

**PENGARUH MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA  
TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS XI  
PADA MATA PELAJARAN EKONOMI DI SMA NEGERI 10  
PALEMBANG**

**SKRIPSI**

**oleh**

**Erika Rahayu**

**NIM. 06031381520053**

**Program Studi Pendidikan Ekonomi**

**Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

**2019**

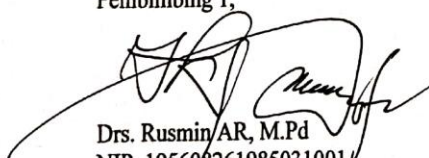
**PENGARUH MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA  
TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS XI  
PADA MATA PELAJARAN EKONOMI DI SMA NEGERI 10  
PALEMBANG**

**SKRIPSI**

oleh  
**Erika Rahayu**  
**NIM. 06031381520053**  
**Program Studi Pendidikan Ekonomi**

**Mengesahkan:**

Pembimbing 1,

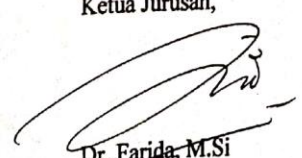
  
**Drs. Rusmin AR, M.Pd**  
**NIP. 195608261985031001**

Pembimbing 2,

  
**Deskoni, S.Pd, M.Pd**  
**NIP. 197401012001121004**

**Mengetahui,**

Ketua Jurusan,

  
**Dr. Farida, M.Si**  
**NIP. 196009271987032002**

Koordinator Program Studi,

  
**Dra/Dewi Koryati, M.Pd**  
**NIP. 196408221990032005**

**PENGARUH MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA  
TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS XI  
PADA MATA PELAJARAN EKONOMI DI SMA NEGERI 10  
PALEMBANG**

**SKRIPSI**

oleh  
Erika Rahayu  
NIM. 06031381520053  
Program Studi Pendidikan Ekonomi

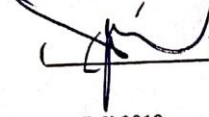
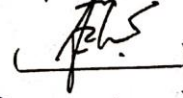
Telah diujikan dan lulus pada:

Hari : Rabu

Tanggal : 3 Juli 2019

**TIM PENGUJI**

1. Ketua : Drs. Rusmin AR, M.Pd
2. Sekretaris : Deskoni, S.Pd., M.Pd
3. Anggota : Dra. Dewi Koryati, M.Pd
4. Anggota : Dra. Siti Fatimah, M.Si
5. Anggota : Dr. Riswan Jaenudin, M.Pd



Indralaya, Juli 2019  
Mengetahui,  
Koordinator Program Studi,



Dra. Dewi Koryati, M.Pd  
NIP. 196408221990032005

## PERNYATAAN

Peneliti yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Erika Rahayu

NIM : 06031381520053

Program Studi : Pendidikan Ekonomi

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas XI pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 10 Palembang” ini adalah benar-benar karya peneliti sendiri dan peneliti tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Jika di kemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini dan/atau ada pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, peneliti bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada peneliti.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Palembang, Juli 2019

Yang membuat pernyataan,



Erika Rahayu

06031381520053

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Bismillahirrohmanirrohim...

Dengan mengucapkan rasa syukur kepada Allah subhanahu wa ta'ala. Skripsi ini peneliti persembahkan kepada:

1. Terkhusus untuk kedua orang tua saya tercinta Umak peneliti Nurlela yang sangat kuat dan (Alm) Papa saya yang sudah ada di surga, serta Ecak saya yang pengertian dan selalu memotivasi.
2. Kelima saudara saya tercinta Wendy Radhan, Novia Sari, Putri Salsa Billa, Nurhalis, Dan Yogie Pranata.
3. Ketiga Ponakan saya yang sangat lucu dan menggemaskan Azka Aldrin, Zoie Kalila dan Ayyas Naratama.
4. Sahabat kostan tercinta Malinda, Atirah, Bunga Syukurni.
5. Sahabat *Baperteam* yang selalu mendukung dan menjadi kebanggaan saya.
6. Teman seperjuangan saya yang dari awal selalu menjadi penyemangat saya Hot Maria, Hikma Oktarina, Zara Dwi, Bunga Islamiati, Weni Anggraini, Fitriani, Nini Cempaka, Dewa Ayu, Tiara Rezky, Catur Febriyansyah dan Dino Patrio Nizar.
7. Dosen pembimbing akademik sekaligus menjadi pembimbing skripsi Bapak. Drs. Rusmin, AR. M.P.d yang selalu memberikan dukungan dan nasehat yang bermanfaat. Serta dosen pembimbing Bapak Deskoni, S.Pd, M.Pd yang pengertian, sabar dan selalu memberikan masukan yang bermanfaat.
8. Dosen Koordinator Program Studi Pendidikan Ekonomi Ibu Dra. Hj. Dewi Koryati, M.Pd yang telah memberikan masukan dan ilmu pengetahuan.
9. Seluruh dosen Pendidikan Ekonomi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya. Terima kasih telah memberikan ilmu yang bermanfaat.
10. Agama dan almamater saya yang menjadi kebanggaan.

### MOTTO:

“Sesungguhnya Allah tidak akan mengubah nasib suatu kaum hingga mereka mengubah diri mereka sendiri” (QS. Ar-Ra'd:11)

## PRAKATA

Skripsi dengan judul “Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas XI pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 10 Palembang” disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Ekonomi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan skripsi ini, peneliti telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak.

Oleh sebab itu, peneliti mengucapkan terima kasih kepada Bapak Drs. Rusmin, AR. M.Pd. dan Bapak Deskoni, S.Pd, M.Pd. sebagai pembimbing atas segala bimbingan yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini. Peneliti juga mengucapkan terima kasih kepada Bapak Prof. Sofendi, M.A., Ph.D. Dekan FKIP Universitas Sriwijaya, Ibu Dr. Farida, M.Si. Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Ibu Dra. Hj. Dewi Koryati, M.Pd. Koordinator Program Studi Pendidikan Ekonomi yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada anggota penguji yang telah memberikan sejumlah saran untuk perbaikan skripsi ini. Lebih lanjut peneliti juga mengucapkan terima kasih kepada Ibu Dian Eka Amrina, S.Pd, M.Pd. dan Ibu Dewi Pratita, S.Pd, M.Pd. yang telah memberikan pengarahan dan penilaian dalam proses validasi instrumen penelitian.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi pendidikan ekonomi dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni.

