

## PENGARUH PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN *SNAKES AND LADDERS GAME* TERHADAP MINAT BELAJAR DAN KEMAMPUAN PEMAHAMAN KONSEP PADA MATA PELAJARAN IPA TERPADU

Prita Asminitya Sari<sup>1</sup>, Akhmad<sup>2</sup>, Evie Palenewen<sup>3</sup>, Dora Dayu Rahma Turista<sup>4</sup>  
<sup>1,2,3,4</sup> Program Studi Pendidikan Biologi, FKIP, Universitas Mulawarman  
<sup>1</sup>pritaasminityas@gmail.com

**Abstrak:** Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah salah satu mata pelajaran yang terdiri dari materi-materi yang sangat kompleks. Namun, siswa seringkali kesulitan memahami materi dan menjadi kurang berminat untuk belajar. Minat belajar dan kemampuan pemahaman konsep akan berpengaruh apabila proses mengajar dilakukan secara bervariasi dengan bantuan media pembelajaran. Salah satunya dengan media pembelajaran *snakes and ladders game*. Tujuan penelitian ini yakni untuk mengetahui pengaruh media *snakes and ladders game* terhadap minat belajar dan pemahaman konsep IPA. Penelitian ini adalah kuantitatif dengan metode eksperimen semu. Analisis data memakai uji prasyarat dan uji hipotesis. Hasil penelitian memperlihatkan terjadi peningkatan minat belajar sebesar 11,14% pada kelas eksperimen, sedangkan pada kelas kontrol hanya sebesar 3%. Pada pemahaman konsep terjadi peningkatan rata-rata sebesar 37,13, sedangkan pada kelas kontrol hanya sebesar 36,82.

**Kata kunci:** media ular tangga, minat belajar, pemahaman konsep

**Abstrack:** Natural Sciences (IPA) is one of the subjects that consists of very complex materials. However, students often have difficulty understanding the material and become less interested in learning. Learning interest and concept understanding ability will have an effect if the teaching process is carried out in a variety with the help of learning media. One of them is with the snakes and ladders game learning media. The purpose of this study is to determine the influence of snakes and ladders game media on learning interest and understanding of science concepts. This research is quantitative with a pseudo-experimental method. Data analysis uses prerequisite tests and hypothesis tests. The results showed that there was an increase in learning interest by 11.14% in the experimental class, while in the control class it was only 3%. In the understanding of the concept there was an average increase of 37.13, while in the control class it was only 36.82.

**Key word:** snakes and ladders, interest learning, understanding concepts

### How to Cite

Sari, P.A., Akhmad., Palenewen, E., Turista, D.D.R.,. 2025. Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran *Snakes and Ladders Game* Terhadap Minat Belajar dan Kemampuan Pemahaman Konsep pada Mata Pelajaran IPA Terpadu. *Biolova* 6 (2). 121-132.

Ilmu pengetahuan Alam ialah salah satu mata pelajaran yang wajib dipelajari semua siswa di sekolah. IPA terdiri dari materi-materi yang sangat kompleks, dengan banyak konsep yang saling berkaitan. Namun, siswa sering kali kesulitan memahami materi dan cenderung hanya mengandalkan hafalan dalam mempelajarinya. Oleh karena itu, meningkatkan kemampuan siswa untuk memahami konsep dan hubungan antara materi adalah tujuan utama pembelajaran IPA. Pemahaman dapat diartikan sebagai kemampuan untuk menyatakan definisi secara jelas. Siswa dianggap paham jika mereka mampu menjelaskan apa yang telah dipelajari dengan kata-kata mereka sendiri, berbeda dari yang tertulis di buku. Selain itu, konsep juga sangat penting dalam pembelajaran IPA. Siswa yang mampu menguasai konsep dengan baik akan merasa mudah dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Menurut (Sari, 2023: 17) Pemahaman konsep dikenal sebagai kemampuan siswa untuk memahami berbagai topik pelajaran, memberikan interpretasi terhadap data, menyajikan informasi dengan cara yang lebih mudah dipahami, dan menerapkan ide-ide sesuai dengan struktur kognitif.

Selain kemampuan memahami konsep, terdapat beberapa faktor lain yang mempengaruhi keberhasilan seseorang dalam proses belajar mengajar. Salah faktor tersebut, yaitu minat belajar. Pengertian minat adalah rasa ketertarikan dan suka pada kegiatan atau sesuatu tanpa adanya paksaan (Putra, 2023: 81). Dalam konteks pembelajaran IPA, minat belajar siswa sangat penting. Dengan adanya minat terhadap pembelajaran IPA, siswa akan termotivasi untuk belajar dengan senang hati dan mampu mengatasi kesulitan dalam menyelesaikan tugas. Minat memiliki pengaruh besar dalam proses belajar

mengajar, siswa tidak akan belajar secara optimal jika materi yang dipelajari tidak menarik bagi mereka. Siswa yang tertarik pada sesuatu cenderung memberikan perhatian yang lebih besar. Ketidakminatan dalam pembelajaran membuat siswa kurang fokus, yang dapat mengakibatkan rendahnya kemampuan pemahaman konsep mereka.

