

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *GAME* EDUKASI ULAR TANGGA  
TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN  
PPKn DI SMP SRIJAYA NEGARA PALEMBANG**

**SKRIPSI**

**Oleh:**

**Della Apriyani**

**NIM : 06051181621010**

**Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

**2022**

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *GAME* EDUKASI ULAR TANGGA  
TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PPKNDI  
SMP SRIJAYA NEGARA PALEMBANG**

**SKRIPSI**

**Oleh**

**Della Apriyani**

**Nomor Induk Mahasiswa 06051181621010**

**Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan**

**Mengesahkan,**

**Pembimbing I**

**Dra. Umi Chotimah, M.Pd., Ph.D.  
NIP. 196312211989112001**

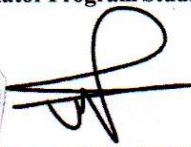
**Pembimbing II**

**Drs. Emil El Faisal, M.Si  
NIP. 196812211994121001**

**Mengetahui,**

**Koordinator Program Studi PPKn,**



  
**Sulkipani, S.Pd., M.Pd  
NIP. 198707042015041002**

## HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Della Apriyani

NIM : 06051181621010

Program Studi : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media *Game* Edukasi Ular Tangga Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PPKn di SMP Srijaya Negara Palembang” ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya 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 diperguruan tinggi. Apabila dikemudian hari ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi dan/atau ada pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini, saya bersedia untuk menerima sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya tanpa ada pemaksaan dari pihakmanapun.

Indralaya, Desember 2021

Yang membuat pernyataan



Della Apriyani

NIM. 06051181621010

## PRAKATA

Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi PPKn Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Penulis mengucapkan terimakasih kepada Ibu Dra. Umi Chotimah, M.Pd.,Ph.D. dan Bapak Drs. Emil El Faisal, M.Si. sebagai pembimbing atas segala bimbingannya yang telah diberikan kepada peneliti sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Semoga Allah senantiasa merahmati dan membalas kebaikan mereka.Aamiin

Penulis juga mengucapkan terimakasih kepada Dr. Hartono, M.A selaku Dekan FKIP Unsri, Dr. Farida, M.Si.,selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Sulkipani S.Pd.,M.Pd., selaku Koordinator Program Studi PPKn yang telah membantu dan memudahkan dalam pengurusan administrasi penelitian skripsi ini. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada seluruh dosen Program Studi PPKn yaitu Bapak Drs. Alfiandra, M,Si., Ph.D, Ibu Dra. SriArtati Waluyati, M.Si, Bapak Kurnisar, S.Pd., M.H, Bapak Sulkipani S.Pd.,M.Pd, Ibu Husnul Fatimah, S.Pd., M.Pd, Bapak Edwin Nurdiansyah, S.Pd., M.Pd, Ibu Puspa Dianti, S.Pd., M.Pd, Ibu Camellia, S.Pd., M.Pd, Ibu Rini Setiyowati, S.Pd., M.Pd, dan Ibu Mariyani, S.Pd., M.Pd atas segala ilmu, pengetahuan serta nasehat yang telah diberikan, semoga dapat penulis amalkan. Aamiin

Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada SMP Srijaya Negara Palembang yang telah memberikan bantuan sehingga skripsi ini dapat diselesaikan. Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi PPKn dan Pengembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi.

Indralaya, Desember 2021

Penulis.



Della Apriyani

06051181621010

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	i
<b>SURAT PERNYATAAN</b> .....	ii
<b>PRAKATA</b> .....	iii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	iv
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	viii
<b>DAFTAR BAGAN</b> .....	x
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xi
<b>ABSTRAK</b> .....	xii
<b>ABSTRACT</b> .....	xiii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	5
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.4 Manfaat Penelitian.....	5
1.4.1 Secara Teoritis.....	5
1.4.2 Secara Praktis.....	5
1.4.2.1 Bagi Guru.....	5
1.4.2.2 Bagi Siswa.....	5
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	<b>6</b>
2.1 Media Pembelajaran.....	6
2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran.....	6
2.1.2 Fungsi Media Pembelajaran.....	6
2.1.3 Manfaat Media Pembelajaran.....	7
2.1.4 Macam-Macam Media Pembelajaran.....	8
2.1.5 Pengertian Media <i>Game</i> Edukasi Ular Tangga.....	9
2.1.6 Manfaat Media <i>Game</i> Edukasi Ular Tangga dalam Pembelajaran.....	10
2.1.7 Langkah-Langkah Penggunaan Media <i>Game</i> Edukasi Ular Tangga.....	11
2.1.8 Kelebihan dan Kelemahan Media <i>Game</i> Edukasi Ular Tangga.....	14
2.2 Motivasi Belajar.....	16