Palembang, Juli 2019  
Peneliti,



Erika Rahayu

## DAFTAR ISI

|                                                                                     | Halaman       |
|-------------------------------------------------------------------------------------|---------------|
| <b>HALAMAN DEPAN .....</b>                                                          | <b>i</b>      |
| <b>HALAMAN PERSETUJUAN UJIAN AKHIR PROGRAM .....</b>                                | <b>ii</b>     |
| <b>HALAMAN PERNYATAAN .....</b>                                                     | <b>iii</b>    |
| <b>HALAMAN PERSEMBAHAN .....</b>                                                    | <b>iv</b>     |
| <b>PRAKATA.....</b>                                                                 | <b>v</b>      |
| <b>DAFTAR ISI .....</b>                                                             | <b>vi</b>     |
| <b>DAFTAR TABEL .....</b>                                                           | <b>viii</b>   |
| <b>DAFTAR DIAGRAM .....</b>                                                         | <b>ix</b>     |
| <b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>                                                        | <b>x</b>      |
| <b>ABSTRAK .....</b>                                                                | <b>xi</b>     |
| <br><b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>                                                   | <br><b>1</b>  |
| 1.1 Latar Belakang Masalah .....                                                    | 4             |
| 1.2 Permasalahan Penelitian .....                                                   | 4             |
| 1.3 Tujuan Penelitian .....                                                         | 4             |
| 1.4 Manfaat Hasil Penelitian.....                                                   | 4             |
| <br><b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....</b>                                            | <br><b>5</b>  |
| 2.1 Hakikat Media Pembelajaran.....                                                 | 5             |
| 2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran .....                                           | 5             |
| 2.1.2 Fungsi Media Pembelajaran .....                                               | 6             |
| 2.1.3 Jenis-Jenis Media Pembelajaran.....                                           | 6             |
| 2.2 Hakikat Permainan Ular Tangga Sebagai Media .....                               | 8             |
| 2.2.1 Pengertian Media Ular Tangga .....                                            | 8             |
| 2.2.2 Komponen-Komponen Permainan Ular Tangga.....                                  | 8             |
| 2.2.3 Langkah-Langkah Permainan Ular Tangga .....                                   | 9             |
| 2.2.4 Kelebihan Permainan Ular Tangga .....                                         | 12            |
| 2.2.5 Kekurangan Media Permainan Ular Tangga .....                                  | 13            |
| 2.3 Hakikat Belajar .....                                                           | 14            |
| 2.3.1 Pengertian Belajar .....                                                      | 14            |
| 2.3.2 Pengertian Hasil Belajar .....                                                | 15            |
| 2.4 Hakikat Mata Pelajaran Ekonomi .....                                            | 16            |
| 2.5 Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik ..... | 17            |
| 2.6 Hasil Penelitian yang Relevan .....                                             | 18            |
| 2.7 Hipotesis Penelitian .....                                                      | 20            |
| <br><b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>                                          | <br><b>21</b> |
| 3.1 Variabel penelitian .....                                                       | 21            |
| 3.2 Definisi Operasional Variabel Penelitian .....                                  | 21            |
| 3.2.1 Media Permainan Ular Tangga .....                                             | 21            |
| 3.2.2 Hasil Belajar .....                                                           | 21            |
| 3.3 Populasi dan Sampel Penelitian .....                                            | 22            |
| 3.3.1 Populasi .....                                                                | 22            |

|                                                    |           |
|----------------------------------------------------|-----------|
| 3.3.2 Sampel .....                                 | 22        |
| 3.4 Desain Penelitian.....                         | 23        |
| 3.4.1 Rancangan Eksperimen .....                   | 24        |
| 3.5 Teknik Pengumpulan Data .....                  | 24        |
| 3.5.1 Tes.....                                     | 24        |
| 3.5.2 Uji Reliabilitas Tes .....                   | 28        |
| 3.5.3 Observasi .....                              | 28        |
| 3.6 Teknik Analisis Data.....                      | 30        |
| 3.6.1 Analisis Data Hasil Belajar .....            | 30        |
| 3.6.2 Analisis data Hasil Observasi.....           | 30        |
| 3.7 Uji Prasyarat .....                            | 31        |
| 3.7.1 Uji Normalitas Data Tes .....                | 31        |
| 3.8 Uji Homogenitas .....                          | 32        |
| 3.9 Uji Hipotesis.....                             | 33        |
| 3.9.1 Korelasi <i>Pearson Product Moment</i> ..... | 33        |
| 3.9.2 Koefisien Determinan .....                   | 34        |
| 3.9.3 Uji t .....                                  | 34        |
| <b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>           | <b>36</b> |
| 4.1 Deskripsi Data .....                           | 36        |
| 4.1.1 Data Pelaksanaan Penelitian.....             | 38        |
| 4.1.2 Deskripsi Data Hasil Penelitian .....        | 38        |
| 4.2 Uji Prasyarat .....                            | 43        |
| 4.2.1 Uji Normalitas Data Tes .....                | 43        |
| 4.2.2 Uji Homogenitas Data Tes .....               | 52        |
| 4.3 Uji Hipotesis Penelitian .....                 | 53        |
| 4.3.1 Korelasi <i>Pearson Product Moment</i> ..... | 53        |
| 4.3.2 Koefisien Determinan .....                   | 54        |
| 4.3.3 Uji t .....                                  | 54        |
| 4.4 Pembahasan .....                               | 56        |
| <b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN .....</b>              | <b>62</b> |
| 5.1 Simpulan .....                                 | 62        |
| 5.2 Saran .....                                    | 62        |
| <b>DAFTAR RUJUKAN .....</b>                        | <b>60</b> |
| <b>LAMPIRAN .....</b>                              |           |