Menciptakan suasana yang akrab dan menyenangkan bagi siswa dan pengajar sangatlah penting selama pembelajaran di kelas. Kondisi ini dapat dicapai melalui pengoptimalan berbagai aspek pembelajaran, salah satunya yakni dengan memakai media pembelajaran. Salah satu komponen terpenting dalam kegiatan belajar mengajar adalah media pembelajaran (Wahyuningtyas, 2020: 24). Pemakaian media pembelajaran membuat guru menjadi lebih mudah dalam menjelaskan materi. Selain itu, dapat juga membantu siswa untuk lebih fokus pada pelajaran. Media ini digunakan untuk menyampaikan informasi selama pembelajaran di kelas dan dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar. Siswa dapat lebih memahami konsep yang dipelajari jika menggunakan media yang tepat.

Berdasarkan hasil observasi awal dengan guru IPA kelas VII, VIII, dan IX di SMP Negeri 22 Samarinda, diketahui minat belajar dan kemampuan pemahaman konsep siswa masih tergolong rendah, serta mereka menganggap pelajaran IPA sulit. Penyebab utama adalah kurangnya variasi dan pengembangan dalam penggunaan media pembelajaran oleh guru di sekolah. Akibatnya, proses belajar menjadi tidak menarik, sehingga terjadinya penurunan pada minat belajar siswa. Dengan demikian, media pembelajaran yang inovatif dan kreatif diperlukan untuk membuat materi pelajaran IPA mudah dipahami dan dikuasai siswa.

Peneliti tertarik menggunakan media pembelajaran *snake and ladder games*, dikarenakan media tersebut dapat membuat siswa menjadi interaktif di kelas dan membuat pembelajaran berlangsung dengan cara yang menyenangkan karena dapat belajar sambil bermain. Media pembelajaran *snake and ladder games* diharapkan dapat meningkatkan minat belajar dan kemampuan pemahaman konsep peserta didik.

Media pembelajaran *snakes and ladders game* dimodifikasi dari permainan ular tangga tradisional yang dipakai menjadi media pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran dan menyampaikan informasi kepada peserta didik (Wati, 2021: 70). Paradigma penggunaan media pembelajaran ular tangga telah terbukti efektif untuk meningkatkan minat belajar. Selanjutnya, riset yang diselenggarakan (Prasetyo, 2018: 4200) menunjukkan bahwa permainan ular tangga meningkatkan minat belajar siswa. Proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan siswa mulai menunjukkan minat belajar yang tinggi. Saat pembelajaran dengan permainan ular tangga, siswa mengikuti pembelajaran dengan tekun dan memberikan perhatian yang besar saat jalannya proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, menurut (Asiah, 2021: 17), media pembelajaran ular tangga dianggap efektif dalam mengakomodasi pemahaman konsep peserta didik, sehingga dinyatakan sangat diperlukan dan berkontribusi signifikan sebagai penunjang pembelajaran. Oleh karena itu, pemakaian media ular tangga mampu memengaruhi minat belajar siswa dan kemampuan mereka untuk memahami konsep pembelajaran.

Dengan demikian, penyusunan artikel ini bermaksud untuk melihat pengaruh penerapan media pembelajaran *snakes and ladders*

*game* terhadap minat belajar dan pengaruh penerapan media pembelajaran *snakes and ladders game* terhadap pemahaman konsep siswa.

## METODE

Jenis penelitian yang dipakai yakni kuantitatif dengan memakai metode eksperimen dalam bentuk *quasi eksperiment* dengan *non-equivalent control group design*. Rancangan penelitian melibatkan dua kelas, yakni kelas kontrol dan kelas eksperimen. Pengertian dari kelas eksperimen ialah kelompok yang diberikan intervensi atau perlakuan, di mana perlakuan tersebut adalah pemakaian *snakes and ladders game* sebagai media pembelajaran, sementara itu, kelas kontrol adalah kelompok yang tidak diberikan intervensi atau perlakuan tersebut. Setiap kelas diberikan *pretest* dan *posttest*. Populasi penelitian adalah semua siswa kelas VII di SMP Negeri 22 Samarinda. Adapun sampel yang diambil, yakni siswa kelas VII I (dijadikan kelas eksperimen) dan kelas VII J (dijadikan kelas kontrol). Teknik yang dipakai dalam mengambil sampel adalah *purposive sampling*. Sementara itu, teknik dalam menghimpun data meliputi dokumentasi, tes, observasi angket, dan wawancara. Tes dipakai dengan maksud untuk mengukur kemampuan seorang siswa dalam memahami konsep, sementara itu angket dipakai untuk mengukur variabel minat belajar siswa.

