran ular tangga ini adalah media yang digunakan untuk mereview materi yang telah dibahas sebelumnya. Media ini digunakan oleh guru agar siswa dapat menunjukkan seberapa jauh mereka berfikir dan kegigihan mereka untuk berusaha menjawab pertanyaan-pertanyaan dengan benar. Media ini juga mendorong siswa untuk belajar mendiskusikan dan bekerja sama untuk mencari jawaban soal-soal yang disediakan.

Media pembelajaran ular tangga juga membantu agar

⁶⁵ Kaniawati, Elsa, et al. "Evaluasi Media Pembelajaran." *Journal of Student Research* 1.2 (2023): 19

siswa dapat aktif secara menyeluruh dalam proses pembelajaran. Dalam hal ini guru dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan menarik perhatian siswa. Ketertarikan siswa dalam proses pembelajaran ini juga dikarenakan siswa sudah tidak asing dengan media ular tangga tersebut, siswa sudah banyak mengenal tentang tata cara permainan tersebut sehingga mudah bagi guru untuk menjelaskan kepada siswa bagaimana langkah langkah dan aturan permainan. Selain itu respon siswa kepada media tersebut juga baik, siswa lebih bersemangat dan antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Siswa yang awalnya kurang aktif atau kurang tertarik dalam pembelajaran menjadi aktif dan kelas menjadi hidup karena diterapkannya media tersebut. Dari sini dapat dilihat bahwa media ular tangga ini juga dapat meningkatkan minat siswa dalam proses pembelajaran.

Pada media permainan ular tangga ini tentunya ada gambar ular dan gambar tangga. Kendala dalam media ini adalah apabila ada kelompok yang menjawab soal hanya sedikit namun mereka bertepatan di kotak yang berisikan tangga, jadi mereka harus naik ke angka yang lebih tinggi tanpa menjawab soal banyak, sebaliknya apabila kelompok yang banyak menjawab soal berada di kotak yang berisi ular maka mau tidak mau mereka harus turun ke kotak yang lebih rendah padahal mereka telah

banyak menjawab soal. Hal tersebut menjadikan persaingan antar kelompok tidak berjalan dengan seimbang.

Kemudian dalam penggunaan media ini tidak dapat digunakan dalam proses penjelasan materi, artinya media tersebut hanya sarana untuk mereview materi yang telah dipelajari oleh siswa dari proses pembelajaran karena dalam media ini hanya terdapat soal soal yang harus dijawab oleh siswa.

Dalam memainkan permainan ini, setiap kelompok harus dipantau dengan penuh agar tidak gaduh antar kelompok dan kecurangan. Selain itu siswa juga dikhawatirkan lebih asyik bermain daripada mengambil nilai nilai dari media tersebut dalam proses pembelajaran. Dari pernyataan tersebut guru perlu mencari cara agar dapat mengkondisikan siswa agar tidak gaduh saat penerapan media tersebut. Maka perlu adanya aturan permainan yang harus diikuti siswa sebagai evaluasi media untuk penerapan berikutnya. Berikut adalah guru mata pelajaran IPS mengenai media ular tangga :

1. Setiap kelompok harus menyimak dengan baik soal yang dibaca kelompok lain sembari menunggu giliran mereka.
2. Masing masing kelompok tidak boleh mengambil soal dan mengocok dadu terlebih dahulu sebelum giliran, agar mereka fokus kepada soal yang dibaca oleh kelompok lain.

3. Apabila dari dua pernyataan tersebut dilanggar oleh kelompok, maka mereka akan di skors satu putaran (tidak boleh bermain) dalam giliran berikutnya.
- b. Penilaian hasil belajar siswa dengan penerapan media pembelajaran berbasis permainan ular tangga.

Penilaian adalah aktivitas yang mencakup tentang perolehan informasi kualitatif dan kuantitatif yang dilaksanakan pada awal berlangsungnya proses pembelajaran maupun di akhir proses pembelajaran dengan tujuan tertentu. tes adalah bagian dari jenis penilaian yang umumnya berisi kumpulan pertanyaan yang diberikan pada jangka waktu tertentu dalam kondisi seimbang bagi semua siswa. Sebelum proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran menggunakan ular tangga Bu ririn telah memberi penugasan kemudian menilai penugasan tersebut yang nantinya akan dibandingkan dengan tes penugasan yang diberikan kepada siswa sesudah diterapkannya media pembelajaran permainan ular tangga.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan dengan cara wawancara dan dokumentasi dapat dilihat dari nilai siswa kelas VIII C antara sebelum dan sesudah menggunakan permainan ular tangga yang sudah didapati oleh peneliti melalui dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa kelas VIII C mengalami peningkatan sesudah diterapkannya media tersebut dimana jumlah

rata rata nilai sebesar 86,24 sedangkan nilai sebelum menggunakan media pembelajaran ular tangga 91,21. Meskipun peningkatan tersebut tidak terlalu berbeda jika dilihat dari masing masing nilai siswa, namun dapat diketahui bahwa pembelajaran menggunakan media tersebut dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Berikut adalah hasil dokumentasi yang didapatkan oleh peneliti mengenai penilaian hasil belajar peserta didik kelas VIII C dalam mata pelajaran IPS.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Perencanaan media pembelajaran berbasis permainan ular tangga dipersiapkan sebagaimana proses pembelajaran seperti biasanya. Yang pertama adalah mempersiapkan RPP. Sebelum proses pembelajaran guru harus mampu menguasai materi agar siswa dapat menerima informasi dan pengetahuan dengan baik.
2. Pelaksanaan media pembelajaran berbasis ular tangga dilakukan sesuai yang telah dicantumkan oleh guru dalam RPP, seperti pendahuluan, kegiatan inti, dan penutup. Permainan media pembelajaran berbasis ular tangga dilakukan tidak jauh berbeda dari permainan ular tangga.
3. Evaluasi penerapan media pembelajaran ular tangga sesuai dengan apa yang dibutuhkan siswa, berdasarkan penelitian media tersebut banyak diminati oleh siswa dan menjadikan keadaan kelas menjadi hidup dan siswa aktif dalam pembelajaran. Namun media ini hanya dapat digunakan untuk review dari materi yang sudah dipelajari.