## DAFTAR TABEL

|                                                                          | Halaman |
|--------------------------------------------------------------------------|---------|
| Tabel 3.1 Populasi .....                                                 | 22      |
| Tabel 3.2 Sampel .....                                                   | 23      |
| Tabel 3.3 Desain Penelitian .....                                        | 23      |
| Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen Tes .....                                  | 25      |
| Tabel 3.5 Interpretasi Validitas Instrumen Tes .....                     | 27      |
| Tabel 3.6 Interpretasi Reliabilitas Tes .....                            | 28      |
| Tabel 3.7 Kisi-kisi Media Permainan Ular Tangga .....                    | 29      |
| Tabel 3.8 Kisi-kisi Media Teka-Teki Silang .....                         | 29      |
| Tabel 3.9 Kategori Pencapaian Hasil Belajar .....                        | 30      |
| Tabel 3.10 Kategori Hasil Observasi .....                                | 31      |
| Tabel 3.11 Interpretasi Korelasi Nilai r .....                           | 34      |
| Tabel 4.1 Nilai Proses Belajar Kelompok Media Permainan Ular Tangga .... | 37      |
| Tabel 4.2 Skor Rerata Hasil <i>Post Test</i> Peserta Didik .....         | 39      |
| Tabel 4.3 Hasil <i>Post Test</i> Peserta Didik Kelas Eksperimen .....    | 40      |
| Tabel 4.4 Hasil <i>Post Test</i> Peserta Didik Kelas Kontrol .....       | 40      |
| Tabel 4.5 Presentase Hasil Observasi Kelas Eksperimen .....              | 42      |
| Tabel 4.6 Presentase Hasil Observasi Kelas Kontrol .....                 | 43      |
| Tabel 4.7 Distribusi Frekuensi Data <i>Post Test</i> Peserta Didik ..... | 44      |
| Tabel 4.8 Daftar Frekuensi Data <i>Post Test</i> .....                   | 47      |
| Tabel 4.9 Distribusi Frekuensi Data <i>Post Test</i> Peserta Didik ..... | 48      |
| Tabel 4.10 Daftar Frekuensi Data <i>Post Test</i> .....                  | 51      |
| Tabel 4.11 Tabel Penolong Uji Homogenitas Kedua Sampel .....             | 52      |
| Tabel 4.12 Tabel Penolong Angka Statistik .....                          | 53      |
| Tabel 4.13 Data Nilai Rerata, Simpangan Baku dan Varians .....           | 55      |

## DAFTAR DIAGRAM

|                                                      | Halaman |
|------------------------------------------------------|---------|
| Diagram 1 Perbedaan Hasil Belajar Peserta didik..... | 39      |