Pengumpulan data *pretest* dan *posttest* dalam bentuk angket sebanyak 20 pernyataan untuk mengukur minat belajar dan soal uraian (*essay*) sebanyak 10 soal untuk mengukur kemampuan pemahaman konsep siswa. Angket minat belajar siswa berisikan 4 indikator menurut (Putra, 2023: 84), yakni perhatian,

perasaan senang, partisipasi, dan ketertarikan.

Adapun pemberian skor angket sesuai dengan (Rahmawati, 2019: 390) seperti di bawah ini:

Tabel 1. Skala Minat Belajar Siswa

Skala	Point	
	Positif	Negatif
Sangat setuju (SS)	4	1
Setuju (S)	3	2
Tidak setuju (TS)	2	3
Sangat tidak setuju (STS)	1	4

Selanjutnya skor angket mengenai minat siswa yang diperoleh dikualifikasikan dengan kriteria menurut (Septiani, 2020, 688) pada tabel berikut:

Tabel 2. Kriteria Persentase Minat Belajar Siswa

Persentase Skor Minat (%)	Kriteria
76-100	Tinggi
56-75,9	Sedang
0-55,9	Rendah

Indikator yang bisa dipakai untuk mengukur pemahaman konsep termasuk kemampuan untuk mengungkapkan kembali konsep, mengelompokkan objek berdasarkan karakteristik tertentu yang sesuai dengan konsep, menampilkan konsep dalam representasi matematis, memberikan non-contoh dan contoh konsep, mengembangkan syarat yang diperlukan atau cukup untuk konsep, menggunakan, memanfaatkan, dan memilih operasi atau prosedur yang sesuai, serta menerapkan konsep dalam pemecahan masalah. Berikut kriteria penilaian pemahaman konsep menurut (Kartika, 2018: 72):

Tabel 3. Kriteria Penilaian Pemahaman Konsep

Angka	Kriteria
85,00-100	Sangat baik
70,00-84,99	Baik
55,00-69,99	Cukup
40,00-54,99	Rendah
0,00-39,99	Sangat rendah

Analisis data mencakup uji normalitas dan homogenitas serta uji hipotesis menggunakan uji *Anova*, yang dibantu oleh program SPSS versi 25. Uji *Anova* digunakan sebagai pembandingan rata-rata sampel untuk mengetahui perbedaan signifikan dari tiga atau lebih kelompok data.

### HASIL

#### Data Minat Belajar Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Data perolehan skor minat belajar kemudian dapat dikelompokkan ke dalam beberapa kategori sebagai berikut:

Tabel 4. Pengelompokan Minat Belajar Siswa *Pretest* dan *Posttest* pada Kelas Kontrol

Kategori	Pretest		Posttest	
	F	%	F	%
Tinggi	2	9	6	27
Sedang	19	86	15	68
Rendah	1	5	1	5
Jumlah	22	100	22	100
Rata-rata	68%		71%	
Kategori	Sedang		Sedang	

Berdasarkan data penelitian tersebut, terdapat 22 siswa dalam kelas kontrol. Sebelum perlakuan pembelajaran diberikan, minat belajar siswa mempunyai rata-rata nilai sebesar 68%. Hasil *pretest* menunjukkan bahwa terdapat 2 siswa mempunyai minat belajar yang tergolong tinggi, selanjutnya sebanyak 19 siswa mempunyai minat belajar yang tergolong sedang, dan sebanyak

1 siswa yang mempunyai minat belajar dalam kategori rendah. Setelah perlakuan, hasil *posttest* menunjukkan bahwa terdapat 6 siswa yang mempunyai minat belajar dalam kategori tinggi, selanjutnya terdapat 15 siswa dengan minat belajar sedang, dan sebanyak 1 siswa dengan minat belajar dalam kategori rendah. Dapat diketahui bahwa siswa mempunyai minat belajar rata-rata 71% setelah pembelajaran.

Adapun data perolehan skor minat belajar pada kelas eksperimen yang dikelompokkan ke dalam beberapa kategori, yakni:

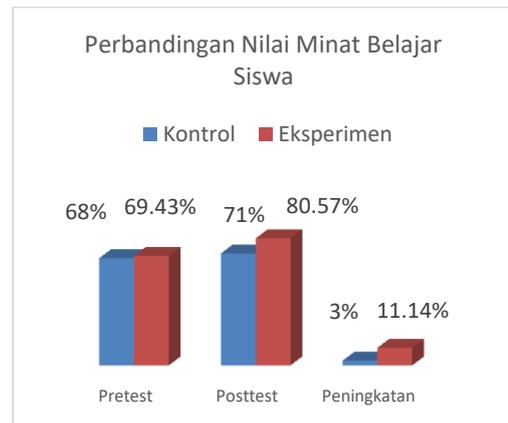
Tabel 5. Pengelompokan Minat Belajar Siswa *Pretest* dan *Posttest* pada Kelas Eksperimen

