

MEDIA ULAR TANGGA TIPE SOAL HOTS (*Higher Order Thinking Skill*) UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK

Beti Aprilia Isnawati¹, Muhfahroyin², Agus Sujarwanta³

¹SMP Negeri 8 Metro, ²Universitas Muhammadiyah Metro

Email : betiaprilia907@gmail.com, muhfahroyin@yahoo.com , agussujarwanta@ymail.com

Abstrak: Abstrak media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Media pembelajaran dikembangkan karena adanya kesulitan yang sering dialami peserta didik dalam proses pembelajaran. Kesulitan-kesulitan yang sering dialami peserta didik kurang memahami materi yang disampaikan sehingga peserta didik aktifitasnya rendah, peserta didik kurang aktif dan kurang terdorong untuk belajar selain itu adanya media yang berbentuk permainan akan mendorong memotivasi peserta didik untuk belajar, dan lebih aktif dalam belajar, tidak mudah bosan baik karena dengan adanya media ini peserta didik akan lebih terhibur dan terdapat timbal balik satu sama lain dan tidak mudah dilupakan dan hasil belajarnya pun akan lebih baik, sehingga hasil belajar peserta didik tidak mencapai nilai KKM yang sudah ditentukan. Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan media pembelajaran ular tangga yang menggunakan soal tipe HOTS yang valid dan layak digunakan untuk mengatasi masalah yang dialami peserta didik. Jenis penelitian ini menggunakan model 4-D yang mempunyai 4 tahap yaitu, pendefinisian perancangan, pengembangan dan penyebaran. Penelitian dilakukan sampai tahap pengembangan.

Kata Kunci : Media, ular tangga, tipe soal HOTS, motivasi belajar

Abstract : *Learning media is a tool used to convey messages or information. Learning media was developed because of the difficulties that are often experienced by students in the learning process. The difficulties that are often experienced by students are not understanding the material presented so that students' activities are low, students are less active and less motivated to learn besides that the presence of media in the form of games will encourage students to learn and be more active in learning easily bored either because with this media students will be more entertained and there is reciprocity with each other and not easily forgotten and learning outcomes will be better, so that student learning outcomes do not reach the predetermined KKM value. The purpose of this study is to produce a snake and ladder learning media that uses HOTS type questions that are valid and suitable to be used to overcome problems experienced by students. This type of research uses a 4-D model which has 4 stages, namely, defining the design, development and deployment. The research was carried out until the development stage.*

Keywords : *Media, ladder snakes, HOTS type questions, motivation*

How to Cite

Isnawati, Beti Aprilia, Muhfahroyin, Agus Sujarwanta. 2022. Media Ular Tangga Tipe Soal Hots (Higher Order Thinking Skill) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik . Biolova 3 (2). 96-101.

Ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang semakin pesat. Perkembangan ini berdampak pada dunia pendidikan khususnya dalam pembelajaran. Diperlukan pembaharuan kurikulum dan inovasi dalam pembelajaran untuk bisa mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan. Inovasi dalam pembelajaran itu diantaranya pemilihan dan kegunaan media pembelajaran yang mendorong peserta didik belajar. Adanya media yang berbentuk permainan akan mendorong memotivasi peserta didik untuk belajar, dan lebih aktif dalam belajar, tidak mudah bosan baik karena dengan adanya media ini peserta didik akan lebih terhibur dan terdapat timbal balik satu sama lain dan tidak mudah dilupakan dan hasil belajarnya pun akan lebih baik

Motivasi belajar adalah suatu dorongan yang terjadi akibat timbul dari dalam diri peserta didik (intrinsik) dan dari luar diri peserta didik (ekstrinsik) untuk melakukan sesuatu. Motivasi intrinsik diantaranya hasrat dan keinginan untuk berhasil, dorongan kebutuhan untuk belajar, dan harapan akan cita-cita peserta didik. Sedangkan motivasi ekstrinsik yang diantaranya adanya penghargaan, lingkungan belajar yang kondusif, kegiatan belajar yang menarik, dan adanya upaya guru dalam membelajarkan peserta didik. Menurut Hamzah (2008: 3) menyatakan bahwa istilah motivasi berasal dari kata motif yang dapat diartikan sebagai kekuatan yang terdapat dalam diri individu, yang menyebabkan individu tersebut bertindak atau berbuat. Motif tidak dapat diamati secara langsung, tetapi dapat diinterpretasikan dalam tingkah lakunya, berupa rangsangan dorongan, atau pembangkit tenaga munculnya suatu tingkah laku tertentu.