B. Saran

Selesainya penelitian ini telah akhirnya dapat dipaparkan dalam bentuk skripsi. Saran ini hanyalah pemikiran dari peneliti sebagai masyarakat luas yang mungkin nantinya dapat berkontribusi supaya adanya perbaikan bagi berjalannya proses pembelajaran kedepannya. Maka dari itu penulis

ingin menyampaikan beberapa saran yang ditujukan kepada beberapa pihak berikut:

1. Guru Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

Kepada Guru Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, Guru harus selalu memiliki kreativitas dalam pembelajaran IPS baik itu dalam menciptakan suasana belajar, maupun penggunaan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian peserta didik sehingga mereka dapat fokus dan menerima informasi dan pengetahuan dengan baik.

2. Kepala Sekolah

Kepada Kepala sekolah SMPN 2 Jember diharapkan dapat memberikan pelatihan-pelatihan kepada guru agar terkait penggunaan media pembelajaran yang menyenangkan yang dapat menarik perhatian peserta didik agar aktif dalam proses pembelajaran.

3. Bagi peneliti selanjutnya.

Kepada pembaca atau peneliti selanjutnya diharapkan dapat memperhatikan lagi tahap tahap penelitian yang akan dilakukan. Selain itu diharapkan agar peneliti dapat melakukan perencanaan semaksimal mungkin terkait apa yang hendak diteliti dan data data yang diperlukan.

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, Rifki. *"Integrasi Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar."* PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan 1.1 (2011): 85-98.
- Afifudin, dkk, *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: CV Pustaka Setia, 2018.
- Agusti, Anisya, *Penggunaan Media Ular Tangga raksasa dalam Pembelajaran Menulis teks tanggapan siswa kelas VII SMP N 216 Jakarta Tahun Ajaran 2022/2023*, 2023
- Arsyad, A. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo, 2014.
- Ambo, Baba, M. *Analisis Data Penelitian Kualitatif*. Makassar: Penerbit Aksara Timur, 2017.
- Amelia Lukmani, Rizki. *Penerapan media ular tangga dalam pembelajaran Mufradat di MTS Maarif NU 05 Majasari*. 2022
- Asyifa. diwawancarai penulis. Jember, 11 Mei 2024.
- Bayu Saputra, Novanda, *"Implementasi media spinning whell pembelajaran IPS Kelas VIII B Untuk Meningkatkan hasil belajar peserta didik di SMPN 3 Rambipuji*, 2023.
- Caroline, veronica, *Pengaruh Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis Adobe Flash Cs6 Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS SMAN 5 Bandar Lampung*, 2022
- Dakhi, Agustin Sukses. *"Peningkatan hasil belajar siswa."* Jurnal Education and development 8.2 (2020): 468.
- Dinda. diwawancarai penulis. Jember, 11 Mei 2024.
- Galang. diwawancarai penulis. Jember, 11 Mei 2024.
- Gunawan, Rudy. *Pendidikan IPS Filosofi, Konsep dan Aplikasi*. Jakarta: Alfabeta, cv.
- Murdiyanto, Eko. *Metode Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta: UPN Veteran Yogyakarta Press, 2020.

- Hidayat, R. Abdillah. *Ilmu pendidikan Konsep, Teori dan Aplikasinya*. Medan: LPPI, 2019.
- Jumriani, Jumriani, et al. "Kontribusi Mata Pelajaran IPS untuk Penguatan Sikap Sosial pada Anak Tunagrahita." *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 3.6 (2021): 4651-4658.
- Elsa, Kaniawati. et al. "Evaluasi Media Pembelajaran." *Journal of Student Research* 1.2 (2023).
- Kementerian Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an dan Terjemah*. Bandung : Jabal Raudhatul Jannah, 2010.
- Mekarisce, Arnild Augina. "Teknik pemeriksaan keabsahan data pada penelitian kualitatif di bidang kesehatan masyarakat." *Jurnal Ilmiah Kesehatan Masyarakat: Media Komunikasi Komunitas Kesehatan Masyarakat* 12.3 (2020): 150.
- Musyarofah, Abdurrahman Ahmad, Nasobi Niki Suma, *Konsep Dasar IPS*. Sleman: Komojoyo: Pres, 2021
- Nabillah, Tasya, and Agung Prasetyo Abadi. "Faktor penyebab rendahnya hasil belajar siswa." *Prosiding Sesiomadika 2.1c* (2020).
- Nurrita, Teni. "Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa." *Jurnal misykat* 3.1 (2018)
- Nur'aini, Erna. "Menumbuhkan Kebiasaan Membaca Buku Pelajaran melalui Media Ular Tangga." *Briliant: Jurnal Riset dan Konseptual* 2 (2017)
- Paggara, H. Ahmad Syawaluddin. Wawan Krismanto. Sayidman. *Media Pembelajaran* (Makassar: Badan penelitian UNM).
- Pratiwi, Inesa Tri Mahardika, and Rini Intansari Meilani. "Peran Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa." *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* 3.2 (2018): 173-181.
- Prasetyo, Apri Dwi, and Muhammad Abduh. "Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Model Discovery Learning Di Sekolah Dasar." *Jurnal basicedu* 5.4 (2021): 1718.
- Pujianto, Eko. "Analisis Deskripsi Pembelajaran Matematika Melalui Permainan Ular Tangga." *Eduscotech* 1.2 (2020).
- Rahmadania, Septiananda. *Penerapan Permainan ular tangga sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar mata pelajaran agama islam di SMPN 13 palembang*, 2018.

- Rasyha. diwawancarai penulis. Jember, 11 Mei 2024.
- Salim, Syahrur. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Citapustaka Media, 2012.
- Sari, Yessi Novita. "Pengaruh penerapan model pembelajaran means ends analysis menggunakan media video terhadap keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 3 Pagar Alam." *Jurnal PROFIT: Kajian Pendidikan Ekonomi dan Ilmu Ekonomi* 5.1 (2018).
- Sardiman. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Depok: PT. RajaGrafindo Persada, 2018.
- Kurnia, Septi. *Sejarah Permainan Ular Tangga, Ternyata Sudah Ada Sejak Abad ke-2 Masehi*, 02 Juli 2022. Diakses pada Senin, 22 Januari 2024, pukul 21.54. <https://www.inews.id/travel/destinasi/terungkap-ini-sejarah-permainan-ular-tangga-ternyata-sudah-ada-sejak-abad-ke-2-masehi>.
- Setiyorini, Ririn. diwawancarai oleh penulis. Jember 08 Mei 2024.
- Setiyorini, Ririn. diwawancarai oleh penulis. Jember 18 Mei 2024.
- Setiyorini, Ririn. diwawancarai oleh penulis. Jember 16 Mei 2024.
- SMP Negeri 2 Jember. "Identitas SMP Negeri 2 Jember", 24 Mei 2024
- SMP Negeri 2 Jember. "Guru dan karyawan SMP Negeri 2 Jember". 07 Mei 2024
- SMP Negeri 2 Jember. "Peserta didik SMP Negeri 2 Jember". 07 Mei 2024
- SMP Negeri 2 Jember. "Sarana dan prasarana SMP Negeri 2 Jember", 07 Mei 2024
- SMP Negeri 2 Jember. "Sejarah SMP Negeri 2 Jember", 07 Mei 2024.
- SMP Negeri 2 Jember. "Visi dan misi SMP Negeri 2 Jember". 07 Mei 2024
- Sugiono. *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*.
- Sugiyono. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta, 2014.
- Sukardi. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara, 2003.
- Sutomo, Moh. *Perencanaan Pembelajaran IPS*. (Yogyakarta: Bildung 2022).
- Zuhri, Abdussamad. *Metode Penelitian Kualitatif*. Makassar: Syakir Media Press, 2022.
- Taufiqurrohman. diwawancarai oleh penulis. Jember 08 Mei 2024.