Kategori	Pretest		Posttest	
	F	%	F	%
Tinggi	5	23	18	82
Sedang	17	77	4	18
Rendah	-	0	-	0
Jumlah	22	100	22	100
Rata-rata	69,43%		80,57%	
Kategori	Sedang		Tinggi	

Berdasarkan data penelitian tersebut, terdapat 22 siswa dalam kelas eksperimen. Sebelum diberikan perlakuan pembelajaran, minat belajar siswa mempunyai rata-rata nilai sebesar 69,43%. Hasil *pretest* menunjukkan bahwa terdapat 5 siswa mempunyai minat belajar yang tergolong tinggi, sebanyak 17 siswa dengan minat belajar yang tergolong sedang, dan tidak terdapat siswa yang mempunyai minat belajar dalam kategori rendah. Sesudah perlakuan, hasil *posttest* menunjukkan bahwa terdapat 18 siswa dengan minat belajar yang tergolong tinggi, selanjutnya sebanyak 4 siswa dengan minat belajar sedang, dan sebanyak 0 atau tidak terdapat siswa yang mempunyai minat belajar dalam kategori rendah. Selain itu, diketahui juga bahwa minat

belajar siswa memperoleh rata-rata 81,57% setelah diberikan perlakuan media pembelajaran.

Perbandingan nilai *pretest*, *posttest*, dan peningkatan nilai minat belajar pada kelas eksperimen dan kontrol dapat dilihat melalui gambar di bawah ini:



Gambar 1. Perbandingan Nilai *Pretest* (1), *Posttest* (2), dan Peningkatan (3) Nilai Minat Belajar Pada Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Berdasarkan distribusi nilai yang tercantum dalam gambar tersebut, maka diketahui bahwa minat belajar siswa sesudah mendapatkan intervensi mengalami peningkatan. Nilai pada kelas kontrol meningkat 3% dari rata-rata nilai pretest 68% menjadi 69,43%. Pada kelas eksperimen nilai meningkat 11,14% dari rata-rata nilai pretest 71% menjadi posttest 80,57%. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran telah meningkatkan minat belajar siswa.

#### Data Kemampuan Pemahaman Konsep Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Data perolehan skor minat belajar selanjutnya diklasifikasikan ke dalam berbagai kategori, yakni:

Tabel 6. Perolehan Hasil Skor Pemahaman Konsep pada Kelas Kontrol

Predikat	Pretest		Posttest	
	F	%	F	%
Sangat baik	-	0	4	18,2
Baik	1	4,6	13	59,1
Cukup	2	9,1	5	22,7
Kurang	8	36,4	-	0
Sangat kurang	11	50	-	0
Jumlah	22	100	22	100
Rata-rata	39,59		76,14	
Kategori	Sangat kurang		Baik	

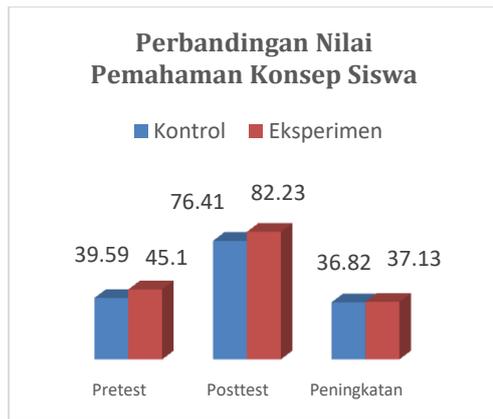
Merujuk hasil tersebut maka diketahui bahwa total siswa yang terdapat dalam kelas kontrol adalah 22 siswa. Sebelum mendapatkan intervensi, diketahui nilai rata-rata pemahaman konsep siswa adalah 39,59. Merujuk hasil *pretest*, diketahui bahwa tidak terdapat siswa yang mempunyai pemahaman konsep sangat baik, selanjutnya sebanyak 1 siswa mempunyai pemahaman konsep dalam kategori baik, kemudian terdapat 2 siswa dengan pemahaman konsep yang cukup, dan sebanyak 11 siswa memiliki pemahaman konsep dalam kategori kurang. Sedangkan pada *posttest*, terlihat bahwa terdapat 4 siswa yang mempunyai pemahaman konsep sangat baik, kemudian terdapat 13 siswa memiliki pemahaman konsep yang tergolong baik, sebanyak 5 siswa dengan pemahaman konsep yang cukup, dan tidak terdapat siswa yang mempunyai pemahaman konsep dalam kategori kurang dan sangat kurang. Nilai rata-rata pemahaman siswa setelah pembelajaran adalah 76,14.