2.2.1 Pengertian Motivasi Belajar.....	16
2.2.2 Fungsi Motivasi Belajar.....	17
2.2.3 Ciri-Ciri Motivasi Belajar.....	19
2.2.4 Macam-Macam Motivasi Belajar.....	20
2.3 Kerangka Berpikir.....	23
2.4 Alur Penelitian.....	25
2.5 Anggapan Dasar.....	26
2.6 Hipotesis.....	26
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....</b>	<b>27</b>
3.1 Metode Penelitian.....	27
3.2 Variabel Penelitian.....	27
3.2.1 Definisi Operasional Variabel.....	28
3.3 Populasi dan Sampel.....	30
3.3.1 Populasi.....	30
3.3.2 Sampel.....	30
3.4 Teknik Pengambilan Data.....	31
3.5 Teknik Analisis Data.....	34
3.5.1 Analisi Data Dokumentasi.....	34
3.5.2 Analisi Data Observasi.....	34
3.5.3 Analisi Data Angket.....	35
3.6 Teknik Pengukuran Instrumen.....	35
3.6.1 Uji Validitas Angket.....	36
3.6.2 Uji Reliabilitas Angket.....	36
3.7 Teknik Analisis Data Observasi.....	36
3.7.1 Uji Normalitas Data.....	37
3.7.2 Uji Homogenitas Data.....	37
3.7.3 Uji Hipotesis.....	37
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>39</b>
4.1 Deskripsi Pelaksanaan Penelitian.....	39
4.2 Deskriptif Data dan Hasil Penelitian.....	40
4.2.1 Deskriptif Data Hasil Dokumentasi.....	40
4.2.1.1 Sejarah SMP Srijaya Negara Palembang.....	40

4.2.1.2	Visi dan Misi SMP Srijaya Negara Palembang.....	41
4.2.1.3	Profil SMP Srijaya Negara Palembang.....	41
4.2.1.4	Data Jumlah Pendidik dan Pegawai SMP Srijaya Negara Palembang.....	42
4.2.1.5	Data Jumlah Peserta Didik SMP Srijaya Negara Palembang.....	42
4.2.1.6	Sarana dan Fasilitas SMP Srijaya Negara Palembang.....	42
4.2.2	Deskriptif Data Hasil Observasi.....	43
4.2.2.1	Deskripsi Data Hasil Observasi Penelitian Kelas VIII B Menggunakan Media <i>Game</i> Edukasi Ular Tangga .....	44
4.2.2.1.1	Pertemuan I.....	45
4.2.2.1.2	Pertemuan II.....	46
4.2.2.1.3	Pertemuan III.....	49
4.2.2.2	Deskripsi Data Hasil Observasi Penelitian Kelas VIII A Menggunakan Media <i>Puzzle</i> .....	52
4.2.2.2.1	Pertemuan I.....	52
4.2.2.2.2	Pertemuan II.....	54
4.2.2.2.3	Pertemuan III.....	57
4.2.3	Deskriptif Data Hasil Angket.....	60
4.2.3.1	Deskripsi Data Hasil Angket Penelitian Kelas VII B Menggunakan Media <i>Game</i> Edukasi Ular Tangga .....	61
4.2.3.2	Deskripsi Data Hasil Angket Penelitian Kelas VII A Menggunakan Media <i>Puzzle</i> .....	65
4.3	Teknik Pengukuran Instrumen.....	69
4.3.1	Uji Validitas.....	69
4.3.1.1	Uji Validitas Angket Media <i>Game</i> Edukasi Ular Tangga .....	70
4.3.1.2	Uji Validitas Angket Media <i>Puzzle</i> .....	71
4.3.2	Uji Reliabilitas.....	72
4.3.1.1	Uji Reliabilitas Angket Media <i>Game</i> Edukasi Ular Tangga .....	72
4.3.1.2	Uji reliabilitas Angket Media <i>Puzzle</i> .....	72
4.4	Analisis Data Hasil Observasi.....	73
4.4.1	Uji Normalitas.....	73
4.4.2	Uji Homogenitas.....	74