Media pembelajaran sangat penting bagi peserta didik hal ini karena media memiliki fungsi sebagai alat bantu yang digunakan pendidik untuk menyampaikan pesan sehingga dapat menumbuhkan minat belajar guna untuk mencapai tujuan karena

media pembelajaran tidak dapat dipisahkan dalam proses pembelajaran. Menurut Nugroho (2013: 12) media pembelajaran merupakan alat bantu yang dipergunakan guru untuk menyampaikan materi pelajaran kepada siswa. Media dapat berupa grafis, media audio, media proyeksi diam, dan media permainan. Guru dapat menciptakan suatu media pembelajaran berbasis permainan bagi siswa.

Banyak dijumpai di sekolah-sekolah, seorang pendidik dalam menyampaikan informasi atau menyampaikan pesan masih menggunakan metode ceramah atau pendidik berperan penuh dalam proses pembelajaran. Pendidik masih jarang yang mempersiapkan menggunakan media pembelajaran. Solusi yang dapat mengatasi masalah tersebut diantaranya dengan menggunakan media pembelajaran yang sesuai. Salah satu jenis media yang dapat menarik peserta didik untuk belajar adalah media pembelajaran permainan ular tangga.

Media permainan ular tangga adalah suatu permainan yang dapat dijalankan oleh dua kelompok maupun lebih. Menurut Karimah (2014:7) permainan ular tangga dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa. Siswa akan cenderung tertarik mengikuti proses pembelajaran. Dalam hal ini guru sebagai fasilitator bagi siswa. Siswa yang aktif dalam permainan ular tangga, sebab metode dalam permainan ular tangga dipadukan dalam diskusi kelompok.

Media ini akan terkesan biasa jika soal-soal didalam kotak media permainan ular tangga tersebut standar karena bila diberi soal yang standar tidak ada rangsangan peserta didik untuk berpikir yang lebih kritis, maka peneliti mengembangkan media permainan ular tangga disertai tipe soal HOTS. Menurut Suryapuspitarini (2018:877) soal dengan tipe HOTS adalah soal yang menuntut kemampuan berpikir tingkat tinggi dan

melibatkan proses menalar, sehingga dapat mengasah kemampuan berpikir kritis, logis, refleksi, metakognitif, dan kreatif. Soal-soal dengan tipe HOTS melatih siswa untuk berpikir dalam level analisis, evaluasi dan mengkreasi.

Soal bertipe soal HOTS dapat melatih penalaran peserta didik dan mengasah pemikiran peserta didik secara logis, dan kritis selain itu dapat mengasah kemampuan metakognitif peserta didik karena tipe soal ini memiliki tingkat kognitif yang mana peserta didik dapat melakukan analisis atau mampu memecahkan suatu masalah selain itu peserta didik dituntut mampu mengevaluasi masalah yang telah dipecahkan lalu mengkresikan hak ini bertujuan untuk mengasah kemampuan pemikiran peserta didik agar menjadi berkualitas.

Tipe soal HOTS merupakan kemampuan berpikir kritis, kemampuan berpikir kreatif untuk memecahkan masalah berpikir kritis yaitu kemampuan menganalisis, yang mengharuskan peserta didik untuk memanipulasi yang ada ide-ide dengan cara tertentu yang memberikan mereka pengertian dan implikasi baru. Pengembangan media pembelajaran dapat membantu pendidik untuk menyampaikan informasi dengan mudah ke peserta didik yang disertai dengan soal tipe HOTS akan meningkatkan kualitas berpikir peserta didik karena soal tipe HOTS menuntut siswa untuk berpikir lebih kritis dan berpikir tingkat tinggi.

Berdasarkan permasalahan yang terdapat di SMP N 8 Metro maka perlu dikembangkan media pembelajaran ular tangga bertipe soal HOTS dan dibuat dengan semenarik mungkin yang disertai gambar dan warna, agar mendorong peserta didik minat belajarnya meningkat, lebih aktif, mampu berintraksi secara langsung, dan hasil belajar belajarnya pun meningkat dengan adanya media pembelajaran tersebut.

METODE

Model pengembangan yang bisa digunakan dalam penelitian pengembangan di sarankan oleh Trianto (2011:189) yaitu meliputi model pengembangan yang terdiri dari 4 tahap yang disebut dengan 4-D yaitu, *Define* (pendefisian), *Design* (perancangan), *Develop* (pengembangan) dan *desseminate* (penyebaran). Peneliti memilih menggunakan model pengembangan 4-D di karnakan tahapan-tahapan yang ada sangat jelas memaparkan proses pengembangan yang secara sistematis. Dalam penelitian ini tahapan akan dipaparkan dalam satu tahapan yaitu pendefinisian (*define*) data yang akan di peroleh yaitu secara deskriptif kualitatif. Adapun tahapan pendefinisian dapat dijelaskan sebagai berikut

Tahap Pendefinisian (*define*)