Tabel 7. Perolehan Hasil Skor Pemahaman Konsep pada Kelas Eksperimen

Predikat	Pretest		Posttest	
	F	%	F	%
Sangat baik	-	0	6	27,3
Baik	-	0	16	72,7
Cukup	5	13,6	-	0
Kurang	11	59,1	-	0
Sangat kurang	6	27,3	-	0
Jumlah	22	100	22	100
Rata-rata	45,1		82,23	
Kategori	Kurang		Baik	

Merujuk hasil penelitian maka dapat dilihat bahwa jumlah frekuensi siswa dalam kelas eksperimen adalah 22 siswa. Nilai rata-rata pemahaman konsep siswa sebelum diberikan perlakuan pembelajaran adalah 45,1. Pada *pretest*, diketahui bahwa tidak terdapat siswa dalam kategori sangat baik dan baik, selanjutnya terdapat 5 siswa berada dalam kategori cukup, selanjutnya terdapat 11 siswa berada dalam kategori kurang, sebanyak 6 siswa berada dalam kategori sangat kurang. Sementara itu, hasil *posttest* menunjukkan bahwa terdapat 6 siswa dalam kategori sangat baik, 16 siswa mempunyai pemahaman konsep dengan kategori baik, dan tidak terdapat siswa dengan pemahaman konsep yang berada dalam kategori cukup, kurang, dan sangat kurang. Nilai rata-rata pemahaman konsep setelah diberi perlakuan media pembelajaran adalah 82,23.

Perbandingan nilai *pretest*, *posttest* dan peningkatan nilai kemampuan pemahaman konsep siswa pada kelas eksperimen dengan media pembelajaran *snakes and ladders game* dan kelas kontrol dengan media konvensional dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 2. Perbandingan Nilai *Pretest*, *Posttest*, dan Peningkatan Nilai Pemahaman Konsep Pada Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Berdasarkan distribusi nilai pada gambar di atas, terlihat peningkatan signifikan dalam pemahaman konsep siswa setelah menerapkan media pembelajaran. Pada kelas kontrol, terjadi peningkatan sebesar 36,82, dengan masing-masing nilai rata-rata *pretest* dan *posttest*, yakni sebesar 39,59 dan 76,41. Sedangkan pada kelas eksperimen, terdapat peningkatan sebesar 37,13, dengan nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* adalah 45,1 dan 82,23. Hasil ini menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran telah berhasil meningkatkan pemahaman konsep siswa, yang sebelumnya banyak belum sepenuhnya memahami materi.

Pada penelitian ini, pengujian hipotesis memakai uji *Anova* dengan bantuan *SPSS versi 25*. Sebelum uji *Anova*, terlebih dahulu harus dilaksanakan uji normalitas dan homogenitas. Lebih lanjut, uji normalitas dilaksanakan pada data minat belajar dan pemahaman konsep siswa dengan memakai uji *Shapiro-Wilk* guna memastikan bahwa data yang dipakai berasal dari populasi dengan distribusi normal. Latar belakang memakai Uji *Shapiro-Wilk* adalah karena total sampel yang dipakai kurang dari 50.

Uji ini dilakukan pada kelas kontrol dan kelas eksperimen menggunakan data *pretest* dan *posttest* siswa dengan tingkat signifikansi 5%. Berikut merupakan hasil uji normalitas:

Tabel 8. Hasil Uji Normalitas Minat Belajar Dan Pemahaman Konsep Siswa

Tests of Normality		
Kelas	Shapiro-Wilk	
	Minat Belajar	Pemahaman Konsep
	Sig.	Sig.
Pretest Kontrol	.337	.086
Posttest Kontrol	.208	.068
Pretest Eksperimen	.886	.852
Posttest Eksperimen	.110	.393

Merujuk tabel tersebut maka diketahui pada hasil uji normalitas tes minat belajar dan pemahaman konsep pada kelas kontrol dan kelas eksperimen dianggap berdistribusi dengan normal. Hal tersebut dikarenakan hasil uji *Shapiro-Wilk* yang diperoleh pada tabel menunjukkan nilai signifikansi > 0,05. Sehingga dari data tersebut untuk pengujian hipotesis dilanjutkan dengan uji hipotesis statistik parametrik.

Uji homogenitas digunakan sebelum melakukan pengujian hipotesis untuk menentukan apakah varians data yang diperoleh homogen atau tidak. Data dari kelas kontrol dan eksperimen diuji menggunakan uji *Homogeneity of Variance* pada *One-Way Anova* dengan metode uji *Levene's* menggunakan *IBM SPSS Statistic versi 25*. Ketentuan uji homogenitas ialah jika nilai sig berdasarkan mean > 0,05, dengan

demikian data dianggap berdistribusi homogen. Sementara itu, apabila nilai signifikansi berdasarkan  $mean < 0,05$ , dengan demikian data dianggap berdistribusi tidak homogen. Berikut rincian mengenai hasil uji homogenitas:

Tabel 9. Hasil Uji Homogenitas Minat Belajar dan Pemahaman Konsep Siswa

<i>Test of Homogeneity of Variances</i>	
Variabel	Sig.
Nilai Minat Belajar	.285
Nilai Pemahaman Konsep	.061