4.4.3 Uji Hipotesisi.....	75
4.5 Pembahasan Hasil Penelitian.....	77
<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>82</b>
5.1 Simpulan.....	82
5.2 Saran.....	83
5.2.1 Bagi Guru.....	83
5.2.2 bagi Siswa.....	83
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>84</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>88</b>



## DAFTAR TABEL

3.1 Variabel Penelitian.....	28
3.2 Populasi Penelitian.....	30
3.3 Motivasi Belajar Siswa di Kelas.....	31
3.4 Daftar Skor Jawaban Responden.....	33
3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	33
3.6 Kategori Motivasi Belajar Siswa.....	35
4.1 Jadwal Kegiatan Penelitian .....	39
4.2 Profil SMP Srijaya Negara Palembang.....	41
4.3 Data Jumlah Guru dan Tenaga Pendidik.....	42
4.4 Data Jumlah Peserta Didik SMP Srijaya Negara Palembang.....	42
4.5 Keadaan Sarana dan Fasilitas SMP Srijaya Negara Palembang.....	43
4.6 Kategori Motivasi Belajar Siswa.....	44
4.7 Data Observasi Motivasi Belajar Sisiwa Menggunakan Media <i>Game</i> Edukasi Ular Tangga Pertemuan I .....	47
4.8 Kategori Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Media <i>Game</i> Edukasi Ular Tangga Pertemuan I.....	46
4.9 Data Observasi Motivasi Belajar Sisiwa Menggunakan Media <i>Game</i> Edukasi Ular Tangga Pertemuan II.....	47
4.10 Kategori Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Media <i>Game</i> Edukasi Ular Tangga Pertemuan II.....	48
4.11 Perbandingan Kategori Motivasi Belajar Siswa Pertemuan I dan Pertemuan II .....	49
4.12 Data Observasi Motivasi Belajar Sisiwa Menggunakan Media <i>Game</i> Edukasi Ular Tangga Pertemuan III.....	49
4.13 Kategori Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Media <i>Game</i> Edukasi Ular Tangga Pertemuan III.....	50
4.14 Perbandingan Kategori Motivasi Belajar Siswa Pertemuan I, Pertemuan II, dan Pertemuan III.....	51
4.15 Data Observasi Motivasi Belajar Sisiwa Menggunakan Media <i>Puzzle</i> Pertemuan I.....	53

4.16 Kategori Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Media <i>Puzzle</i> Pertemuan I	54
4.17 Data Observasi Motivasi Belajar Sisiwa Menggunakan Media <i>Puzzle</i> Pertemuan II.....	55
4.18 Kategori Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Media <i>Puzzle</i> Pertemuan II	56
4.19 Perbandingan Kategori Motivasi Belajar Siswa Pertemuan I dan Pertemuan II.....	57
4.20 Data Observasi Motivasi Belajar Sisiwa Menggunakan Media <i>Puzzle</i> Pertemuan III.....	57
4.21 Kategori Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Media <i>Puzzle</i> Pertemuan III	58
4.22 Perbandingan Kategori Motivasi Belajar Siswa Pertemuan I, Pertemuan II, dan Pertemuan III.....	59
4.23 Klasifikasi Pernyataan dan Skor.....	61
4.24 Data Angket Penggunaan Media <i>Game</i> Edukasi Ular Tangga.....	62
4.25 Tabel Distribusi Frekuensi Tentang Penggunaan Media <i>Game</i> Edukasi Ular Tangga .....	63
4.26 Distribusi Frekuensi Hasil Angket Penggunaan Media <i>Game</i> Edukasi Ular Tangga.....	65
4.27 Data Angket Penggunaan Media <i>Puzzle</i> .....	66
4.28 Tabel Distribusi Frekuensi Tentang Penggunaan Media <i>Puzzle</i> .....	67
4.29 Distribusi Frekuensi Hasil Angket Penggunaan Media <i>Puzzle</i> .....	69
4.30 Interpretasi Validitas Angket Variabel.....	70
4.31 Interpretasi Validitas Angket Variabel.....	71
4.32 Hasil Uji Reliabilitas Angket Media <i>Game</i> Edukasi Ular Tangga.....	72
4.33 Hasil Uji Reliabilitas Angket Media <i>Puzzle</i> .....	73
4.34 Hasil Uji Normalitas.....	73
4.35 Hasil Uji Homogenitas .....	74
4.36 Hasil Uji Hipotesis.....	75

## DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka Berpikir.....	24
Bagan 2.2 Alur Penelitian.....	25

## DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Usul judul skripsi pembimbing 1 dan pembimbing 2
- Lampiran 2 : Pengesahan judul oleh koordinator program studi PPKn
- Lampiran 3 : Usul perubahan judul
- Lampiran 4 : Kesediaan Pembimbing 1 dan Pembimbing 2
- Lampiran 5 : Surat keputusan pembimbing skripsi
- Lampiran 6 : Keterangan persetujuan seminar usul penelitian
- Lampiran 7 : Rubrik perbaikan seminar usul penelitian
- Lampiran 8 : Surat keterangan telah melaksanakan seminar usul penelitian
- Lampiran 9 : Surat permohonan izin penelitian dari FKIP Unsri
- Lampiran 10 : Surat izin penelitian dari Dinas Pendidikan Kota Palembang
- Lampiran 11 : Surat telah melaksanakan penelitian di SMP Srijaya Negara Palembang
- Lampiran 12 : Surat keterangan persetujuan seminar hasil penelitian
- Lampiran 13 : Rubrik perbaikan seminar hasil penelitian
- Lampiran 14 : Surat keterangan telah melaksanakan seminar hasil penelitian
- Lampiran 15 : Surat keterangan persetujuan UAP
- Lampiran 16 : Surat keterangan telah melaksanakan UAP
- Lampiran 17 : Kartu bimbingan
- Lampiran 18 : Kisi-kisi observasi dan angket
- Lampiran 19 : Lembar observasi dan angket
- Lampiran 20 : Rencana pelaksanaan pembelajaran
- Lampiran 21 : Hasil dokumentasi saat penelitian
- Lampiran 22 : Hasil pemeriksaan plagiat

Pengaruh Penggunaan Media *Game* Edukasi Ular Tangga Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PPKn di SMP Srijaya Negara Palembang

Oleh Della Apriyani

Pembimbing 1 : Dra. Umi Chotimah, M.Pd.,Ph.D.

Pembimbing 2 : Drs. Emil El Faisal, M.Si

Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan media *game* edukasi ular tangga terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PPKn di SMP Srijaya Negara Palembang. Peneliti menggunakan metode eksperimen *quasi experimental design* dengan pendekatan kuantitatif. Populasi penelitian ini adalah kelas VIII B sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII A sebagai kelas kontrol. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *sampling purposive*. Teknik pengumpulan data menggunakan dokumentasi, observasi dan angket. Hasil penelitian data observasi dapat dilihat pada persentase rata-rata motivasi belajar siswa kelas eksperimen pertemuan III adalah 81,2% atau termasuk kategori motivasi sangat tinggi sedangkan pada persentase rata-rata motivasi belajar siswa kelas kontrol pertemuan III adalah 66,67% atau termasuk kategori motivasi tinggi. Hasil penelitian data angket kelas eksperimen dikategorikan baik karena 11 siswa atau 42% siswa menjawab bahwa penggunaan media *game* edukasi ular tangga dalam kategori baik sedangkan kelas kontrol dikategorikan cukup karena 11 peserta didik atau 48% peserta didik menjawab bahwa penggunaan media *puzzle* dalam kategori cukup. Berdasarkan uji *independent sample t-test* nilai Sig (2-tailed) yaitu  $.007 < 0.05$  hal ini menunjukkan bahwa  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Dengan demikian diperoleh kesimpulan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dalam penggunaan media *game* edukasi ular tangga terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PPKn di SMP Srijaya Negara Palembang.

**Kata kunci:** *Media Game Edukasi Ular Tangga, Motivasi Belajar Siswa, Pelajaran PPKn.*

**Pembimbing I,**

**Dra. Umi Chotimah, M.Pd.,Ph.D.**  
NIP. 196312211989112001

**Pembimbing II,**

**Drs. Emil El Faisal, M.Si**  
NIP.196812211994121001

**Mengetahui,**

**Koordinator Program Studi PPKn,**

**Sulkipani, S.Pd., M.Pd.**  
NIP. 198707042015041002

The Effect of Using Educational Game Media Snakes and Ladders on  
Students Motivation to Learn in Civics Subjects at SMP Srijaya Negara Palembang

By

Della Apriyani

Advisor 1: Dra. Umi Chotimah, M.Pd., Ph.D.

