

tujuan pembelajaran tertentu. Selain itu (Bunjamin, 2021) menegaskan pembelajaran ialah sistem yang berisi banyak bagian yang saling berhubungan satu dan lainnya. Bagian-bagian itu ialah tujuan, metode, materi, dan evaluasi. Pendidik perlu memperhatikan keempat bagian penting ini saat memilih dan menentukan strategi, pendekatan, metode, dan media yang bisa dimanfaatkan saat proses pembelajaran. Sebagai perancang pembelajaran, guru dituntut supaya memiliki keterampilan dalam merencanakan pembelajaran dengan memilih media dan sumber belajar yang sesuai. Tujuannya adalah untuk membantu siswa memahami materi secara optimal dan merangsang minat siswa bisa berperan aktif saat proses pembelajaran.

Salah satu pembelajaran dalam dunia pendidikan khususnya tingkat sekolah dasar adalah mata pelajaran PJOK. Menurut (Saktiawan & Kanca, 2023) Pendidikan Jasmani, Olahraga, Kesehatan (PJOK) ialah proses pembelajaran yang memakai kegiatan fisik menjadi sarana utamanya agar mendapatkan perubahan menyeluruh pada kualitas seseorang, termasuk pada aspek mental, fisik, serta emosional. PJOK mempunyai peranan penting dalam memberi kesempatan langsung pada siswa guna mengenyam banyak pengalaman belajar, misalnya tumbuhnya fisik, berkembangnya psikis yang lebih unggul, dan membuat bentuk hidup sehat dan aktif selama hidup. Diadakannya pembelajaran pendidikan jasmani melibatkan pengajaran berbagai gerakan dasar olahraga yang terintegrasi di kurikulum pendidikan jasmani. Di jenjang pendidikan dasar, penting untuk mengajarkan gerakan dasar secara umum karena hal ini merupakan pengenalan pertama siswa terhadap gerakan dalam pembelajaran PJOK (Agus Salim et al., 2023).

Kini, kurikulum yang diimplementasikan di sekolah dasar Jakarta ialah kurikulum merdeka. Pada jenjang kelas IV (fase B), capaian pembelajaran yang telah diputuskan sesuai SK Kepala BSKAP No. 8 Tahun 2022 ialah agar siswa dapat mengimplementasikan macam-macam dan kombinasi bentuk gerak dasar serta keahlian gerak melalui berbagai aktivitas seperti senam, gerak berirama, permainan dan olahraga, dan olahraga air (kondisional). Gerak dasar yang harus dipahami siswa di tingkat sekolah dasar ialah gerak nonlokomotor. Saputra dalam (Hidayat, 2017) menyatakan bahwa gerak nonlokomotor ialah jenis gerakan yang dijalankan tidak ada perpindahan tempat. Gerakan ini mencakup kemampuan untuk mengangkat dan menurunkan, menekuk dan

meregangkan, mengguncang, mendorong dan menarik, melingkari, melipat dan memelintir, dan lain-lain.

Minat adalah keinginan yang dimiliki individu secara sadar (Pramana et al., 2021). Minat mendorong individu untuk mengalami, melakukan kegiatan, dan mengembangkan keahlian saat memecahkan masalah, sehingga perlu mendapatkan perhatian khusus. (Aji & Rahayu, 2023) menegaskan minat juga memiliki relevansi saat proses pembelajaran dikarenakan berhubungan dengan tingkat keterlibatan individu dalam belajar. Untuk siswa, minat belajar didefinisikan sebagai ketertarikan siswa terhadap suatu pelajaran yang menyebabkan mereka tekun dalam belajar dan berusaha mengerti segala pengetahuan yang terkait pada bidang itu. Mereka ikut dengan pelajaran yang antusias penuh dan tidak merasa tertekan (Nurhasanah & Sobandi, 2016). Tingginya minat dalam proses pembelajaran dapat membuat siswa bisa lebih praktis saat belajar dan mengerti materi yang dipaparkan oleh guru dikarenakan siswa antusias dan berminat pada kegiatan belajar. Sebaliknya, jika minat siswa terhadap pembelajaran rendah, mereka mungkin merasa kurang antusias dalam mengikuti proses belajar tersebut. Dampak buruknya adalah bisa membuat siswa menjadi enggan belajar, merasa jenuh, acuh tak acuh, dan kemudian menghadapi kesulitan saat belajar.