## DAFTAR LAMPIRAN

|                                                                            | Halaman |
|----------------------------------------------------------------------------|---------|
| Lampiran 1 Silabus Pembelajaran .....                                      | 66      |
| Lampiran 2 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Eksperimen .....               | 72      |
| Lampiran 3 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kontrol .....                  | 84      |
| Lampiran 3 Kisi-Kisi Instrument Tes Hasil Belajar .....                    | 93      |
| Lampiran 4 Instrument <i>Post Test</i> .....                               | 94      |
| Lampiran 5 Kunci Jawaban Soal <i>Post Test</i> .....                       | 100     |
| Lampiran 6 Uji Validitas Soal .....                                        | 101     |
| Lampiran 7 Uji Reliabilitas Soal .....                                     | 102     |
| Lampiran 8 Hasil Belajar Peserta Didik <i>Post Test</i> Eksperimen .....   | 103     |
| Lampiran 9 Hasil Belajar Peserta Didik <i>Post Test</i> Kontrol .....      | 104     |
| Lampiran 10 Lembar Jawaban Peserta Didik <i>Post Test</i> Eksperimen ..... | 105     |
| Lampiran 11 Lembar Jawaban Peserta Didik <i>Post Test</i> Kontrol .....    | 106     |
| Lampiran 15 Lembar Observasi .....                                         | 107     |
| Lampiran 16 Usul Judul Skripsi .....                                       | 113     |
| Lampiran 17 Surat Keputusan Pembimbing .....                               | 114     |
| Lampiran 18 Surat Izin Penelitian Dekan .....                              | 116     |
| Lampiran 19 Surat Izin Penelitian Diknas .....                             | 117     |
| Lampiran 20 Surat Keterangan Selesai Penelitian .....                      | 118     |
| Lampiran 21 Dokumentasi Penelitian .....                                   | 119     |
| Lampiran 22 Surat Keterangan Validasi Instrumen Tes .....                  | 123     |
| Lampiran 23 Surat Keterangan Validasi Media .....                          | 124     |

## ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini untuk membuktikan pengaruh media permainan ular tangga terhadap hasil belajar peserta didik kelas XI pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 10 Palembang. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen yang menggunakan desain penelitian *Quasi Experimental Design* bentuk *Post Test Only Control Designs*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas XI IIS SMA Negeri 10 Palembang pada semester genap tahun pelajaran 2018/2019. Teknik pengambilan sampel menggunakan *Cluster Random Sampling* yaitu dengan cara diundi sehingga diperoleh kelas XI IIS 3 sebagai kelas eksperimen dan XI IIS 4 sebagai kelas kontrol. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu tes dan observasi. Teknik analisis data hasil belajar peserta didik diperoleh dari hasil *post test* dan dikelompokkan dalam kategori Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) dan analisis data observasi diperoleh dari hasil observasi yang diberikan oleh observer pada saat pembelajaran berlangsung. Pada pengujian hipotesis menggunakan statistik parametris yaitu uji *korelasi pearson product moment*, koefisien determinan kemudian dilanjutkan dengan uji-*t* menggunakan rumus *Polled Varians* dan diperoleh  $t_{hitung} (15,09) \geq t_{tabel} (1,674)$  maka hipotesis  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak. Maka dapat disimpulkan terdapat pengaruh media permainan ular tangga terhadap hasil belajar peserta didik kelas XI pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 10 Palembang. Disarankan dalam menerapkan media permainan ular tangga guru lebih mengontrol peserta didik karena antusias dari peserta didik yang ingin menjalankan bidak atau mengguncang dadu sangat besar.

**Kata-kata Kunci :** Ular Tangga, Hasil Belajar, Peserta Didik.

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Penelitian**

Belajar adalah proses dimana seseorang merasakan, mengetahui dan mendapatkan informasi dari apa yang telah mereka lakukan melalui proses dari pengalaman dan mendapatkan informasi yang didapat dari orang lain maupun berbagai sumber-sumber internet serta lingkungan sekitar. Belajar dipandang sebagai bentuk pengarahannya kepada tujuan dan proses berbuat melalui berbagai macam pengalaman. Belajar merupakan proses terjadinya interaksi terhadap situasi yang berada disekitar individu tersebut, kegiatan belajar di sekolah dilakukan oleh dua orang pelaku, yaitu guru dan peserta didik (Rusman, 2012:1).

Pembelajaran pada hakikatnya adalah proses interaksi antara guru dan peserta didik, pembelajaran merupakan suatu sistem yang terdiri atas berbagai komponen yang saling berhubungan satu dengan yang lain. Mata pelajaran ekonomi adalah mata pelajaran yang ada di sekolah menengah atas SMA, di mana jurusan IIS wajib mengikuti pelajaran ekonomi di sekolah, dan jurusan MIA mata pelajaran ekonomi dipilih sebagai lintas minat sesuai kesepakatan mereka bersama, nama IIS dan MIA sudah direalisasikan mulai tahun pelajaran 2014/2015 yang dimana kelas IIS merupakan singkatan dari Ilmu Ilmu Sosial dan kelas MIA adalah singkatan dari Matematika dan Ilmu Alam berdasarkan ketentuan dari kurikulum 2013.