Advisor 2 : Drs. Emil El Faisal, M.Si

**ABSTRACT**

This study aims to determine the effect of the application of media game educational snakes and ladders on students learning motivation in civics subjects at Srijaya Negara Junior High School Palembang. The researcher uses the method quasi experimental design with a quantitative approach. The population of this study was class VIII B as the experimental class and class VIII A as the control class. The sampling technique in this study used a purposive sampling technique. Data collection techniques using documentation, observation, and questionnaires. The results of the observation data research can be seen in the average percentage of student learning motivation in the experimental class meeting III is 81.2% or belongs to the category of very high motivation, while the average percentage of student motivation in the control class meeting III is 66.67% or belongs to the category high motivation. The results of the research on questionnaire data for the experimental class were categorized as good because 11 students or 42% of students answered that the use of media game educational snakes and ladders was in a good category, while the control class was categorized as sufficient because 11 students or 48% of students answered that the use of media was a puzzle in the sufficient category. Based on the test independent sample t-test value Sig (2-tailed) is  $.007 > 0.05$  this indicates that the  $H_a$  accepted and  $H_o$  rejected. Thus obtained the conclusion that there is a significant influence in the use of media game educational snakes and ladders on students learning motivation in civics subjects at Srijaya Negara Junior High School Palembang.

**Keywords :** Snake and Ladder Educational Game Media, Student Learning Motivation, Civics Lessons

Advisor I,



**Dra. Umi Chotimah, M.Pd., Ph.D.**  
196312211989112001

Advisor II,



**Drs. Emil El Faisal, M.Si NIP.**  
NIP.196812211994121001

Approve of  
Coordinator of Pancasila and Civic Education Study Program



**Sulkipani, S.Pd., M.Pd.**  
NIP. 198707042015041002

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1. Latar Belakang**

Pembelajaran merupakan sarana penting dalam usaha menghasilkan orang yang mempunyai mutu. Penguasa memperjuangkan pembelajaran yang berkualitas dari bermacam aspek, salah satunya ada dalam sistem pembelajaran Nasional yang mempunyai tujuan buat mencerdaskan serta meningkatkan kemampuan yang dipunyai partisipan ajar supaya bisa jadi orang yang beragama serta bertaqwa pada Tuhan Yang Maha Esa dan jadi masyarakat Negara yang bertanggung jawab serta demokratis. Bersumber pada Peraturan Penguasa RI Nomor. 19 Tahun 2005 berkata kalau:

“proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarya kreatifitas dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologi peserta didik”. (dalam [https://kelembagaan.risetdikti.go.id/wp-content/uploads/2016/08/PP032201\\_3.pdf](https://kelembagaan.risetdikti.go.id/wp-content/uploads/2016/08/PP032201_3.pdf) diakses pada tanggal 3 Maret 2019)

Cara penataran ialah sesuatu kegiatan yang wajib didesain dengan cara betul supaya bisa mempengaruhi partisipan ajar dalam menggapai tujuan pembelajaran yang sudah diresmikan serta mau digapai. Dalam menggapai tujuan penataran itu partisipan ajar berhubungan dengan area berlatih yang diatur oleh guru lewat cara penataran yang sudah diresmikan. Dalam cara penataran, uraian yang diserahkan oleh guru sulit buat di cerna serta dimengerti oleh anak didik disebabkan guru umumnya memakai tata cara ceramah serta alat buku alhasil anak didik merasa cepat jenuh serta keletihan. Perihal ini pasti saja wajib dicarikan jalur keluarnya ialah dengan memperkenalkan alat yang menarik selaku perlengkapan bantu dalam membimbing.

Kesuksesan berlatih anak didik tentu terdapat faktor- faktor yang mempengaruhinya. Bagi Slameto( 2003: 54) dalam Oktaviyani, Hartini( 2014: 634) ada 2 aspek yang pengaruhi kesuksesan berlatih, ialah aspek internal serta aspek ekstern. Aspek awal ialah aspek internal yang terdiri dari: 1) Aspek

Jasmaniah semacam, kesehatan serta cacat badan. 2) Aspek Ilmu jiwa semacam atensi, atensi, kemampuan, corak, kedewasaan, kesiapan serta intelegensi., 3) Aspek Keletihan, Aspek ini amat pengaruhi hasil berlatih, sebab bila anak didik keletihan dalam berlatih hingga bisa melenyapkan fokus serta atensi berlatih anak didik. Aspek kedua ialah aspek ekstern yang terdiri dari: 1) aspek Keluarga ialah metode orang berumur ceria, atmosfer rumah, kondisi ekonomi keluarga, penafsiran orang berumur, serta kerangka balik kultur. 2) aspek Sekolah, semacam bentuk penataran, tata cara mengajar, alat penataran, kurikulum, interaksi guru dengan anak didik, interaksi anak didik dengan anak didik, patuh di sekolah serta lain serupanya. 3) aspek Warga, semacam aktivitas anak didik dalam warga serta sahabat berteman. Bersumber pada penjelasan di atas periset memandang kalau aspek kesuksesan berlatih anak didik salah satunya ialah alat penataran. Dengan penentuan alat yang pas hingga hendak bisa meningkatkan dorongan serta atensi berlatih anak didik. (dalam <http://ejournal.Unp.ac.id/index.php/jupekhu/article/viewFile/3902/3136> diakses pada tanggal 3 Agustus 2019)