Berdasarkan hasil uji homogenitas di atas, diketahui bahwa varians hasil angket minat belajar dan pemahaman konsep siswa adalah homogen dikarenakan nilai sig yang didapatkan untuk uji homogenitas  $> 0,05$ . Setelah menyelesaikan uji prasyarat, dilanjutkan uji *Anova*. Adapun hasil uji *Anova* dapat dicermati pada tabel berikut:

Tabel 10. Uji *Anova* Minat Belajar dan Pemahaman Konsep Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Variabel	Sig.
Minat belajar	.000
Pemahaman konsep	.000

Berdasarkan tabel di atas, analisis data minat belajar dan kemampuan pemahaman konsep menggunakan uji *Anova* diperoleh nilai signifikansi  $< 0,05$ . Hasil tersebut memperlihatkan terdapat perbedaan signifikan antara minat belajar dan kemampuan pemahaman konsep siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Berikut papan media pembelajaran *snakes and ladders game* pada materi Ekologi dan Keanekaragaman Hayati Kelas VII.



Gambar 3. Media Pembelajaran *Snakes and Ladders Game* pada Materi Ekologi dan Keanekaragaman Hayati

**PEMBAHASAN**

**Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran *Snakes and Ladders Game* terhadap Minat Belajar Siswa**

Minat berperan penting dalam perkembangan belajar siswa saat pembelajaran berlangsung. Siswa dengan minat tinggi terhadap sebuah bidang akan berupaya lebih keras untuk mempelajarinya daripada siswa yang tidak tertarik. Minat diartikan sebagai pilihan atau ketertarikan terhadap kegiatan atau sesuatu, tanpa ada paksaan atau tekanan dari orang lain. Ketertarikan siswa terhadap pembelajaran dapat meningkatkan konsentrasinya, memudahkan pemahaman terhadap materi yang dipelajari. Salah satu cara guru meningkatkan minat belajar siswa adalah dengan menyajikan materi secara menarik dan tidak monoton, seperti melalui penggunaan media pembelajaran permainan *snakes and ladders game*. Media ini bersifat menyenangkan dan interaktif, mendorong kerjasama serta komunikasi antar siswa. Srinivasan (2018, 167) juga menyampaikan bahwa permainan ular tangga bisa dipakai untuk menghibur,

mengedukasi, dan menjalin interaksi antar siswa. Dalam permainan tersebut, siswa dituntut untuk aktif dalam mengeksplorasi hasil pembelajaran yang akan dicapai, yang pada akhirnya dapat mempengaruhi minat belajar siswa.

Berdasarkan rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* maka diketahui bahwa kedua kelas mengalami peningkatan yaitu untuk kelas kontrol kenaikan nilai terjadi dari nilai *pretest* 68% menjadi nilai *posttest* 71%, sementara untuk kelas eksperimen dari nilai *pretest* 69,43% menjadi nilai *posttest* 81,57%. Dari nilai tersebut, terdapat perbedaan nilai rata-rata peningkatan antara kedua kelas, dimana nilai rata-rata peningkatan pada kelas kontrol yaitu 3% dan kelas eksperimen 11,14%. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran *snakes and ladder game* dalam kegiatan pembelajaran memiliki pengaruh yang positif terhadap minat belajar siswa.

Pengujian dalam penelitian ini memakai bantuan aplikasi *IBM SPSS versi 25* untuk melihat pengaruh yang didapatkan setelah melakukan pembelajaran dengan menerapkan media pembelajaran *snakes and ladder game* terhadap minat belajar siswa. Hasil analisis uji *Anova*, menunjukkan bahwa nilai signifikansi dari data angket minat belajar siswa antara kelas kontrol dan kelas eksperimen, yakni sebesar  $0,000 < 0,05$ , dimana hasil tersebut menandakan terdapat perbedaan yang signifikan dalam minat belajar siswa antara kedua kelas tersebut.

Hasil penelitian ini juga sesuai dengan realita di kelas saat melakukan penelitian, bahwa pada awal kegiatan pembelajaran siswa di kelas kontrol maupun eksperimen tampak kurang tertarik dengan materi yang disampaikan. Namun, di kelas eksperimen minat sebagian siswa

mulai terlihat ketika dibagikan media pembelajaran terkait materi ekologi dan keanekaragaman hayati dan didukung oleh pembentukan kelompok diskusi. Selama penggunaan media pembelajaran *snakes and ladders game*, terlihat bahwa sebagian besar siswa yang ada di dalam kelas eksperimen jauh lebih aktif dibandingkan siswa yang ada di dalam kelas kontrol. Lebih lanjut, siswa yang berada di kelas eksperimen cenderung lebih berpartisipasi, bertanya, berdiskusi, dan lebih berani mengemukakan pendapat terkait masalah yang ditampilkan. Peningkatan minat belajar siswa dengan media pembelajaran *snakes and ladders game* ini juga menurut penulis disebabkan oleh suasana pembelajaran yang menyenangkan dan kegiatan pembelajaran yang menarik, sehingga menyebabkan siswa ikut aktif dalam kegiatan pembelajaran. Hal tersebut sesuai dengan riset yang dilaksanakan (Wati, 2021: 70) dan (Salsabila, 2020: 164) bahwa permainan ular tangga mampu membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, sehingga siswa lebih tertarik untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Selain itu, menggunakan permainan sebagai media pembelajaran dapat mengembangkan interaksi yang mengutamakan kerjasama dan komunikasi antar siswa.