Para guru dituntut agar mampu menggunakan media-media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik, dan tidak tertutup kemungkinan bahwa media-media pembelajaran tersebut sesuai dengan adanya perkembangan pembelajaran yang semakin diperbaharui. Media pembelajaran adalah alat pembantu atau sesuatu yang dapat membawa informasi, pengetahuan dan pengalaman baru dalam berinteraksi yang berlangsung antara guru dengan peserta didik maupun antara peserta didik dengan peserta didik meliputi benda yang dapat didemonstrasikan, komunikasi lisan, media cetak, gambar diam, gambar bergerak, film bersuara dan mesin belajar (Daryanto, 2016:17)

Jadi media pembelajaran sebagai alat yang membantu guru untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan gaya dan cara yang baru dan berbeda sehingga menciptakan pengalaman baru bagi peserta didik, serta membawa peserta didik ikut kedalam media tersebut sehingga terciptalah pembelajaran yang menarik efektif dan efisien. Media juga mempermudah peserta didik untuk memahami materi dan memotivasi serta menimbulkan rasa ingin tahu sehingga peserta didik antusias untuk ikut mempelajari pembelajaran dengan pemanfaatan media tersebut. Oleh karena itulah guru dan peserta didik mampu berinteraksi dengan mudah dan menciptakan pembelajaran yang tidak membosankan dalam penyampaian materi sehingga pembelajaran selalu ditunggu oleh peserta didik karena belajar dengan media selalu menciptakan pengalaman baru bagi peserta didik.

SMA Negeri 10 Palembang adalah salah satu sekolah yang ada di kota Palembang yang melaksanakan *full day school*. *Full day school* adalah kebijakan yang dikeluarkan setelah di usungnya kurikulum 2013 yang mewajibkan peserta didik lebih lama berada di sekolah, atau belajar seharian penuh. Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan peneliti melalui observasi sekolah dan wawancara peneliti dengan guru mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 10 Palembang diketahui bahwa guru ekonomi masih menggunakan metode ceramah dan diskusi. Hal tersebut membuat pembelajaran kurang inovatif dan membuat peserta didik mudah bosan dengan kegiatan pembelajaran. Selain itu diketahui nilai hasil belajar ulangan harian peserta didik disalah satu kelas XI IIS pada bulan Januari tahun pelajaran 2018/2019 peserta didik yang telah mencapai ketuntasan belajar sebesar 41,17% dan yang belum tuntas sebesar 58,83%.

Kenyataan tersebut tidak sesuai dengan teori yang dikemukakan Winkel (dikutip Yusuf dan Auliya, 2011:7) yang mendefinisikan belajar adalah suatu aktivitas mental atau psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan dan nilai sikap. Oleh karena itu salah satu media pembelajaran yang dapat dijadikan sebagai alternatif dalam pembelajaran ekonomi adalah dengan

menggunakan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran yang dapat menimbulkan interaksi antar peserta didik, bekerja sama, dan mentaati peraturan permainan serta ular tangga dapat disesuaikan dengan kebutuhan dari materi yang disampaikan. Menurut Said dan Budimanjaya (2015: 240) kelebihan permainan ular tangga yaitu dapat menimbulkan pola interaksi aktivitas peserta didik saat memainkan permainan ular tangga dalam bentuk kegiatan pembelajaran yang akan menyebabkan permainan ular tangga sangat disenangi oleh peserta didik.

Guru di SMA Negeri 10 Palembang juga sudah menerapkan berbagai media seperti media power point, media gambar maupun alat peraga lainnya, dengan media peserta didik mampu memanfaatkan media tersebut dalam proses belajar pembelajaran serta dapat menciptakan pengalaman baru dan mempermudah guru dalam penyampaian materi.