Menurut Rossi dan Briedle (1966) dalam Sanjaya, Wina (2016: 163) mengemukakan bahwa:

“media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat digunakan untuk mencapai suatu tujuan dalam pendidikan seperti radio, televisi, buku, Koran, majalah, dan lain sebagainya. pada saat guru hendak mendesain suatu program pengajaran, tentunya komponen-komponen tersebut berdasarkan pemikirannya”.

Salah satu komponen pengajaran adalah pemanfaatan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Peranan media sebagai alat bantu dalam mengantarkan atau menyampaikan pesan dalam hal ini materi pembelajaran dari guru kepada siswa. Alat pembelajaran yang hendak diaplikasikan oleh seseorang guru wajib mengaitkan partisipan ajar buat turut aktif dalam cara pembelajaran itu.

Penelitian terdahulu dilakukan oleh Sahara, Devita Alna yang berjudul “pengaruh penggunaan media permainan ular tangga terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran akuntansi. Hasil penelitian yang dilakukan peneliti



sebelumnya ialah peningkatan motivasi belajar siswa setelah menggunakan media permainan ular tangga dalam pembelajaran akuntansi, dimana sebelumnya motivasi belajar siswanya rendah.” (dalam [http://repository.upi.edu/31896/8/S\\_PE\\_A\\_13049\\_97\\_Chapter%205.pdf](http://repository.upi.edu/31896/8/S_PE_A_13049_97_Chapter%205.pdf) diakses pada tanggal 3 Agustus 2019)

Kemudian penelitian terdahulu dilakukan oleh Rosela, Endah yang berjudul “penggunaan media edukasi ular tangga untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas VIII A SMP Negeri 2 Mlati Sleman pada materi sistem peredaran darah manusia. Hasil penelitian yang dilakukan peneliti sebelumnya ialah media edukasi ular tangga dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Adanya kenaikan dari motivasi belajar pada siklus I 87,5% ke siklus II 100% sedangkan hasil belajar siswa pada siklus I 62,5% ke siklus II 100%.” (dalam <http://repository.usd.ac.id/6835/2/121434050full.pdf> diakses pada tanggal 3 Agustus 2019).

Berdasarkan studi pendahuluan yang telah dilakukan peneliti pada tanggal 3 Agustus 2019 dengan Guru PPKn di SMP Srijaya Negara Palembang. Peneliti melakukan wawancara dengan guru PPKn di SMP Srijaya Negara Palembang. Peneliti mendapatkan informasi bahwa guru mata pelajaran PPKn di SMP Srijaya Negara Palembang hanya ada 1 guru dan bapak tersebut lulusan dari Universitas Sriwijaya. Guru tersebut sudah mengajar di SMP Srijaya Negara Selama 8 bulan. Pada saat proses belajar mengajar guru tersebut bisa dikatakan jarang menggunakan media pembelajaran. Dilihat dari hasil pengamatan saya, guru tersebut jarang menggunakan media pembelajaran dikarenakan fasilitas yang ada di sekolah tersebut kurang memadai. Media pembelajaran yang pernah digunakan guru tersebut ketika mengajar adalah *Power Point* dan *Stick*. Jadi agar motivasi belajar siswa meningkat saya akan menerapkan media pembelajaran ular tangga.

Pada tanggal 3 September 2020 peneliti juga menyebarkan angket kepada siswa melalui *google form*. Hasil dari angket yang disebarkan periset diperoleh kalau dari 17 anak didik, terdapat 6 anak didik yang berkata kalau guru dikala membimbing menarik sebaliknya 11 anak didik berkata kalau mereka merasa jenuh dikala guru membimbing ataupun tidak menarik untuk mereka. Perihal ini

diakibatkan alat yang dipakai guru cuma itu- itu saja, alhasil membuat anak didik merasa jenuh.