Tahap ini dilakukan untuk syarat-syarat pengembangan untuk menganalisis kebutuhan. Dalam tiap membutuhkan analisis yang berbeda-beda. Produk dan mengidentifikasi masalah yang terjadi dalam proses pembelajaran disekolah khususnya dikelas. Tahapan ini meliputi analisis ujung depan, analisis siswa, analisis konsep, dan perumusan tujuan pembelajaran. Tahap pendefinisian yang dilakukan yaitu pra survei dan melakukan wawancara dengan mempertimbangkan analisis masalah yang ada dan kebutuhan media yang diperlukan yang bertujuan untuk menunjang proses pembelajaran. Wawancara yang dilakukan peneliti kepada guru mata pelajaran SMP Negeri 8 Metro.

HASIL

Berdasarkan analisis kebutuhan yang didapat melalui hasil wawancara perlu untuk dilakukan suatu analisis kebutuhan mengenai media pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran yaitu perlu suatu media yang dapat mendukung dalam proses pembelajaran agar berjalan dengan efektif. Maka

perlunya media yang berbasis permainan ular tangga yang gambarnya sesuai dengan materi dan di sertai dengan gambar-gambar yang menarik. Dari hasil penelitian dapat dijadikan sumber belajar yang inovatif yang dapat merangsang peserta didik untuk belajar. Produk yang dikembangkan dapat menghasilkan suatu kemasan informasi yang dapat berisi data. Bahan ajar yang dikemas berupa materi sistem pencernaan manusia. Hal ini ditunjukkan dengan kebutuhan dalam proses pembelajaran.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang telah dirinci dalam penelitian ini pengembangan merupakan suatu jenis yang akan menghasilkan produk, metode, konsep, alat yang akan mengatasi suatu permasalahan dalam proses pembelajaran.

Kemudian media yang di gunakan sebagai alat bantu dalam pembelajaran berupa permainan ular tangga yang dijadikan alternatif ntuk memicu semangat dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Menurut pendapat Susilana (2009: 15) menyatakan bahwa: Media pembelajaran adalah sarana penyampaian pesan pembelajaran. kaitannya dengan model pembelajaran langsung yaitu dengan cara guru berperan menyampaikan informasi yang seharusnya guru menggunakan media pembelajaran yang sesuai media adalah alat bantu proses belajar mengajar. untuk menyampaikan informasi atau pesan perlu adanya sebuah media pembelajaran yang tentunya harus sesuai dengan materi yang akan disampaikan dalam proses pembelajaran dengan adanya media peserta didik pun akan tertarik untuk mengikuti pembelajaran.

Agar peserta didik lebih tertarik belajar menggunakan media maka, media yang digunakan harus bervariasi seperti menggunakan permainan salah satunya ular tangga, karena memiliki kelebihan yang di kemukakan oleh Satrianawati (2018:72-

73) menyatakan bahwa:

Kelebihan media ular tangga adalah: (1) Termasuk dalam Motivasi belajar adalah suatu dorongan yang terjadi akibat timbul dari dalam diri peserta didik (intrinsik) dan dari luar diri peserta didik (ekstrinsik) untuk melakukan sesuatu media pelajaran tematik. (2) Menarik minat siswa untuk belajar, karena siswa menjadi bermain dalam pembelajaran. (3). Anak dapat berpartisipasi dalam proses pembelajaran secara langsung. (4) Media permainan ular tangga dapat dipergunakan untuk membantu semua aspek perkembangan anaksalah satu pengembangan kecerdasan logika matematika. (5) Media permainan ular tangga dapat merangsang anak belajar memecahkan masalah sederhana tanpa disadari oleh anak. (6) Penggunaan media permainan ular tangga dapat dilakukan baik dalam kelas maupun diluar kelas.

Tujuan dalam proses pembelajaran menggunakan permainan ular tangga agar peserta didik termotivasi dalam proses belajar Motivasi belajar merupakan suatu dorongan yang terjadi akibat timbul dari dalam diri peserta didik (intrinsik) dan dari luar diri peserta didik (ekstrinsik) untuk melakukan sesuatu menurut Sardiman A.M. (2012: 75) menyatakan bahwa motivasi sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri peserta didik yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan yang memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai.

Dalam proses pembelajaran tentunya tidak cukup jika hanya peserta didik termotivasi tetapi akan menumbuhkan cara berpikir peserta didik untuk lebih kritis dan berpikir lebih tinggi lagi dengan menggunakan soal-soal yang berkualitas seperti soal HOTS yang di ungkapkan oleh Gunawan (dalam Fanani 2013:60) menyatakan bahwa: Higher Order Thinking Skill (HOTS) atau kemampuan berpikir tingkat tinggi adalah

proses berpikir yang mengharuskan siswa untuk memanipulasi informasi yang ada dan ide-ide dengan cara tertentu yang memberikan mereka pengertian dan implikasi baru yang mengharuskan siswa untuk membuat informasi secara manipulasi atau dengan ide-ide dengan cara tertentu yang digunakan dalam merangsang stimulus peserta didik, dengan tujuan meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan komponen stakeholder.