Taufiqurrohman. diwawancarai penulis. 18 Mei 2024

Tim Penyusun. *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*. Jember: UIN khas Jember, 2021.

Tim Penyusun Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional, KBBI. Jakarta: Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional, 2008.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 1 : Matriks Penelitian

MATRIKS PENELITIAN

Judul	Variabel	Sub Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian	Fokus Penelitian
Penerapan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII di Sekolah Menengah Pertama 2 Jember	<ol style="list-style-type: none"> Penerapan media pembelajaran ular tangga. Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosia (IPS) 	<ol style="list-style-type: none"> Media pembelajaran Media Permainan Ular Tangga Ilmu Pengetahuan Sosial 	<ol style="list-style-type: none"> Pengertian media Manfaat media Prinsip Media Sejarah Pengertian Prosedur Kelebihan dan Kekurangan Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial Tujuan Ilmu pengetahuan sosial Karakteristik Ilmu pengetahuan sosial 	<ol style="list-style-type: none"> Data primer <ul style="list-style-type: none"> Wawancara (Guru IPS, Siswa kelas VIII, waka kurikulum) Observasi Dokumentasi Data Sekunder <ul style="list-style-type: none"> Buku Jurnal Skripsi Website dll 	<ol style="list-style-type: none"> Penelitian ini menggunakan jenis pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Teknik pengumpulan data <ul style="list-style-type: none"> Wawancara Observasi Dokumentasi Analisis data (pengumpulan data, reduksi data, penyajian data) Keabsahan data (triangulasi teknik, triangulasi sumber) 	<ol style="list-style-type: none"> Bagaimana Perencanaan penerapan media pembelajaran ular tangga pada mata pelajaran IPS kelas VIII di SMP Negeri 2 Jember? Bagaimana penerapan media pembelajaran berbasis permainan ular tangga pada mata pelajaran IPS kelas VIII di SMPN 2 Jember?

						<p>3. Bagaimana evaluasi penerapan media pembelajaran ular tangga pada mata pelajaran IPS kelas VIII di SMP Negeri 2 Jember</p>
--	--	--	--	--	--	---

Lampiran 2 : Surat Keaslian Tulisan

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan dibawah ini, saya:

Nama : Nindia Farah Azzahroh
 NIM : 202101090009
 Prodi : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial
 Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
 Institut : UIN kiai haji Achmad Siddiq Jember

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul “Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII Di SMP Negeri 2 Jember Tahun Ajaran 2023/2024” adalah hasil penelitian/karya sendiri, kecuali bagian bagian yang dirujuk sumbernya.

Demikian pernyataan keaslian skripsi ini dibuat dengan sebenar-benarnya.

Jember, 24 Mei 2024
 Saya yang menyatakan
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 J E M B E R



Nindia Farah Azzahroh
 202101090009

Lampiran 3 : Surat Permohonan Izin Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp. (0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos. 68136
 Website: [www http //frik uinkhas-jember.ac.id](http://frik.uinkhas-jember.ac.id) Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-6720/In.20/3.a/PP.009/05/2024

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Yth. Kepala SMP N 2 Jember

Jalan PB Sudirman NO. 26, Kp.Using, Jemberlor, Kecamatan Patrang, Kabupaten Jember.

Dalam rangka menyelesaikan tugas Skripsi pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, maka mohon diijinkan mahasiswa berikut :

NIM : 202101090009
 Nama : NINDIA FARAH AZZAHROH
 Semester : Semester delapan
 Program Studi : TADRIS ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai "Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII di SMPN 2 Jember tahun pelajaran 2023/2024" selama 20 (dua puluh) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu Udik Kristiyono, S.Pd.

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 08 Mei 2024

ah, Dekan,
 Dekan Bidang Akademik,



KHOTIBUL UMAM

Lampiran 4 : Sarana dan Prasarana SMPN 2 Jember

Sarana dan prasarana di SMPN 2 Jember

No	Nama Ruangan	Jumlah
1	Ruang Belajar / Kelas	21
2	Ruang Kepala Sekolah	1
3	Ruang Bimbingan Konseling	1
4	Ruang Guru dan Kurikulum	1
5	Ruang TU	1
6	Ruang Waka	1
7	Ruang Humas	1
8	Ruang UKS/PMR	1
9	Musholla	1
10	Perpustakaan	1
11	Halaman Upacara / Olahraga	1
12	Laboratorium IPA	1
13	Ruang TIK	2
14	Ruang Ganti Baju Olahraga	1
15	Ruang Kesenian	1
16	Ruang OSIS	1
17	Ruang Bendahara	1
18	Ruang Pembinaan Lomba	1
19	Koperasi Sekolah / Fotocopy	2
20	Ruang Dharma Wanita	1
21	Kantin	1
22	Ruang Waker	1
23	Dapur Sekolah	2
24	Tempat Parkir	3
25	Toilet Siswa	28
26	Toilet Guru Dan Karyawan n	4
27	Ruang Pramuka	1
28	Pos Satpam	2
29	Ruang Arsip	2
30	Ruang Gudang	3

Lampiran 5 : Guru dan Karyawan SMP Negeri 2 Jember

Jenis	Kelompok Ijazah								Jumlah
	SD	SMP	SMA	D1	D2	D3	S1	S2	
Guru Tetap	-	-	-	-	-	-	12	5	17
Guru PPPK	-	-	-	-	-	-	9	1	10
Guru SP Bupati	-	-	-	-	-	-	4	1	5
Guru tidak tetap	-	-	-	-	-	-	6	-	6
Karyawan tetap	-	-	2	-	-	-	-	-	2
Karyawan SP Bupati	-	1	5	-	-	-	-	-	6
Karyawan tidak tetap	-	1	3	-	-	-	-	-	4
Jumlah	-	2	10	-	-	-	31	7	50