Namun realita yang terjadi berdasarkan hasil observasi peneliti selama pelaksanaan mata kuliah Pengenalan Lapangan Persekolahan 2 (PLP 2) di SDN Susukan 09 pada bulan Oktober sampai dengan Desember 2023, penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran masih belum optimal. Penggunaan alat peraga juga terbatas dalam proses pembelajaran PJOK. Proses pembelajaran PJOK saat ini cenderung bersifat monoton, kegiatan pembelajaran didominasi dengan ceramah, sebagian besar materi hanya dijelaskan oleh guru dan siswa sekadar menyimak dan mempraktikkan apa yang diperintahkan guru. Hal ini menyebabkan siswa menganggap pembelajaran PJOK sebagai pelajaran yang kurang menarik dan mereka kehilangan semangat dalam belajar. Siswa juga seringkali kurang fokus ketika guru sedang menyampaikan materi pelajaran di lapangan, hanya sedikit yang memperhatikan saat guru sedang menjelaskan. Banyak siswa lebih memilih sibuk dengan dirinya sendiri atau bercanda dengan temannya, mereka juga tidak segan untuk meminta jam kosong pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Akibatnya, pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran

menjadi kurang maksimal. Ditambah juga masih ada siswa yang cenderung pasif, merasa tidak cukup percaya diri untuk berpartisipasi dalam diskusi atau menjawab pertanyaan dari guru. Oleh karena itu, penting untuk meneliti dan mengkaji lebih dalam penggunaan media pembelajaran yang lebih interaktif dan efektif sebagai media pembelajaran di SDN Susukan 09 Pagi.

Media pembelajaran merupakan sebuah alat yang diaplikasikan guna memberitahukan pesan atau informasi saat proses belajar mengajar yang tujuannya agar membangkitkan perhatian dan minat belajar siswa (Ilham et al., 2023). Guru dituntut memiliki keterampilan untuk merancang pembelajaran sama seperti gaya belajar dan minat belajar siswa, sehingga siswa dapat berkembang lebih maksimal, seperti yang tercermin dari hasil belajar siswa. Guru bisa menggunakan berbagai media pembelajaran saat proses mengajar untuk menarik minat siswa dan mempermudah pemahaman mereka pada materi yang disampaikan. Alternatif yang bisa digunakan guna mengembangkan minat belajar siswa terutama dalam mata pelajaran PJOK, adalah yang memanfaatkan media ular tangga saat proses pembelajaran.

Pemilihan ular tangga sebagai media didasarkan pada kesesuaian dengan karakteristik siswa di sekolah dasar yang gemar bermain, pada umumnya siswa lebih gembira belajar melalui media yang bisa dijadikan permainan (Permana & Imron, 2016). Permainan ular tangga yang telah dikemas menjadi media pembelajaran biasanya berbentuk persegi dengan jumlah 100 kotak di dalamnya, yang dilengkapi dengan gambar-gambar ular dan tangga (Lumbantobing et al., 2022). Biasanya terdiri dari dua orang pemain atau lebih, permainan ular tangga mengajarkan siswa bagaimana bersaing secara sportif. Ide permainan ini adalah para pemain melempar dadu dengan angka mulai dari 1 hingga 6 dan menggunakan sejumlah kotak untuk membuat papan permainan (Marcela et al., 2022). Di penelitian ini, peneliti akan memanfaatkan sebuah papan permainan berukuran total 3x3 meter, dibuat dari bahan dasar spanduk, di mana setiap kotaknya berwarna-warni dan terdiri dari 100 petak. Pada setiap petak papan permainan ular tangga, berisi tantangan atau pertanyaan yang akan dijawab oleh para pemain.

Penelitian mengenai pemakaian media permainan ular tangga sebagai media pembelajaran telah dijalankan peneliti sebelumnya. Di antaranya ialah penelitian yang dijalankan (Khoridha et al., 2022) menyatakan

“minat belajar siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan minat belajar siswa pada kelas kontrol, maka terdapat pengaruh media permainan ular tangga besar”. Hal ini searah pada (Lumbantobing et al., 2022) yang menegaskan “terjadi peningkatan minat belajar dan hasil belajar siswa ketika menggunakan media permainan ular tangga”. Penelitian berikutnya juga memperlihatkan pengembangan permainan ular tangga dengan pendekatan tematik memiliki valid dan praktis diterapkan dalam pembelajaran (Rahayu et al., 2022). Berdasarkan beberapa temuan dari penelitian sebelumnya, peneliti sampai pada kesimpulan bahwa penggunaan media pembelajaran yang menarik begitu penting untuk proses pembelajaran dikarenakan bisa mengembangkan antusiasme dan minat belajar siswa saat ikut aktivitas belajar mengajar.