KESIMPULAN

Media pembelajaran ular tangga tipe soal HOTS materi sistem pencernaan pada manusia yang sudah layak digunakan. Media yang digunakan diharapkan dapat menjadi alternatif sebagai alat bantu pendidik dalam proses pembelajaran. secara umum, peneliti mengembangkan produk. Hasil produk yang dikembangkan belum dapat dikembangkan secara meluas kesekolah-sekolah lain.

SARAN

Berdasarkan hasil pengembangan media yang telah dilakukan ada beberapa kekurangan yang terdapat dalam pengembangan ini. Kekurangan tersebut masih menggunakan referensi yang sedikit sebagai bahan pembuatan soal tipe HOTS, media yang dikembangkan hanya dibatasi sampai dengan kelompok kecil, media yang dikembangkan hanya menggunakan banner, sehingga untuk peneliti yang selanjutnya agar bisa menggunakan referensi yang banyak yang digunakan sebagai bahan membuat soal tipe HOTS, peneliti selanjutnya bisa mengembangkan melalui teknologi yang lebih canggih lagi seperti android dan mengembangkannya media sampai tahap penyebaran yang lebih luas lagi.

DAFTAR RUJUKAN

Arifin, Zainal., dan Zuhrie, Syarifuddin, M. 2016. Pengembangan Trainer Dan Jhobsheet Mikrokontroler

Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pembelajaran Perekayasaan Sistem Kontrol Di Jurusan Elektronika Industri Smk Negeri 1 Bangil. *Jurnal Pendidikan Tehnik Elektro*. Vol. 05. No. 01. Tahun 2016

Arikunto, S.2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*. Jakarta ; Renika Cipta

Fanani, Zainal Moh. 2013. Strategi Pengembangan Soal Higher Order Thinking Skill (Hots) Dalam Kurikulum 2013. *Edudeena*. Vol. II. No. 2.

Herdianawati, Savitri Fitrihidajati, herlina, dan Purnomo, Tarzan. 2013. Pengembangan Lembar Kegiatan Siswa Inkuiri Berbasis Berfikir Kritis Pada Materi Daur Bioegikimia Kelas X. *Jurnal BioEdu* vol .02. No.1 Januari. Universitas Negeri Surabaya.

Karimah, Fatihatul, Rifqi, Supurwoko, dan Wahyuningsih, Daru. 2014. Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Fisika Untuk Siswa SMP/MTs Kelas VIII . *jurnal pendidikan fisika* (2014) .vol 2.No 1. Halaman 6. ISSN:2338-0691. Maret 2014 Pendidikan Fisika. Universitas Sebelas Maret.

Kustiawan, Usep. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Malang: Gunung Samudra.

Nugrahani, Rahina. 2007. Media Pembelajaran Berbasis Visual Berbentuk Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Mengajar Disekolah Dasar. *Lembar Ilmu Pendidikan Jilid 36*. No.1. FBS Unnes.

- Nugroho, Prasetyo, Aris, Raharjo Trstho,dan Wahyuningsih Daru. 2013. Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Menggunakan Permainan Ular Tangga Ditinjau Dari Motuvasi Belajar Siswa Kelas VIII Materi Gaya. *Jurnal Pendidikan Fisika*. Vol. 1. No. 1. Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret.
- Ramlan, Haerudin, dan Kamaluddin. 2013. Pengembangan Media Pembelajaran E-Materi Dengan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Materi Suhu Dan Kalor. *Jurnal Pendidikan Fisika Tadulako (JPFT)* Vol. 1. No. 2 ISSN 2338 3240. Program Studi Pendidikan Fisika. Jurusan Pendidikan MIPA. Universitas Tadulako.
- Sadiman, Rahardjo, . Haryono, dan Rahardjito.2007. *Media Pendidikan, Pengetian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Satrianawati. 2018. *Media Dan Sumber Belajar*. Yogyakarta: Cv Budi Utama
- Suryapuspitarini, Kurnia, Betha,dan Wardono, Kartono. 2018. Analisis Soal-Soal Matematika Tipe Higher Order Thinking Skill (Hots) Pada Kurikulum 2013 Untuk Mendudkung Kemampuan Literasi Siswa.
- Tim Pengembang. 2017. *Modul Penyusunan Soal Higher Order Thinking Skill (Hots)*. Direktorat Pembina SMA Ditjen Pendidikan Dasar dan Menenengah.