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

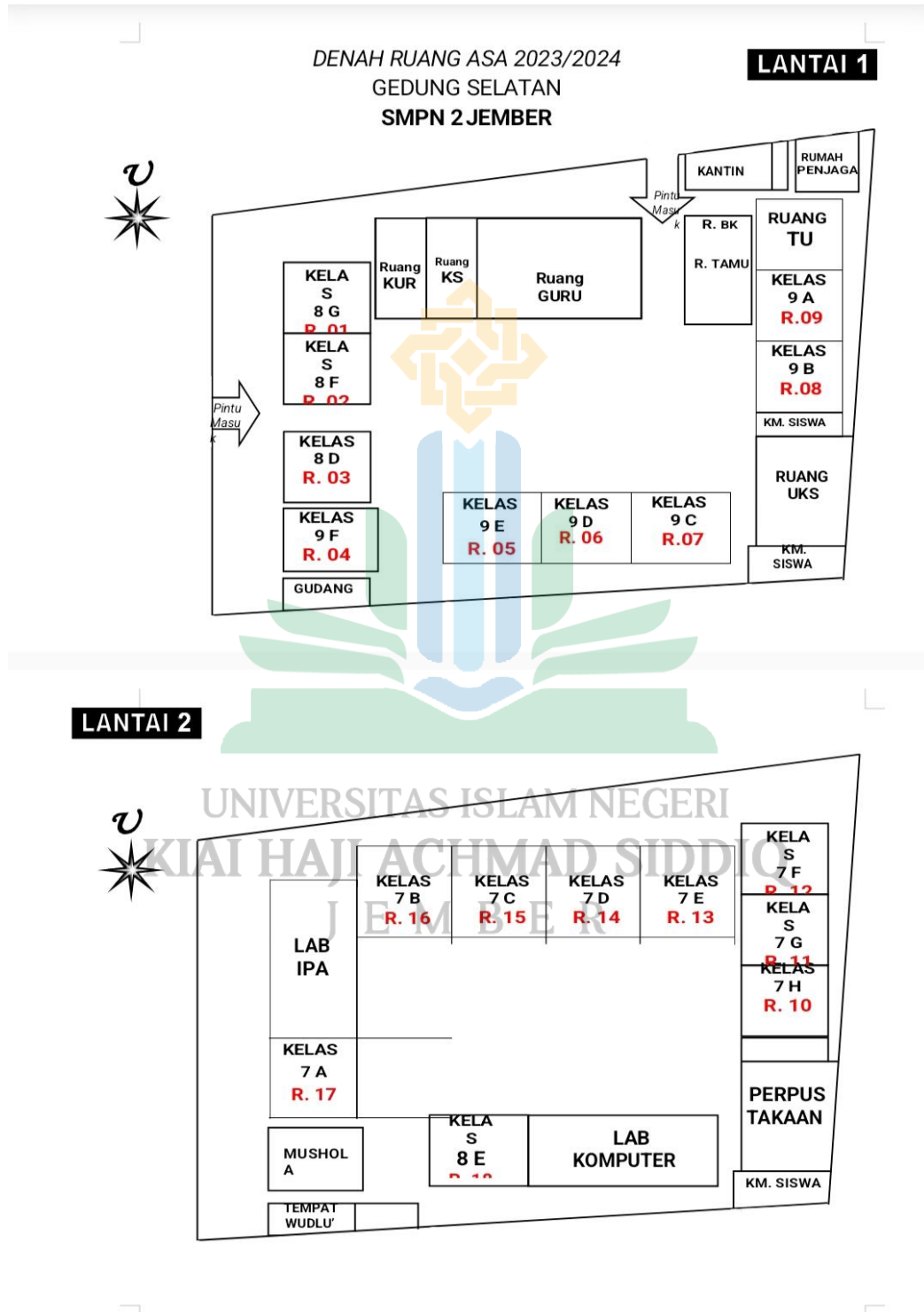
Lampiran 6 : Jumlah Peserta Didik SMP Negeri 2 Jember

No	Kelas	Laki Laki	Perempuan	Jumlah
VII	VII A	13	21	34
	VII B	15	19	34
	VII C	13	21	34
	VII D	15	19	34
	VII E	14	19	33
	VII F	13	20	33
	VII G	16	18	34
	VII H	16	17	33
	Jumlah	115	154	269
VIII	VIII A	16	18	34
	VIII B	14	18	32
	VIII C	14	19	33
	VIII D	13	21	34
	VIII E	14	18	32
	VIII F	15	18	32
	VIII G	15	18	33
		Jumlah	100	130
IX	IX A	16	17	33
	IX B	16	18	34
	IX C	14	18	32
	IX D	14	20	34
	IX E	14	18	32
	IX F	14	18	32
		Jumlah	88	109
Jumlah Total		303	393	696