Penelitian sebelumnya mengenai media permainan ular tangga sudah pernah dilakukan oleh Septianty (2016) dari Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Program Studi PGSD Universitas Sriwijaya yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Siswa Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV SD Negeri 05 Inderalaya” hasil penelitian tersebut dapat menunjukkan jika ada pengaruh media permainan ular tangga terhadap hasil belajar peserta didik di SD Negeri 05 Inderalaya, bahwasannya hasil *pretest* peserta didik sebesar 40,24. Dan setelah diterapkan media permainan ular tangga dan menilai *posttest* peserta didik naik menjadi rata-rata hasil meningkat menjadi 91,20.

Berdasarkan penjelasan di atas membuat peneliti ingin melakukan pembelajaran dengan menggunakan media ular tangga ini sebagai alat bantu dalam proses belajar pembelajaran yang akan di eksperimenkan oleh peneliti di kelas XI SMA Negeri 10 Palembang. Beda penelitian yang sudah di lakukan sebelumnya adalah penelitian ini akan dilaksanakan pada mata pelajaran ekonomi serta akan membuat media ular tangga dimodifikasi sesuai dengan mata pelajaran ekonomi dan materi yang akan disampaikan. Pentingnya penelitian ini untuk meningkatkan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran yang akan berpengaruh terhadap hasil belajar. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil**

## **Belajar Peserta Didik Kelas XI Pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 10 Palembang”**

### **1.2 Permasalahan Penelitian**

Berdasarkan latar belakang penelitian di atas yang menjadi permasalahan dalam penelitian ini adalah “Apakah terdapat pengaruh media permainan ular tangga terhadap hasil belajar peserta didik kelas XI pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 10 Palembang?”

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan permasalahan penelitian di atas, maka tujuan dari penelitian ini untuk membuktikan pengaruh media permainan ular tangga terhadap hasil belajar peserta didik kelas XI pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 10 Palembang.

### **1.4 Manfaat Hasil Penelitian**

Adapun manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini antara lain sebagai berikut:

1. Dapat menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.
2. Dapat memberikan informasi yang digunakan dalam proses pembelajaran yang lebih aktif.
3. Dapat dijadikan informasi bagi sekolah dalam menghasilkan peserta didik yang unggul dalam prestasi.
4. Dapat menambah pengetahuan dan wawasan sebagai calon pendidik mengenai media pembelajaran yang bervariasi.



## DAFTAR RUJUKAN

- Afandi. R. (2015) Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*. 1(1): 77-89
- Chabib. M dkk. (2017). Efektivitas Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Sebagai Sarana Belajar Tematik SD. *Jurnal Pendidikan*. EISSN 2502-471X 2(7): 910-918
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media
- Devi. S & Maisaroh. S. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Buku Pop-Up Wayang Tokoh Pandhawa Pada Mata Pelajaran Bahasa Jawa Kelas V SD. *Jurnal PGSD Indonesia*. P-ISSN 2443-1656 E-ISSN 977-2549477 3(2): 1-16
- Haryono. 2013. *Pembelajaran IPA yang Menarik dan Mengasyikan*. Purworejo: Kepel Press
- Haqiqi. A. (2017). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Layanan Bimbingan Konseling bagi Siswa Kelas XII. *Jurnal Riset Mahasiswa BK*. 3(6): 214-231.
- Indriasih. A. (2015). Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga dalam Penerapan Pembelajaran Tematik di Kelas III SD. *Jurnal Pendidikan* 16(2): 127-137
- Jalimus. N. & Ambiyar. (2016). *Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Kencana
- Kemendikbud. (2013). *Pengembangan Kurikulum*. Jakarta: Kemendikbud
- Mais. A. (2016). *Media Pembelajaran Anak Berkebutuhan Khusus*. Jakarta: Pustaka Abadi
- Mursiti dan Binandja (2015). Pengaruh Penggunaan Ular Tangga Redoks Sebagai Media Chemo-Edutainment Bervisi Sets Terhadap Hasil Belajar Siswa SMA. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*. 3(2): 458-462
- Musfiquon. 2012. Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran. Jakarta: Prestasi Pustaka. JPPIPA (Jurnal Penelitian Pendidikan IPA). 1 (2): 76-79
- Nugroho, dkk. 2013. *Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Menggunakan Permainan Ular Tangga Ditinjau dari Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII Materi Gaya*. *Jurnal Pendidikan Fisika*. 1 (1): 11.
- Nursalim. (2015). *Pengembangan Media Bimbingan dan Konseling*. Jakarta: Indeks
- Permendikbud. (2014). *Indonesia Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia*. Nomor 59.
- Pramita. A & Agustini. R (2016). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga

- pada Materi Senyawa Hidrokarbon Kelas XI SMA untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa. *Unesa Journal of Chemical Education*. ISSN 2252-9454. 5(2): 336-344
- Purwanto. M. (2017). *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Rakhmadani. N, Yamtinah. S, dkk (2013). Pengaruh Penggunaan Metode Teams Games Tournaments Berbantuan Media Teka - Teki Silang dan Ular Tangga dengan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Siswa pada Materi Koloid Kelas XI SMA Negeri 1 Simo Tahun Pelajaran 2011/2012. *Jurnal Pendidikan Kimia*. 2(4):190-197
- Rahmadani. S & Azmi. J (2015). Penggunaan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa pada Pokok Bahasan Hidrokarbon di Kelas XI SMA As-Shfa Pekanbaru. *Jurnal Pendidikan Kimia*. 2(1):1-10
- Riduwan. (2015). *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta.
- Rohmatan. N. (2016). Pengembangan Permainan Ular Tangga Sebagai Media Pengayaan pada Mata Pelajaran dasar-dasar Perbankan di SMK Negeri H Mojoagung. *Jurnal Pendidikan Akuntansi*. 4(3): 1-5
- Rusman. (2012). *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers
- Rosyana, Wiad, dkk. (2014). Pembelajaran Model TGT Menggunakan Media Permainan Monopoli dan Permainan Ular Tangga pada Materi Pokok Sistem Kolid Ditinjau dari Kemampuan Memori Kelas XI SMA 1 Sragen . *Jurnal Pendidikan Kimia*. 3(2): 74-81
- Satrianawati. (2018). *Media dan Sumber Belajar*. Yogyakarta: Budi Utama
- Said. A dan Andi. B. (2015). *95 Strategi Mengajar Multiple Intelligences Mengajar Sesuai Kerja Otak dan Gaya Belajar Siswa*. Jakarta: Prenada media Group.
- Septianty. W. (2016). Pengaruh Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Siswa Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV SD Negeri 05 Inderalaya. *Jurnal Pendidikan*. 1-12
- Sudjana, Nana. (2011). *Penilaian Proses Hasil Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sundari. T. Purwanto. A (2017). Pengaruh Model Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* (TGT) dengan Media Ular Tangga Fisika Terhadap Minat, Motivasi dan Hasil Belajar Siswa SMP Negeri 10 Bengkulu. *Jurnal Pembelajaran Fisika*. 1(1): 106-113
- Siregar. E & Nara. H. (2011). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia

Indonesia.

- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian uantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suryadi. A. (2017). Perancangan Aplikasi Game Edukasi Menggunakan Model Waterfall. *Jurnal PETIK*. 3(1): 8-13.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: kencana Yogyakarta: Flashbooks
- Yaumi. M. (2018). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana
- Yulhendri & Syofyan. R. (2016) *Pendidikan Ekonomi untuk Sekolah Menengah Perencanaan, Strategi dan Materi Pembelajaran*. Jakarta: Prenamedia Group
- Yusuf. Y & Auliya. U (2011). *Sirkuit Pintar: Melejitkan Kemampuan Menghafal Matematika & Bahasa Inggris dengan Metode Ular Tangga*. Jakarta: Visimedia.