Meskipun telah banyak peneliti terdahulu yang mengkaji penelitian mengenai ular tangga, dan sering kali memiliki hal serupa dalam metodologi dan variabel penelitian, penulis dalam melaksanakan penelitian ini bertujuan untuk menekankan perbedaan dari penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilaksanakan penulis. Pertama, fokus yang diteliti terletak pada variabel terkait minat belajar siswa dalam proses pembelajaran PJOK kelas IV memakai media pembelajaran berbasis permainan ular tangga masih jarang. Kedua, yakni lokasi penelitian yang dipilih penulis memiliki perbedaan dengan penelitian terdahulu.

Atas permasalahan tersebut, maka peneliti berharap dapat mengatasi suatu permasalahan pembelajaran di sekolah dengan menciptakan pengalaman belajar yang mengembirakan serta bisa mengembangkan pengertian siswa tepatnya di mata pelajaran PJOK. Dengan menerapkan media pembelajaran visual tepatnya permainan ular tangga, diinginkan bisa mengembangkan minat belajar siswa. Mengacu dengan latar belakang yang sudah dipaparkan, peneliti tertarik guna menjadikan permasalahan ini sebagai fokus penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Permainan Ular Tangga terhadap Minat Belajar PJOK Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”.

2. Metode Penelitian

Dalam upaya mengetahui dampak penggunaan media permainan ular tangga terhadap minat belajar siswa kelas IV SD, penelitian ini menggunakan metodologi penelitian kuantitatif melalui pendekatan desain kuasi eksperimen, yaitu model *posttest only control design*. Para siswa terdaftar di SDN 09 Susukan 09 Pagi. Ada dua kelompok dalam

desain ini: kelompok kontrol, yang tidak menerima perlakuan di mana menggunakan pembelajaran konvensional, dan kelompok eksperimen, yang menerima perlakuan menggunakan media permainan ular tangga (X). Pengaruh tersedianya perlakuan adalah ($O_1 : O_2$). Rencana penelitian tersedia di Tabel 1.

Tabel 1. Desain penelitian

Kelompok	Perlakuan	Post-test
Kontrol	-	O_1
Eksperimen	X	O_2

Penelitian ini dilakukan di SDN Susukan 09 Pagi yang berlokasi di Jakarta Timur pada bulan Mei 2024. Populasi di penelitian ini meliputi keseluruhan siswa kelas IV SDN Susukan 09 Pagi, yang berisi empat kelas dengan jumlah siswa sebanyak 96 orang. Menurut (Amin et al., 2023) sampel ialah bagian dari populasi secara keseluruhan yang digunakan untuk mewakili populasi tersebut. Teknik pengambilan sampelnya memakai *Purposive Sampling* tepatnya metode pengambilan sampel data dengan meninjau ciri-ciri khusus dari sumber data. Alasan peneliti memilih teknik sampel ini berdasarkan saran dari guru PJOK dengan pertimbangan kedua kelas yang memiliki kesamaan tingkat strada dan karakteristik yang homogen.

Penelitian ini mempunyai dua variabel, pertama variabel bebas (*independent*) ialah media permainan ular tangga (X) sebagai variabel yang mempengaruhi variabel terikat. Kedua, variabel terikat (*dependent*) yaitu minat belajar siswa (Y) yang berperan sebagai variabel yang terjadi oleh variabel bebas. Sampel yang dipakai di penelitian ini jumlahnya 48 siswa kelas IV yang berisi kelas IV-B sebanyak 24 siswa jadi kelompok kontrol dan kelas IV-C jumlahnya 24 siswa jadi kelompok eksperimen. Tabel 2 menyajikan indikator yang berguna untuk mengukur tingkat minat siswa dalam belajar.

Adapun teknik pengumpulan data melalui observasi, angket dan dokumentasi. Jenis instrumen yang dipakai ialah angket (kuesioner) berisi 35 pernyataan yang tergolongkan jadi 22 pernyataan positif dan 13 pernyataan negatif berskala *likert*. Skala *likert* dipakai guna mengukur peningkatan minat belajar siswa sesudah penerapan suatu perlakuan. Peneliti juga memanfaatkan dokumentasi untuk menguatkan data dan sebagai bukti selama proses pembelajaran berlangsung. Sebelum menggunakan instrumen penelitian, peneliti sudah menjalankan uji validitas dan reliabilitas dengan perangkat lunak *IBM SPSS Statistics 25*.