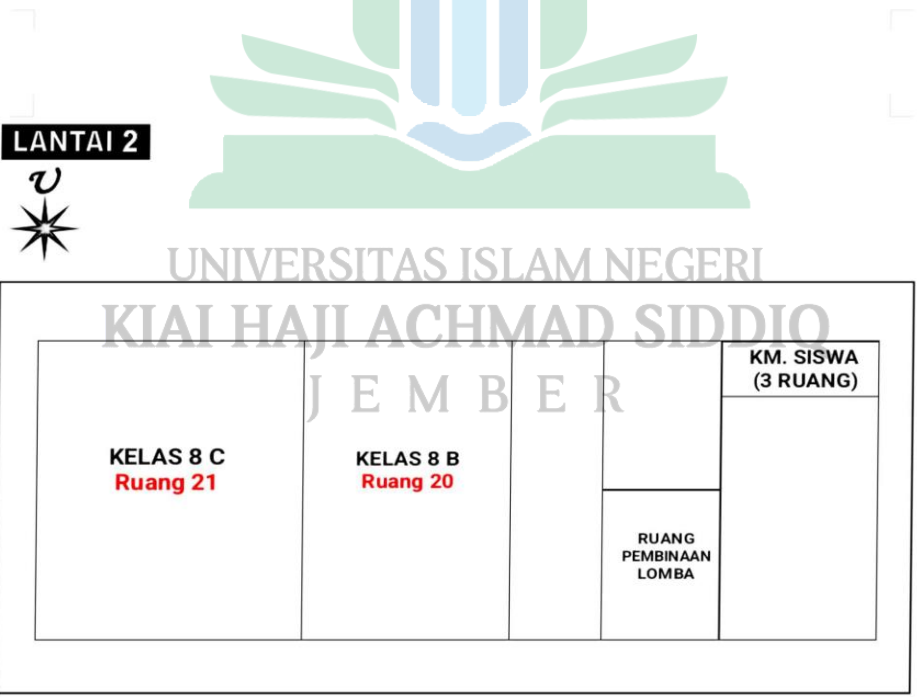
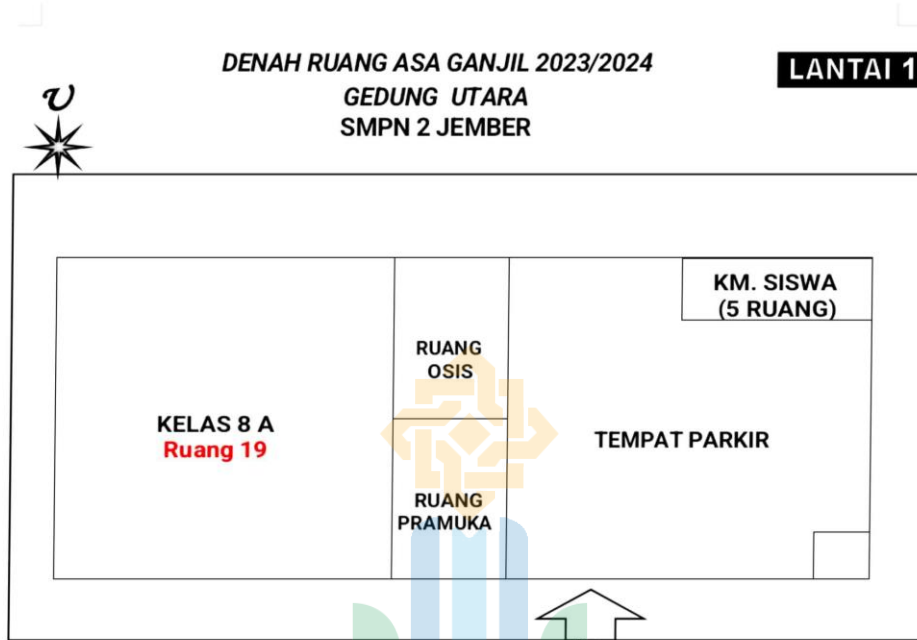
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Lampiran 7 : Denah Lokasi Penelitian

Gedung Selatan



Gedung Utara



Lampiran 8 : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)



PEMERINTAH KABUPATEN JEMBER
 DINAS PENDIDIKAN
 UPTD SATUAN PENDIDIKAN
 SMP NEGERI 2 JEMBER
 Jalan PB. Sudirman 26 Jember. 68118, Telp. 0331- 484878,
 website : www.smpn2jember.sch.id, E-mail : info@smpn2jember.sch.id



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial
 Materi Pembelajaran : Kedatangan Bangsa-Bangsa Barat Ke Indonesia
 Kelas/ semester : VIII/Genap
 Alokasi Waktu : 2 x 40

	KD 3	KD 4
Tujuan Pembelajaran	3.3 Menganalisis perubahan dan kesinambungan ruang (geografis, politik, ekonomi, pendidikan, sosial, budaya) dari masa penjajahan sampai tumbuhnya semangat kebangsaan.	4.3 Menyajikan hasil analisis kronologi, perubahan dan kesinambungan ruang (geografis, politik, ekonomi, pendidikan, sosial, budaya) dari masa penjajahan sampai tumbuhnya semangat kebangsaan.
	Setelah mengikuti proses pembelajaran peserta didik dapat : Mengidentifikasi latar belakang kedatangan bangsa barat ke Indonesia dan dapat mengidentifikasi proses datangnya bangsa barat ke Indonesia.	
Langkah - Langkah Pembelajaran:	Metode : <i>Cooperative learning (games Ular Tangga)</i>	
Pendahuluan (5 Menit)	<ul style="list-style-type: none"> Memberi salam dan mengajak peserta didik untuk berdoa sebelum memulai pelajaran. Mengecek kehadiran peserta didik Memberikan motivasi pembelajaran kepada peserta didik dan mengkondisikan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran. Guru menyampaikan garis besar dari materi yang pada pertemuan hari ini. 	
Kegiatan Inti (65 Menit) <u>Class presentation</u>	<ul style="list-style-type: none"> Guru menyampaikan materi secara langsung dan peserta didik menyimak penjelasan materi dari guru. Peserta didik memperhatikan materi yang disampaikan oleh 	

<p>guru.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik melakukan tanya jawab dengan guru terkait materi yang telah disampaikan yaitu mengenai latar belakang dan proses kedatangan bangsa barat ke Indonesia • Guru menyampaikan prosedur dan langkah langkah permainan ular tangga. • Siswa menyimak penjelasan guru agar permainan dapat berjalan dengan lancar. <p><u>Teams Collaboration</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru membagi siswa menjadi 5 kelompok, setiap kelompok beranggotakan 5-6 siswa. • Siswa berbaris sesuai dengan kelompok masing masing. • Setiap kelompok menunjuk salah satu anggota agar menjadi ketua dalam kelompok, yang nantinya bertugas menjalankan pion kelompok. • Setiap kelompok memiliki 1 pion. • Setiap kelompok memiliki kumpulan soal yang harus dijawab secara bergiliran. • Setiap kelompok secara bergiliran membaca dan mengambil soal kemudian menjawabnya sedangkan kelompok lain menyimak. • Setelah itu setiap kelompok mengocok dadu secara bergiliran. • Apabila anggota kelompok berhasil menjawab soal maka diperbolehkan untuk melanjutkan untuk mengocok dadu dan menjalankan pion mereka. namun apabila anggota kelompok tidak dapat menjawab soal atau memberikan jawaban yang salah maka kelompok tersebut akan diberi hukuman sesuai dengan kotak yang paling dekat dengan pion kelompok mereka, Dst. • Guru memberikan penguatan materi yang telah disampaikan pada pertemuan ini. <p>Penutup</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru melaksanakan umpan balik. • Guru menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan yang akan datang. • Guru mengingatkan siswa agar tekun dan giat belajar. • Doa penutup dan salam. 	
---	--

Penilaian :
PENILAIAN
Penilaian Sikap: Observasi/Jurnal;
Penilaian Pengetahuan: Tes Tulis, Penugasan;
Penilaian Keterampilan: Unjuk Kerja Kegiatan diskusi dan presentasi;