### **Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran *Snakes and Ladders Game* terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Siswa**

Pemahaman konsep sangat penting untuk proses pembelajaran. Pemahaman ini merujuk pada kemampuan untuk menjelaskan suatu konsep dengan jelas dan dalam kata-kata sendiri yang berbeda dari yang tertera dalam buku teks. Siswa dianggap telah memahami jika mereka

mampu mengungkapkan konsep tersebut dengan cara yang memadai. Konsep juga memegang peranan kunci dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), dimana siswa yang memahami konsep dengan baik cenderung mengikuti kegiatan pembelajaran dengan lebih lancar. Namun, banyak siswa seringkali menghadapi kesulitan dalam memahami materi IPA dan hanya mengandalkan hafalan semata. Hal ini dikarenakan media yang digunakan masih kurang efektif dan kurang menarik sehingga pembelajaran berjalan kurang efektif dan siswa merasa cepat bosan membuat siswa tidak fokus mengikuti pembelajaran. Salah satu pendekatan yang bisa dipakai oleh guru, yakni dengan memakai media pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan, seperti media *snakes and ladders game* (permainan ular tangga). Media ini memiliki sifat yang menyenangkan dan interaktif yang mempromosikan kerjasama, komunikasi, dan interaksi antar siswa. Siswa diajak untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran dalam permainan ini agar mereka dapat menemukan hasil pembelajaran yang mereka inginkan. Hal ini membantu siswa agar tidak merasa bosan dan memfasilitasi pemahaman materi pelajaran melalui berbagai soal yang disajikan dalam media *snakes and ladders game*.

Merujuk nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* diketahui kedua kelas mengalami peningkatan yaitu untuk kelas kontrol kenaikan nilai terjadi dari nilai *pretest* 39,59 menjadi nilai *posttest* 76,41, sementara untuk kelas eksperimen dari nilai *pretest* 45,1 menjadi nilai *posttest* 82,23. Dari nilai tersebut, maka diketahui ada perbedaan nilai rata-rata peningkatan antara kedua kelas, dengan rata-rata nilai peningkatan pada kelas kontrol yaitu 36,82 dan kelas eksperimen

37,13. Jika dibandingkan dengan media pembelajaran *snakes and ladders game* yang diterapkan pada kelas eksperimen, media tersebut menunjukkan adanya kenaikan yang lebih besar terhadap kemampuan pemahaman konsep siswa dibandingkan pada kelas kontrol dengan media konvensional.

Pengujian pada penelitian ini memakai bantuan aplikasi *IBM SPSS versi 25*. Merujuk hasil output uji *Anova*, didapatkan bahwa pada data tes pemahaman konsep siswa antara kelas kontrol dan kelas eksperimen, didapatkan nilai sig 0,000. Dengan demikian, dapat ditarik sebuah kesimpulan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara kemampuan pemahaman konsep siswa yang berada di kelas kontrol dan di kelas eksperimen.

Hasil analisis dan observasi selama kegiatan pembelajaran dengan media *snakes and ladders game* tersebut memiliki pengaruh yang nyata terhadap pemahaman konsep siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Pada kelas kontrol yang menggunakan media pembelajaran konvensional berupa lembar kerja peserta didik. Perbedaan yang dapat terlihat yaitu siswa merasa cepat bosan dan malas-malasan dalam mengerjakan lembar kerja, dibandingkan kelas eksperimen. Siswa mulai dapat terlibat aktif, cenderung lebih berpartisipasi, bertanya, berdiskusi, dan lebih berani mengemukakan pendapat terkait masalah yang ditampilkan selama proses pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep siswa tentang konsep ekologi dan keanekaragaman hayati sehingga mampu menyelesaikan permasalahan yang diberikan. Selain itu, guru juga mengarahkan peserta didik untuk membentuk kelompok. Di dalam

kelompok inilah peserta didik akan mudah menyelesaikan permasalahan dengan aktif berdiskusi, menyerap materi yang diberikan. (Tendrita, 2016: 214) menyatakan bahwa cara untuk membantu siswa memahami sebuah konsep, yaitu dengan cara mendorong siswa untuk ikut aktif terlibat. Dengan cara tersebut, siswa dapat memakai pengetahuan untuk menyelesaikan masalah sehari-hari dan memahami konsep secara lebih baik. Hal tersebut juga dapat membuktikan bahwa media pembelajaran *snakes and ladders game* dapat meningkatkan dan membentuk kemampuan pemahaman konsep pada proses pembelajaran yaitu mampu memahami materi yang diberikan pada proses pembelajaran yang dilihat dari siswa yang mampu menjelaskan ulang materi tersebut dengan memakai bahasanya sendiri.