Tujuan dari uji tersebut adalah untuk menilai apakah setiap butir pernyataan dalam angket penelitian valid dan reliabel untuk digunakan.

Tabel 2. Indikator minat belajar siswa

Indikator	Sub Indikator
Perasaan senang	Merasa senang saat belajar, belajar tanpa paksaan.
Perhatian	Perhatian terhadap penjelasan guru, perhatian terhadap pelajaran, memahami materi pelajaran.
Partisipasi	Berinisiatif untuk belajar sendiri dan kelompok, Penyelesaian tugas, kemauan untuk melakukan sesuatu.
Ketertarikan	Rasa ingin tahu terhadap pelajaran.

Uji prasyarat dan uji hipotesis adalah dua prosedur analisis yang digunakan. Uji homogenitas dan normalitas merupakan uji prasyarat. Untuk menguji normalitas data, memakai rumus *Shapiro-Wilk* untuk menilai apakah data yang terkumpul mengandung distribusi normal. Data dianggap mengandung distribusi normal jika hasil uji dua sisi menunjukkan signifikansi lebih besar dari 0,05. Sedangkan pengujian homogenitas menggunakan *Levene Test*, di mana data dianggap homogen jika nilai signifikansinya melebihi 0,05. Kemudian peneliti menjalankan uji hipotesis memakai *Independent Sample T-Test*. Ciri-ciri pengujian ialah bila nilai signifikansi ($\text{sig} \leq \alpha - 0,05$, maka H_0 (hipotesis nol) ditolak dan H_a (hipotesis alternatif) diterima. Hal ini menunjukkan bagaimana media penggambaran permainan ular tangga mempengaruhi minat siswa dalam belajar. Apabila $\text{sig} > \alpha - 0,05$ maka media penggambaran permainan ular tangga tidak memiliki pengaruh terhadap minat siswa dalam belajar, dan H_0 ditolak dan H_0 diterima.

3. Hasil dan Pembahasan

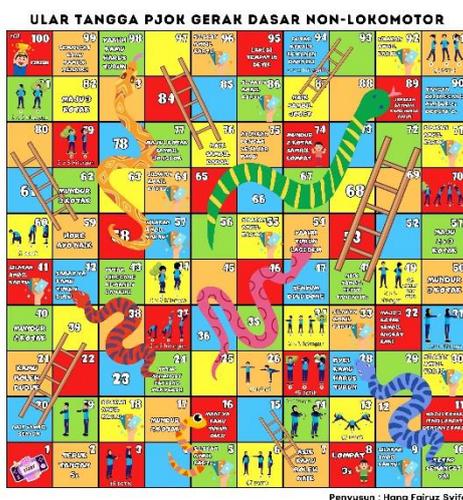
Pelaksanaan uji coba instrumen dijalankan di bulan Mei 2024. Uji instrumen dijalankan di kelas IV SDN Jati Padang 05 Pagi dengan jumlah 30 responden. Data diambil dengan menggunakan 35 butir pernyataan yang digunakan sebagai uji instrumen validitas memperoleh sebanyak 20 butir pernyataan dinyatakan valid karena hasil $r_{hitung} >$ dari r_{tabel} dan koefisien reliabilitas sebesar 0,763 dengan kriteria tinggi. Berikut perolehan uji reliabilitas diperlihatkan di tabel 3.

Tabel 3. Hasil uji reliabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's	
Alpha	N of Items
.763	35

Butir pernyataan yang telah ditegaskan valid dan reliabel tersebut bisa menjadi pernyataan dalam angket *post-test* yang diberi ke kelas eksperimen dan kelas kontrol di lokasi penelitian, yakni SDN Susukan 09 Pagi. Aktivitas pembelajaran yang terlaksana di kelas eksperimen dan kelas kontrol dijalankan sesuai modul ajar mata pelajaran PJOK dengan materi gerak dasar nonlokomotor yang telah dirancang sebelumnya oleh peneliti. Proses pembelajaran ini dijalankan selama 3x pertemuan di tiap kelas.