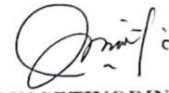


Mengetahui,
Kepala Sekolah

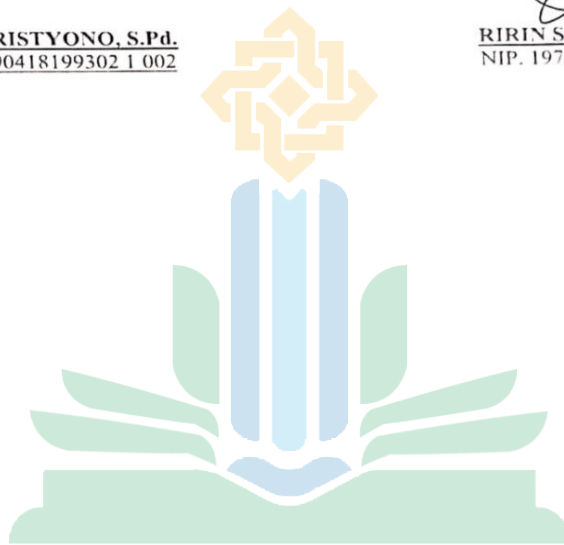


UDIK KRISTYONO, S.Pd.
NIP. 19690418199302 1 002

Jember, 03 Mei 2024
Guru Mata Pelajaran



RIRIN SETIYORINI, S.Pd.
NIP. 19721020 202221 2 001



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

LAMPIRAN
Lampiran I

A. Teknik Penilaian

1. Sikap

- a. Kegiatan pengamatan dilakukan selama proses pembelajaran dan/atau diluar pembelajaran.

No	Waktu/ tanggal	Nama Siswa	Catatan perilaku	Butir sikap	Ttd	Tindak lanjut
1						
2						
3						
4						
5						
Dst.						

2. Pengetahuan

No	KD	Materi	Indikator	Bentuk soal	Nilai
1	3.3 Menganalisis kronologi, perubahan dan kesinambungan	Kedatangan Bangsa – Bangsa Barat Ke Indonesia	Mengidentifikasi daya tarik bangsa Indonesia bagi Bangsa-Bangsa Barat	Essay	20
2	ruang (geografis, politik, ekonomi, pendidikan, sosial, budaya) dari masa penjajahan sampai tumbuhnya		Menguraikan apa yang dimaksud dengan motivasi 3G	Essay	20
3	semangat kebangsaan.		Menjelaskan pengertian dari Revolusi Industri	Essay	20
4			Menjelaskan proses datangnya Bangsa portugis dan Inggris ke Indonesia	Essay	20
5			Mengidentifikasi proses datangnya Bangsa Belanda ke Indonesia	Essay	20

3. Keterampilan

Lembar observasi kerja diskusi

No	Nama peserta didik	Kemampuan presentasi (1-4)	Kemampuan bertanya (1-4)	Kemampuan menjawab (1-4)	Menjaga tata tertib berdiskusi (1-4)	Jumlah skor
1						
2						
3						
4						

Pedoman per skor an dan penentuan nilai :

Skor tentang antara 1-4 yaitu :

1=kurang, 2=cukup, 3=baik, 4= amat baik

Rumus :

$$\text{Nilai} = \frac{\text{jumlah skor}}{4} \times 100$$

Lembar observasi presentasi

No	Aspek yang di nilai	skor			
		1	2	3	4
1	Penyampaian presentasi dengan lugas				
2	Kemampuan berargumentasi				
3	Kemampuan menjawab pertanyaan				
4	Penguasaan materi				
Jumlah					
Skor maksimum					
Kelompok					

Pedoman perskor an dengan penentuan nilai :

Skor tentang antara 1-4 yaitu :

1=kurang, 2=cukup, 3=baik, 4= amat baik

Rumus :

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor}}{4} \times 100$$

Lampiran 9 : Daftar Nilai Siswa Kelas VIII C

Daftar Penilaian Akhir Semester (PAS) Semester Ganjil

UPTD SATUAN PENDIDIKAN
SMP NEGERI 2 JEMBER
 KECAMATAN PATRANG
 Jalan PB. Sudirman 26 Jember. 68118, Telp. 0331- 484878
 ebsite : www.smpn2jember.sch.id, E-mail : info@smpn2jember.sch.id

**DAFTAR NILAI SISWA**

TAHUN PELAJARAN 2023/2024

Kelas

.....



NAMA	LP	PENILAIAN						Rt	
		1	2	3	4	5	6		
ASHYFA VIRGINIA RAMADHANI	P	95	93	95	90	90	95	74	86
AURA DIVKA RAMADHINA	P	90	90	95	90	95	90	70	80
BRAMANTYA RABBANI ZULKARNAEN	L	90	95	90	95	85	95	58	78
CAKRABAYU AINURRACHMAN NACHRANIE	L	85	90	90	90	90	90	58	78
FARIHA AZZAHRA	P	85	85	90	95	85	90	52	78
FRINZANO NANDIKA MALTHAZEGA	L	85	85	90	90	90	90	50	84
GALANG ANDIKA FALLAH	L	90	90	95	90	95	95	68	82
INTAN NUR AIRIN SAPUTRA	P	90	85	95	95	95	95	46	84
KAYRA NAFILA ANWAR	P	87	85	90	90	85	95	58	80
KEVIN BAGUS ARDIANSYAH	L	85	88	95	90	100	90	72	84
KHANSAA ALINDA MAHMUDI	P	87	85	90	90	90	90	62	80
KHANZA MAZAYA ZAKIRA RAHMAN	P	90	88	95	85	95	90	75	86
LAILATUT TAZKIYAH RAMADHANI	P	87	95	90	85	90	95	58	80
MAHESWARA KEVIN PRAWIRA	L	87	85	90	90	90	90	64	94
MOCH SUBHAN RAMAZUL AKBAR	L	85	88	90	90	90	90	70	84
MUHAMMAD ARRASHYA DARMAWAN	L	85	93	90	90	90	90	64	82
MUHAMMAD DAVIN ANDREANSYAH	L	80	90	80	80	80	85	24	78
MUHAMMAD KHAZURAN ALIF ZABIR AL GHAZI	L	85	95	90	90	90	90	52	84
MUHAMMAD RIZAL HERMAWAN	L	90	90	95	90	90	90	76	90
NABILLA ALIESA FAESYAH PUTRI	P	90	83	90	90	90	90	56	88
NADIRA RAMADHANI HAMIDIYAH	P	90	88	95	95	85	90	68	80
NA'ILAH KARISSA DEVY	P	89	98	95	90	90	90	52	80
NATHANIELA FIMELIA ADISTY	P	95	88	95	90	90	90	52	84
NI MADE PASEK ADINDA SHRI PARWATHIDEVI	P	95	93	98	90	95	90	76	92
QUINSHA KHAIRA LUBNA	P	90	93	95	90	95	90	76	80
SHIVA CITRA PUSPITASARI HERMANTO	P	89	85	95	95	95	90	58	82
SITI ANGELICA RISQ MOZZARINE SUPRIYANTO	P	90	90	95	95	90	98	58	80
TARISHA SHAFIA DIANDRA	P	90	98	95	90	85	90	72	82
TANIA JOYA NINDYA CHANDRA	P	90	83	90	80	85	90	58	84
NAHYU ADITYA PUTRA NURDIN	L	90	83	90	88	90	90	62	80
USUF NANDO DARMAWAN	L	90	95	98	95	95	95	78	88
UNANDHITA KUSUMA WARDHANI	P	90	95	95	95	90	90	68	82
IZKQI WAHYU ZHAFIR SUTORO	L	85	93	95	90	85	90	70	84