### KESIMPULAN

Merujuk hasil analisis riset ini maka diketahui media pembelajaran *snakes and ladders game* mempunyai pengaruh pada minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA Terpadu kelas VII di SMP Negeri 22 Samarinda, di mana mendapatkan nilai  $\text{sig } 0,000 < 0,05$ . Merujuk hasil tersebut maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Selain itu, penerapan media pembelajaran *snakes and ladders game* berpengaruh terhadap kemampuan pemahaman konsep siswa pada mata pelajaran IPA Terpadu kelas VII di SMP Negeri 22 Samarinda, di mana nilai  $\text{sig}$  yang didapatkan, yakni  $0,000 < 0,05$ , dengan demikian  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

### SARAN

Diharapkan dapat lebih memotivasi siswa untuk dapat meningkatkan minat belajar dan kemampuan pemahaman konsep siswa

melalui kegiatan yang lebih kreatif dan menarik. Selain itu, media pembelajaran *snakes and ladders game* juga dapat dimodifikasi menjadi media yang digital atau berbasis online dan dapat diterapkan pada materi lainnya.

### DAFTAR RUJUKAN

- Asiah, N., dkk. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Peserta Didik Kelas V pada Pembelajaran Tematik Terpadu di SD/MI. *Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*. (Online), Volume 8, No. 1, (<https://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/terampil/article/view/9130>), diakses 02 Februari 2024.
- Kartika, Y. 2018. Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Peserta Didik Kelas VII SMP Pada Materi Bentuk Aljabar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*. (Online), Volume 2, No. 4, (<https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/25>), diakses 02 Februari 2024.
- Prasetyo, A. M. R. 2018. Peningkatan Minat Belajar Siswa Kelas V Menggunakan Permainan Ular Tangga. *Basic Education*. (Online), Volume 7, No. 42, (<https://journal.student.uny.ac.id/index.php/pgsd/article/view/14171>), diakses 02 Februari 2024.
- Putra, I. P. O. P., dkk. 2021. Analisis Minat Belajar IPA Pada Pembelajaran Daring. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran IPA Indonesia*. (Online), Volume 11, No. 2, (<https://ejournal.undiksha.ac.id/i>

- [index.php/JPPII/article/view/60897](http://index.php/JPPII/article/view/60897)), diakses 02 Februari 2024.
- Rahmawati, N. S., dkk. 2019. Analisis Minat Belajar Siswa Ma Al-Mubarak Melalui Pendekatan Saintifik Berbantuan Aplikasi Geogebra Pada Materi Statistika Dasar. *Journal On Education*. (Online), Volume 1, No. 3, (<https://www.jonedu.org/index.php/joe/article/view/180>), diakses 02 Februari 2024.
- Salsabila, U. H., dkk. 2020. Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi*. (Online), Volume 4, No. 2, (<https://online-journal.unja.ac.id/JIITUJ/article/view/11605>), diakses 02 Februari 2024.
- Sari, J., dkk. 2023. Pengaruh Media Konkret Terhadap Pemahaman Konsep Siswa Dalam Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*. (Online), Volume 7, No. 1, (<https://ejournal.unp.ac.id/index.php/jippsd/article/view/120317>), diakses 02 Februari 2024.
- Septiani, I., dkk. 2020. Analisis Minat Belajar Siswa menggunakan Model *Problem Based Learning* dengan Pendekatan STEM pada Materi Vektor di Kelas X MIPA 3 SMAN 2 Jember. *Jurnal Pembelajaran Fisika*. (Online), Volume 9, No. 2, (<https://jurnal.unej.ac.id/index.php/JPF/article/view/17969>), diakses 02 Februari 2024.
- Srinivasan, K. 2018. Snake and Ladder Games in Cognition Development on Students with Learning Difficulties. *Indian Journal of Dental Advancements*. (Online), Volume 10, No. 4, (<http://rep.nacd.in/ijda/10/04/10.04.10160.pdf>), diakses 02 Februari 2024.
- Tendrita, M. 2017. Peningkatan Aktivitas Belajar dan Pemahaman Konsep Biologi Dengan Strategi *Survey, Question, Read, Recite, Review* (SQ3R) pada Siswa Kelas XI IPA SMA Negeri 5 Kendari. *Jurnal Varidika*. (Online), Volume 28, No. 2, (<https://journals.ums.ac.id/index.php/varidika/article/view/2867>), diakses 02 Februari 2024.
- Wahyuningtyas, R., dan Sulasmono, B. S. 2020. Pentingnya Media Dalam Pembelajaran Guna Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*. (Online), Volume 2, No. 1, (<https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/77>), diakses 02 Februari 2024.
- Wati, A. 2021. Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. (Online), Volume 2, No. 1, (<https://ummaspul.e-journal.id/MGR/article/view/1728/568>), diakses 02 Februari 2024.