Di pertemuan pertama kelas eksperimen (kelas IV-C), peneliti memberikan penjelasan umum tentang materi menggunakan *Power Point* dan membimbing sesi tanya jawab agar siswa saling berdiskusi. Pada pertemuan kedua, peneliti memberikan perlakuan, yaitu melibatkan penggunaan media permainan ular tangga yang memiliki desain ukuran *banner* 3x3 meter. Permainan ular tangga ialah permainan klasik yang dimodifikasi memakai papan dengan kotak-kotak berwarna yang berisi ular dan tangga. Dalam permainan ini, pemain melempar dadu untuk menentukan banyaknya langkah yang dapat mereka ambil, dengan tujuan mencapai kotak *finish*. Strategi permainan melibatkan memanfaatkan tangga untuk maju lebih cepat dan menghindari ular agar tidak mundur (Bilqisti et al., 2023).



Gambar 1. Desain media permainan ular tangga

Beberapa kotak dalam ular tangga terdiri dari dua tantangan, yaitu berupa gambar gerak nonlokomotor yang harus siswa peragakan bersama kelompoknya dan kartu soal yang

memuat pertanyaan tentang gerak dasar nonlokomotor yang harus dijawab oleh kelompok yang bidaknya berhenti pada kotak tersebut. Apabila jawaban benar, bidak tersebut dapat melanjutkan langkahnya. Siswa dibagi ke dalam empat kelompok kemudian guru menjelaskan aturan permainan dan membimbing jalannya permainan hingga menentukan kelompok yang berhasil mencapai kotak *finish* dan berhak mendapatkan juara pertama. Pada pertemuan ketiga, guru membagikan angket *posttest*.

Sedangkan di pertemuan pertama dan kedua di kelas kontrol (IV-B) peneliti menggunakan model pembelajaran konvensional berbantuan *Power Point* termasuk ceramah, diskusi, sesi tanya jawab, dan penugasan. Pada pertemuan ketiga, guru membagikan angket *posttest*. Setelah proses pembelajaran selesai, hasil penghitungan data penelitian dapat diinterpretasikan dalam analisis statistik deskriptif yang ditampilkan di tabel 4 berikut.

Tabel 4. Analisis statistik deskriptif

		Statistics	
		Post-test Eksperimen	Post-test Kontrol
N	Valid	24	24
	Missing	0	0
Mean		85.38	73.54
Median		87.50	76.00
Mode		89	64 ^a
Std. Deviation		8.520	10.839
Variance		72.592	117.476
Range		34	41
Minimum		66	49
Maximum		100	90
Sum		2049	1765

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

Tabel 4 menunjukkan bahwa kelas eksperimen yang menerapkan media permainan ular tangga memiliki nilai rata-rata *posttest* sebesar 85,37 dengan standar deviasi 8,52, sedangkan kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional memiliki nilai rata-rata *posttest* sebesar 73,54 dengan standar deviasi 10,8. Berdasarkan statistik tersebut, nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol. Dengan demikian, terlihat indikasi bahwa ada perbedaan dalam minat belajar siswa antara yang memakai media berupa permainan ular tangga dan yang tidak memakai media tersebut.

Tabel 5. Uji normalitas

Tests of Normality							
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Stati	df	Sig.	Stati	df	Sig.
Minat Belajar	Kelas Eksperimen	.144	24	.200	.956	24	.356
	Kelas Kontrol	.125	24	.200	.956	24	.357

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Tabel 5 menunjukkan bahwa kelas eksperimen memiliki nilai signifikansi sebanyak 0,356 sementara kelas kontrol memiliki nilai signifikansi sebanyak 0,357 untuk uji normalitas dengan menggunakan perhitungan *Shapiro-Wilk*. Nilai signifikansi untuk kedua kelas tersebut lebih dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa hasil *posttest* dari kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal. Sesudah memastikan bahwa data berdistribusi normal, langkah berikutnya ialah menjalankan uji homogenitas. Perolehan uji homogenitas tersedia di tabel 6.

Sesuai tabel 6, perolehan uji homogenitas menggunakan *Levene test* memperlihatkan nilai signifikansi sebanyak 0,103. Ciri-ciri untuk mengatakan bahwa dua kelompok data mempunyai variansi yang serupa atau homogen ialah bila nilai signifikansi > 0,05. Dalam kasus ini, nilai signifikansi yang didapat ialah 0,103, yang mana angkat tersebut lebih besar dari 0,05. Maka, kesimpulannya kedua kelompok populasi data, yakni varian yang dimiliki kelas kontrol dan kelas eksperimen serupa atau homogen. Sesuai perolehan uji normalitas dan homogenitas yang sudah dijalankan, semua prasyarat guna analisis sudah terpenuhi. Selanjutnya, pengujian

hipotesis dijalankan dengan *Independent Sample T-test* memakai SPSS versi 25.