lemher

CS Dipindai dengan CamScanner

Daftar Nilai Siswa Sebelum dan Sesudah Menggunakan Ular Tangga



PEMERINTAH KABUPATEN JEMBER
DINAS PENDIDIKAN
UPTD SATUAN PENDIDIKAN
SMP NEGERI 2 JEMBER
KECAMATAN PATRANG
Jalan PB. Sudirman 26 Jember. 68118, Telp. 0331- 484878
Website : www.smpn2jember.sch.id, E-mail : info@smpn2jember.sch.id



DAFTAR NILAI SISWA
TAHUN PELAJARAN 2023/2024

Kelas

Mata Pelajaran : IPS
Semester : II
Kompetensi Dasar : _____

VIII C

NO	NIS	NISN	N A M A	L P	PENILAIAN										Rt					
1	13193	0108471440	ASHYFA VIRGINIA RAMADHANI	P	90	95														
2	13227	0091857709	AURA DIVKA RAMADHINA	P	90	90														
3	13195	0091199957	BRAMANTYA RABBANI ZULKARNAEN	L	90	95														
4	13231	0101048780	CAKRABAYU AINURRACHMAN NACHRANIE	L	85	88														
5	13330	0102343801	FARIHA AZZAHRA	P	85	88														
6	13132	0105416279	FRINZANO NANDIKA MALTHAZEGA	L	85	85														
7	13167	0102200971	GALANG ANDIKA FALLAH	L	90	90														
8	13332	0092655017	INTAN NUR AIRINI SAPUTRA	P	85	90														
9	13303	0105234522	KAYRA NAFILA ANWAR	P	83	88														
10	13238	0101671254	KEVIN BAGUS ARDIANSYAH	L	80	80														
11	13272	3094678018	KHANISAA ALINDA MAHMUDI	P	80	80														
12	13334	0096295405	KHANZA MAZAYA ZAKIRA RAHMAN	P	83	80														
13	13273	0091026609	LAILATUT TAZKIYAH RAMADHANI	P	90	90														
14	13140	0102426156	MAHESWARA KEVIN PRAWIRA	L	80	80														
15	13276	0096287845	MOCH SUHMAN RAMAZUL ANBAR	L	85	80														
16	13306	0092715919	MUHAMMAD ARRASHYA DARMAWAN	L	90	90														
17	13278	0094891602	MUHAMMAD DAVIN ANDREANSYAH	L	85	90														
18	13338	0096643942	MUHAMMAD KHAZURAN ALIF ZABIR AL GHAZI	L	90	90														
19	13174	0108190874	MUHAMMAD RIZAL HERMAWAN	L	88	90														
20	13280	0096111890	NABILLA ALIESA FAESYAH PUTRI	P	85	88														
21	13145	0098784649	NADIRA RAMADHANI HAMIDIYAH	P	85	85														
22	13208	0094123366	NAILAH KARISSA DEVI	P	90	95														
23	13342	0099834240	NATHANIELA FIMELIA ADISTY	P	85	95														
24	13309	0097876045	NI MADE PASEK ADINDA SHRI PARWATHIDEVI	P	90	95														
25	13179	0096348379	QUINSHA KHAIRA LUBNA	P	88	90														
26	13152	3096228810	SHIVA CITRA PUSPITASARI HERMANTO	P	80	90														
27	13183	0099620730	SITI ANGELICA RISQ MOZZARINE SUPRIYANTO	P	88	90														
28	13251	0109489270	TARISHA SHAEA DIANORA	P	90	90														
29	13187	0096122507	WANIA JOYA NINDYA CHANDRA	P	90	90														
30	13154	0098703414	WAHYU ADITYA PUTRA NURDIN	L	88	90														
31	13219	0095662682	YUSUF NANDO DARMAWAN	L	80	85														
32	13632	0093657685	ANANDHITA KUSUMA WARDHANI	P	90	90														
33	13633	0103820575	RIZKI WAHYU ZHAIFIR SUTORO	L	80	80														

Mengetahui
Kepala Sekolah,

Jadik Kristiyono S.Pd
NIP. 19690418 199302 1 002

Jember, 15 Mei 2024
Guru Mata Pelajaran,

Ririn Setiyorini
NIP. 19721020 202212 2 001

Lampiran 9 : Surat Keterangan Selesai Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN JEMBER
DINAS PENDIDIKAN
UPTD SATUAN PENDIDIKAN
SMP NEGERI 2 JEMBER
JL. PB. SUDIRMAN NO. 26 TELP (0331) 484878 JEMBER



Nomor : 415.42/106/310.01.20523857/2024
Lampiran : -
Perihal : Laporan Hasil Penelitian

Kepada Yth.

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Universitas Islam Negeri K.H. Achmad Siddiq Jember
Jalan Mataram Nomor. 1 Mangli
Jember

Yang bertanda dibawah ini Kepala SMP Negeri 2 Jember menerangkan bahwa :

Nama : Nindia Farah Azzahroh
NIM : 202101090009
Program Studi : Tadris IPS
Jurusan : Pendidikan Islam

Yang tersebut diatas telah melaksanakan Penelitian mengenai "Penerapan Media Pembelajaran berbasis Permainan Ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas 8 di SMPN 2 Jember", pada bulan Mei 2024, dengan hasil baik.

Demikian Surat Keterangan, ini dibuat untuk dapat dipergunakan seperlunya.

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

Jember, 18 Mei 2024.