Peneliti juga melakukan studi pendahuluan dengan teknik dokumentasi di SMP Srijaya Negara Palembang pada tanggal 10 September 2020. Berdasarkan data yang didapatkan oleh peneliti bahwa di SMP Srijaya Negara Palembang kelas VIII A tingkat motivasinya sebesar 30%, kelas VIII B tingkat motivasinya sebesar 22%, kelas VIII C tingkat motivasinya sebesar 33%. Jadi, berdasarkan data di atas peneliti menyimpulkan bahwa tingkat motivasi belajar siswa di setiap kelas masih rendah..

Dengan begitu, salah satu usaha yang dapat dipakai merupakan dengan menerapkan bentuk penataran yang mengasyikkan serta pula memotivasi partisipan ajar dalam mata pelajaran PPKn, dengan mengenakan perlengkapan penataran kooperatif yakni perlengkapan game penataran ular tangga berlaku seperti perlengkapan yang menggembirakan. Pelatihan kooperatif mengenakan perlengkapan game penataran ular tangga yakni strategi penataran yang kooperatif dan fleksibel. Lewat alat penataran ini, tiap partisipan ajar mempunyai tanggung jawab buat menekuni modul dikala terletak dalam bagian kelompok.

Bagi Mz, Yumarlin game ular tangga merupakan salah satu game buat kanak- kanak yang dimainkan oleh 2 orang ataupun lebih. Game ini ialah tipe game regu, dengan mengaitkan sebagian orang serta bukan game yang bertabiat pribadi. Alat permainan pembelajaran ular tangga ini ialah permainan yang gampang dimainkan, mengaitkan partisipan ajar, tingkatkan bersemangat partisipan ajar, partisipan ajar hendak menanggapi persoalan, dan alat ini amat disenangi oleh partisipan ajar sebab banyak ada gambar yang menarik serta bercorak. (dalam [https://www.researchgate.net/profile/Yumarlin\\_Mz/publication/319416534](https://www.researchgate.net/profile/Yumarlin_Mz/publication/319416534) diakses pada tanggal 30 Agustus 2019)

Berdasarkan keunggulan media *game* edukasi ular tangga sesuai dengan yang diatas, maka peneliti akan melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Media *Game* Edukasi Ular Tangga Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PPKn di SMP Srijaya Negara Palembang”**.

## **1.2 Rumusan masalah**

Bersumber pada kerangka belakang yang sudah dipaparkan periset, bisa diformulasikan permasalahan yang hendak diawasi merupakan “bagaimana pengaruh penggunaan media *game* edukasi ular tangga terhadap motivasi belajar siswa di SMP Srijaya Negara Palembang ?”.

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media *game* edukasi ular tangga terhadap motivasi belajar siswa di SMP Srijaya Negara Palembang.

## **1.4 Manfaat Penelitian**

### **1.4.1 Secara teoritis**

Hasil riset ini buat menaikkan pengetahuan filosofi tentang alat ular tangga dalam usaha kenaikan motivasi berlatih peserta didik pada mata pelajaran PPKn.

### **1. 4. 2 Secara Praktis**

#### **1. 4. 2. 1 Bagi Guru**

1. Hasil riset bisa berguna selaku masukan untuk guru PPKn SMP dalam memilah serta memakai alat pembelajaran selaku usaha kenaikan dorongan berlatih peserta didik.
2. Bisa dipakai buat reformasi ataupun inovasi pada cara pembelajaran supaya cara pembelajaran bisa berjalan dengan baik.

#### **1.4.2.1 Bagi Siswa**

Meningkatkan motivasi peserta didik dalam pelajaran PPKn.

## DAFTAR PUSTAKA

- A, M. Husna. 2009. *100+ Permainan Tradisional Indonesia untuk Kreativitas, Ketangkasan, dan keakraban*. Yogyakarta: Andi
- Achmadi, Abu. 2010. *Metodologi penelitian*. Jakarta: Bumi Aksara
- Afrizal. 2016. *Metode Penelitian Kualitatif Sebuah Upaya Mendukung Penggunaan Penelitian Kualitatif dalam Berbagai Disiplin Ilmu*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Anonim. 2013. *Peraturan Pemerintah RI No.19 Tahun 2005*. [internet]. Tersedia di: (<https://kelembagaan.risetdikti.go.id/wp-content/uploads/2016/08/PP0322013.pdf>). Diakses pada tanggal 3 Maret 2019
- Arikunto, Suharsimi. 2001. *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Bina Aksara
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arsyad, Azhar. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Azwar, Syaifuddin. 2016. *Penyusunan Skala Psikologi*. Yogyakarta: pustaka pelajar
- Djaali. 2012. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Hamalik, Oemar. 2004. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara
- Khayatun, Amiroh Nur. 2013. *Efektivitas Teknik Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis Siswa Kelas Xi Sma N 3 Purworejo*. Universitas Negeri Yogyakarta. [Internet]. Tersedia