Tabel 6. Uji homogenitas

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene			
		Statistic	df1	df2	Sig.
Minat Belajar	Based on Mean	2.770	1	46	.103
	Based on Median	2.109	1	46	.153
	Based on Median and with adjusted df	2.109	1	45.693	.153
	Based on trimmed mean	2.599	1	46	.114

Menurut (Nuryadi et al., 2017) Uji *Independent Sample T-test* dijalankan guna membuktikan adanya perbedaan rata-rata dari dua kelompok sampel (*posttest* kelas kontrol dan eksperimen). Dengan mengamati perbandingan antara rata-rata nilai *posttest* kedua kelas tersebut dapat menjawab pertanyaan apakah media permainan ular tangga dapat berpengaruh terhadap minat belajar PJOK siswa di SDN Susukan 09 Pagi. Berikut uji *Independent Sample T-test* disajikan pada tabel 7.

Sesuai perhitungan uji *Independent Samples T-test* di tabel 7 tersedia nilai Sig (2-tailed) ialah $0,000 \leq 0,05$ dan diperoleh $t_{hitung} = 4,205 > t_{tabel} = 2,014$ yang artinya H_0 ditolak dan H_a diterima. Maka, kesimpulannya media permainan ular tangga berpengaruh terhadap minat belajar siswa kelas IV SDN Susukan 09 Pagi. Hal ini searah pada penelitian (Khoridha et al., 2022) yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Media Ular Tangga Besar terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V" yang memperlihatkan minat belajar siswa dipengaruhi secara positif dan signifikan oleh media permainan ular tangga.

Tabel 7. Uji independent sample t-test

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances			t-test for Equality of Means					
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Minat Belajar	Equal variances assumed	2.770	.103	4.205	46	.000	11.833	2.814	6.169	17.498
	Equal variances not assumed			4.205	43.570	.000	11.833	2.814	6.160	17.506

Perolehan penelitian ini juga dapat ditinjau rasa ingin menang dalam kompetisi. Dalam kelas dari kegiatan siswa saat pelaksanaan pembelajaran. kontrol hanya Sebagian kecil siswa yang aktif Siswa di kelas eksperimen menunjukkan partisipasi belajar, siswa lainnya kurang tertarik untuk belajar yang bertambah aktif saat proses pembelajaran, karena pembelajaran lebih dominan diisi dengan antusiasme dan semangat belajar yang tinggi dan metode ceramah. Peneliti yang berperan sebagai

guru berusaha memberi penghargaan tiap perolehan yang didapat siswa dengan memberi *reward* (hadiah) dan afirmasi positif supaya mendorong perkembangan minat belajar siswa.



Gambar 2. Kelas kontrol



Gambar 3. Kelas eksperimen

Penelitian ini ditunjang oleh penelitian yang dilakukan (Syahfitri et al., 2023) yakni “Pengaruh Media Pembelajaran Ular Tangga Raksasa terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PKn Kelas 4 SD Muhammadiyah 08 Medan” yang menunjukkan bahwa hasil uji hipotesis (uji-t) didapatkan nilai *mean* kelas eksperimen lebih besar dibanding kelas kontrol yaitu memperoleh nilai $66,94 > 60,70$ dengan nilai signifikansi (2-tailed) $0,000 < 0,05$. Hal ini mempengaruhi minat belajar siswa kelas IV SD Muhammadiyah 08 Medan. Selain itu penelitian ini juga searah pada penelitian yang dijalankan (Nurhayani et al., 2021) yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Permainan Ular Tangga terhadap Minat Belajar Siswa Kelas III pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam” yang menunjukkan ditemukannya pengaruh Penggunaan Media Permainan Ular Tangga terhadap Minat Belajar siswa sebesar 70,7%. Tingginya skor kuesioner menunjukkan mayoritas siswa yang sangat setuju dengan

pernyataan mengenai ketertarikan mereka terhadap pembelajaran dan media yang berhubungan dengan permainan Ular Tangga. Setelah dilakukan uji hipotesis, didapatkan hasil bahwa $9,073 > 2,022$ yang berarti thitung $>$ ttabel. Dengan demikian, H_0 diterima dan H_a ditolak, yang menunjukkan bahwa minat belajar anak-anak kelas III SD dalam mempelajari tema-tema Pendidikan Agama Islam berbeda secara signifikan sebelum dan sesudah penerapan media permainan ular tangga.