Kepala Sekolah,


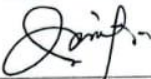

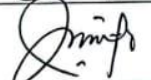
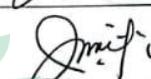









Jd. Kristyono, S.Pd

NIP. 19690418 199302 1 002

Lampiran 10 : Jurnal pneeelitian

JURNAL KEGIATAN PENELITIAN
LOKASI :
SMP NEGERI 2 JEMBER
Jl. PB Sudirman No. 26, Kp. Using , Jemberlor, Kabupaten Jember

No	Hari Tanggal	Kegiatan	Informan Tanda Tangan
1	Senin 26/02/24	Konfirmasi rencana penelitian dan observasi	
2	Jumat 03/05/24	Konsultasi mengenai media dan juga materi untuk penelitian	
3	Rabu 08/05/24	Menyerahkan surat penelitian	
4	Rabu 08/05/24	Melakukan penelitian di kelas VIII C	
5	Rabu 08/05/24	Wawancara dengan guru IPS	
6	Sabtu 11/05/24	Wawancara dengan siswa kelas VIII C	   
7	Sabtu 11/05/24	Melengkapi data ke TU	
8	Rabu 15/05/24	Evaluasi penerapan media pembelajaran-ular tangga dan hasil belajar siswa	
9	Sabtu 18/05/24	Wawancara dengan waka kurikulum.	

10	Sabtu 18/05/24	Meminta surat keterangan selesai penelitian.	
----	-------------------	---	---

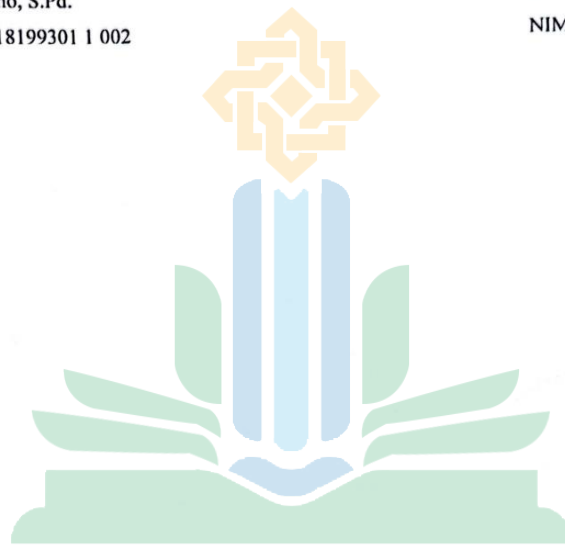
Mengetahui
Kepala Sekolah



Udik Kristyono, S.Pd.
NIP. 19690418199301 1 002

Jember, Mei 2024
Peneliti

Nindia Farah Azzahroh
NIM. 202101090009



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 11 : Pedoman Penelitian

PEDOMAN TEKNIK PENGUMPULAN DATA

A. OBSERVASI

1. Observasi untuk mengetahui lokasi penelitian SMP Negeri 2 Jember
2. Observasi untuk mengetahui penerapan media pembelajaran berbasis permainan ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VIII di SMP Negeri 2 Jember

B. WAWANCARA

Pedoman Wawancara Guru

1. Bagaimana kondisi kelas VIII G setiap kali mata pelajaran IPS berlangsung?
2. Apakah Bapak/ibu selalu mempersiapkan rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sebelum mengajar?
3. Bagaimana Bapak/Ibu membuat siswa agar tetap aktif dan semangat dalam proses pembelajaran?
4. Bagaimana Bapak/Ibu menyusun materi yang akan digunakan dalam pembelajaran di kelas?
5. Apakah Bapak/Ibu selalu menggunakan media pembelajaran saat mengajar?
6. Menurut Bapak/Ibu seberapa penting media pembelajaran diterapkan dalam mata pelajaran IPS ?

7. Bagaimana pendapat Bapak/ibu tentang diterapkannya media pembelajaran berbasis permainan ular tangga ini?
8. Bagaimana kondisi kelas saat ibu menerapkan media pembelajaran berbasis permainan ular tangga?
9. Bagaimana mengatasi siswa yang tidak disiplin atau tidak tertib ditengah proses pembelajaran?
10. Apakah ada kendala yang sering Bapak/Ibu temui dalam proses pembelajaran?
11. Apakah Bapak/Ibu memberikan soal evaluasi untuk peserta didik tiap akhir kegiatan pembelajaran?
12. Bagaimana hasil penilaian LKPD siswa setelah Bapak/Ibu menerapkan media pembelajaran permainan ular tangga?

Pedoman Wawancara Untuk Siswa

1. Bagaimana pendapat kalian tentang mata pelajaran IPS?
2. Apa kendala yang sering kalian temui dalam pembelajaran IPS?
3. Bagaimana pendapat kalian tentang penyampaian materi oleh guru mata pelajaran IPS?
4. Apakah guru selalu menggunakan media saat proses pembelajaran?
5. Media apa saja yang pernah digunakan oleh guru IPS ?
6. Bagaimana pendapat kalian tentang media pembelajaran dengan permainan ular tangga?

7. Setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan permainan ular tangga apakah kalian mengalami kemudahan atau kesulitan terhadap proses pembelajaran IPS?
8. Apakah guru menyediakan soal evaluasi setiap akhir kegiatan pembelajaran?



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 12 : Dokumentasi Penelitian

Dokumentasi Pembelajaran



(Observasi Kegiatan Pembelajaran di kelas VIII C)



(Guru menyampaikan materi pembelajaran)



(Kegiatan pembelajaran menggunakan media permainan Ular Tangga)

Dokumentasi Wawancara



(Wawancara dengan waka kurikulum SMPN 2 Jember)



(Dokumentasi wawancara dengan guru IPS kelas VIII
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ



(Wawancara dengan siswa kelas VIII)

BIODATA PENULIS



Nama : Nindia Farah Azzahroh
 NIM : 202101090009
 Tempat/tanggal lahir : Gresik, 20 November 2002
 Agama : Islam
 Alamat : Mengare, Kramat, Ujungsawo, RT 02/RW 06, Bungah,
 Gresik.
 Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
 Jurusan : Pendidikan Sains
 Prodi : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial
 No. Hp/WA : 085755858241
 Email : nindiafarah9@gmail.com

Riwayat Pendidikan :

- | | |
|--------------------------------|-----------|
| 1. RA. Miftahul Huda | 2006-2008 |
| 2. MI. Miftahul Huda, Gresik | 2008-2014 |
| 3. SMP Negeri 1 Bungah, Gresik | 2014-2017 |
| 4. MA Negeri 1 Gresik, Gresik | 2017-2020 |