di: ([http://eprints.uny.ac.id/21774/1/Amiroh%20Nur%20Khayatun %200920424101\\_1.pdf](http://eprints.uny.ac.id/21774/1/Amiroh%20Nur%20Khayatun%200920424101_1.pdf)). Diakses pada tanggal 15 agustus 2019

M, Sadiman A. 2007. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada

Mz, Yumarlin. 2013. *Pengembangan Permainan Ular Tangga untuk Kuis Mata Pelajaran Sains Sekolah Dasar*. Universitas Janabadra. [Internet]. Tersedia di: ([https://www.researchgate.net/profile/Yumarlin\\_Mz/publication/319416534](https://www.researchgate.net/profile/Yumarlin_Mz/publication/319416534)). Diakses pada tanggal 30 Agustus 2019

Oktaviyani, Hartini. 2014. *Faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan mahasiswa tunanetra X di Iain Imam Bonjol Padang*. Universitas Negeri Padang. [Internet]. Tersedia di: (<http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jupekhu/article/viewFile/3902/3136>). Diakses pada tanggal 3 Agustus 2019

Ratnaningsih, Nafiah Nurul. 2014. *Penggunaan Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPS Kelas III A SD N Nogopuro Sleman*. Universitas Negeri Yogyakarta. [Internet]. Tersedia di: (<https://eprints.uny.ac.id/14296/>). Diakses pada tanggal 3 Agustus 3019

Rosela, Endah. 2016. *Penggunaan Media Edukasi Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VIII A SMP Negeri 2 Mlati Sleman pada Materi Sistem Peredaran Darah Manusia*. Universitas Sanata Dharma. [Internet]. Tersedia di: ([http://repository.usd.ac.id/6835/2/121434050\\_full.pdf](http://repository.usd.ac.id/6835/2/121434050_full.pdf)). Diakses pada tanggal 3 Agustus 2019

Sahara, Devita Alna. 2017. *Pengaruh Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Akuntansi*. Universitas Pendidikan Indonesia. [Internet]. Tersedia di: ([http://repository.upi.edu/31896/8/S\\_PE\\_A\\_13049\\_97\\_Chapter%205.pdf](http://repository.upi.edu/31896/8/S_PE_A_13049_97_Chapter%205.pdf)). Diakses pada tanggal 3 Agustus 2019

- Sanjaya, Wina. 2016. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenadamedia Group
- Sardiman. 2012. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers
- Sarwono. 2006. *Metode Kuantitatif dan Kualitatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Satyaratni, I Gusti Ayu. 2012. *Permainan Tradisional Ular Tangga Sebagai Media Pembelajaran Matematika Untuk Anak Taman Kanak-Kanak*. Universitas Mahasaraswati Denpasar. [Internet]. Tersedia di: (<https://saya-satya.wordpress.com/pkm/116-2/>). Diakses pada tanggal 4 Agustus 2019
- Setiawan, Eka Dkk. 2019. *Permainan Ular Tangga Dalam Meningkatkan Kemampuan Moral Anak*. STKIP Setia Budhi Rangkasbitung. [Internet]. Tersedia di: ([https://journal.institutpendidikan.ac.id/index.php/petik/article/download/494/pdf\\_1](https://journal.institutpendidikan.ac.id/index.php/petik/article/download/494/pdf_1)). Diakses pada tanggal 15 Agustus 2019
- Siregar, N. 2010. *Metode penelitian*. Jakarta: Ghalia Indonesia
- Sudijono, Anas. 2018. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Depok: Rajawali Pers
- Sugiyono. 2010. *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: CV Alfabeta
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Surkadi. 2003. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Prakteknya*. Jakarta: Bumi Aksara
- Susiati, Susi, dkk. 2017. *Panduan Penggunaan Permainan Ular Tangga “Cerdas Sosial”*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia

Uno, Hamzah B. 2017. *Teori Motivasi dan Pengukurannya: analisis di bidang pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara

Widi, R.K. 2010. *Asas Metodologi Penelitian*. Surabaya: Graha Ilmu