Penggunaan media permainan ular tangga juga dapat menghindari rasa bosan seperti yang dikemukakan (Lestari, 2021) bahwa media permainan ular tangga mempermudah proses belajar dan memberi pengalaman langsung saat belajar dan bermain yang menyenangkan. Permainan ular tangga telah dikenal banyak orang termasuk siswa di sekolah dasar. Permainan ini dirancang menarik dengan diisi dengan materi dan kuis sama seperti materi pembelajaran ditambah gambar, siswa akan merasa tertarik menggunakan media permainan ini. Hal tersebut akan memudahkan siswa dalam memahami materi yang sedang dipelajari.

Berdasarkan temuan statistik penelitian, minat belajar pada kelompok yang menggunakan media permainan ular tangga lebih unggul daripada minat belajar pada kelompok pembelajaran konvensional. Uraian di atas menunjukkan adanya perbedaan minat belajar antara menggunakan media permainan ular tangga dengan model pembelajaran konvensional. Dengan berbantuan media ini, proses pembelajaran dapat terasa lebih menyenangkan dan menarik. Siswa dapat berpartisipasi dalam diskusi kelompok, bermain sambil belajar, serta berlomba memenangkan kompetisi. Dengan demikian sesuai hasil uji hipotesis, terdapat dampak positif atau pengaruh penggunaan media permainan ular tangga terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran PJOK kelas IV di SDN Susukan 09 Pagi.

4. Simpulan dan Saran

Mengacu pada hasil penelitian dan pembahasan, terdapat pengaruh yang signifikan dalam penggunaan media permainan ular tangga terhadap minat belajar PJOK siswa kelas IV di SDN Susukan 09 Pagi. Hal ini dapat terbukti dari perolehan hasil perhitungan uji hipotesis melalui uji-t sebanyak 0,000 yang maknanya nilai sig (2-tailed) lebih kecil dari 0,05, dan diperoleh $t_{hitung} = 4,205 > t_{tabel} = 2,014$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Hasil tersebut diperkuat dengan perolehan rata-rata skor angket siswa di

kelas kontrol yang memakai pembelajaran konvensional dengan nilai 73,54 sedangkan pada kelas eksperimen yang diberikan perlakuan menggunakan media permainan ular tangga memperoleh nilai 85,37. Hal ini memperlihatkan media permainan ular tangga memberi pengaruh positif saat mengembangkan minat belajar siswa pada mata pelajaran PJOK.

Adapun saran yang peneliti berikan, yaitu pertama bagi siswa agar dapat memakai media permainan ular tangga dengan baik, media ini tidak hanya berguna untuk mata pelajaran

tertentu tetapi juga dapat diterapkan di berbagai kelas dan mata pelajaran lainnya. Dengan mengoptimalkan penggunaan media ini, harapannya minat belajar siswa dapat ditingkatkan dalam setiap pembelajaran. Kedua bagi guru direkomendasikan supaya memakai media permainan ular tangga ketika menghadapi tantangan yang sama dalam mengembangkan minat belajar siswa. Guru juga direkomendasikan untuk mengembangkan topik pertanyaan yang sesuai untuk dimasukkan ke dalam permainan ini. Dengan cara ini, pemanfaatan media tersebut dapat dioptimalkan lebih lanjut. Ketiga untuk peneliti lain diharapkan agar perolehan penelitian ini bisa menjadi acuan saat menjalankan penelitian berikutnya yang serupa dan pengkajian lebih dalam pada penelitian selanjutnya. Selain itu, diinginkan pula dapat memodifikasi media permainan ular tangga dengan mata pelajaran dan materi pembelajaran yang berbeda dengan sampel penelitian yang lebih luas untuk mengukur seberapa efektif pengaruh media permainan ular tangga supaya menumbuhkan minat belajar siswa.

Daftar Pustaka

- Agus Salim, M., Priambodo, A., & Ratna, A. W. (2023). Upaya Meningkatkan Minat Belajar PJOK Peserta Didik Menggunakan Pendekatan Etnopedagogi. *Journal on Education*, 06(01), 5605–5614.
- Aji, K., & Rahayu, E. T. (2023). Efektivitas Project Based Learning dalam Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran Aktivitas Pengembangan Terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(6), 263–269.
- Amin, N. F., Sabaruddin Garancang, & Kamaluddin Abunawas. (2023). KONSEP UMUM POPULASI DAN SAMPEL DALAM PENELITIAN. *JURNAL PILAR: Jurnal Kajian Islam Kontemporer*, 14(1), 15–15.

- Bilqisti, Q., Suardi, H., & Diandita, E. R. (2023). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Materi Pecahan*. 1(2), 37–44.
- Bunyamin. (2021). *Belajar dan Pembelajaran*. UPT UHAMKA Press.
- Faizah, H., & Kamal, R. (2024). Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal Basicedu*, 8(1), 466–476.
- Hidayat, A. (2017). Peningkatan Aktivitas Gerak Lokomotor, Nonlokomotor dan Manipulatif Menggunakan Model Permainan pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 9(2), 21–29.
- Ilham, A., Rival, S., Abdullah, G., & Basalamah, N. (2023). Pengaruh Media Ular Tangga Terhadap Minat Belajar Matematika Pada Siswa Kelas III Di SDN 2 Telaga Jaya. *DIKMAS: Jurnal Pendidikan Masyarakat Dan Pengabdian*, 03(December), 901–914.
- Khoridha, A., Pagarra, H., & Sayidiman. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Ular Tangga Besar Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V. *NSJ: Nubin Smart Journal*, 1(4), 43–56.
- Lestari, I. C. (2021). Penerapan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 79–87.
- Lumbantobing, W. L., Silvester, & Dimmera, B. G. (2022). Penerapan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar Di Wilayah Perbatasan. *Sebatik*, 26(2), 666–672.
<https://doi.org/10.46984/sebatik.v26i2.2170>
- Marcela, R., Idris, M., & Aryaningrum, K. (2022). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga dalam Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV SD Negeri 138 Palembang. *JOTE*, 4, 54–61.
- Misbahayati. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Quantum Learning Untuk Meningkatkan Minat Belajar Dan Hasil Belajar Pjok Siswa Kelas V SD Negeri 43 Rejang Lebong. *Jurnal Pendidikan Guru*, 4(3), 63–71.
- Nurhasanah, S., & Sobandi, A. (2016). Minat belajar sebagai determinan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1(1), 128–135.
- Nurhayani, N. S., Hidayanti, M., & Nahriyah, S. (2021). *Pengaruh Penggunaan Media Permainan Ular Tangga terhadap Minat Belajar Siswa Kelas III pada Mata Pelajaran*

- Pendidikan Agama Islam*. 3(1), 49–56.
- Nuryadi, Astuti, T. D., Utami, E. S., & Budiantara, M. (2017). Buku Ajar Dasar-dasar Statistik Penelitian. In *Sibuku Media*.
- Permana, E. P., & Imron, I. F. (2016). Penerapan Pembelajaran IPS dengan Media Ular Tangga untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV SDN Kecamatan Prambon Nganjuk. *Efektor*, 1, 68–69.
- Pramana, R. A., J, R. R., & Syafei, M. M. (2021). Survei Minat Belajar Penjas dan Tingkat Kesegaran Jasmani Siswa Kelas X di SMK Pamor Cikampek Pada Masa Pandemi Covid 19. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 7(4). <https://doi.org/10.5281/zenodo.5155262>
- Rahayu, A. R. D., Febriandi, R., & Ekok, A. S. (2022). Pengembangan Media Ular Tangga pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD Negeri Sungai Jauh. *LJSE: Linggau Journal of Elementary School Education*, 2(2), 1–14.
- Saktiawan, A. R., & Kanca, I. N. (2023). Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar PJOK Materi Permainan Sepak Bola Melalui Penerapan Metode Pembelajaran Flipped Classroom Berbantuan Video Pada Peserta Didik Kelas VII SMP Islam Banyuglugur Situbondo Tahun Pelajaran 2022/2023. *Jurnal Ilmu Keolahragaan Undiksha*, 11(2), 116–124.
- Syahfitri, R., Nasution, S., & Rambe, R. N. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Ular Tangga Raksasa terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PKn Kelas 4 SD Muhammadiyah 08 Medan. *Jurnal Inspirasi Pendidikan (ALFIHRIS)*, 1(4), 138–153.