

Pemanfaatan Media Pembelajaran Ular Tangga dalam Meningkatkan Semangat Belajar Siswa

Muhammad Aspar^{1*}, Imam Mujtaba², Mutiarani³, Safika Aulia Dwi Putri⁴
^{1,2,3,4}Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Jakarta, 15419

*E-mail : masparrivai@gmail.com

ABSTRAK

Perkembangan teknologi yang semakin canggih menjadi sarana penting untuk mencapai tujuan pendidikan yang lebih efektif dan efisien. Namun di balik itu menjadi tuntutan besar bagi para dosen/guru untuk mengembangkan kemampuan dalam menguasai teknologi dan media pembelajaran. Peranan media pembelajaran dalam proses belajar dan mengajar sangat penting dilaksanakan oleh para pendidik saat ini, karena peranan media pembelajaran dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima dan melalui media pembelajaran juga dapat membantu peserta didik untuk menjelaskan sesuatu yang disampaikan oleh pendidik. Oleh karena itu, dosen/guru dituntut untuk menggunakan media di dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, melalui media pembelajaran dapat membuat proses belajar mengajar lebih efektif dan efisien serta terjalin hubungan baik antara guru dengan peserta didik. Selain itu, media dapat berperan untuk meningkatkan semangat belajar siswa.

Kata kunci : Media Pembelajaran, semangat belajar siswa

ABSTRACT

The development of increasingly sophisticated technology is an important means of achieving educational goals that are more effective and efficient. But behind that, there is a big demand for lecturers / teachers to develop skills in mastering technology and learning media. The role of learning media in the teaching and learning process is very important to be carried out by educators today, because the role of learning media can be used to channel the sender's message to the recipient and through learning media can also help students to explain something that is conveyed by the educator. Therefore, lecturers / teachers are required to use media in the learning process. Thus, through learning media it can make the teaching and learning process more effective and efficient and there is a good relationship between teachers and students. In addition, the media can play a role in increasing students' enthusiasm for learning.

Keywords: Learning Media, students' enthusiasm for learning

1. PENDAHULUAN

Dilihat dari etimologi kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti „tengah“, „perantara“ atau „pengantar“. Media bentuk jamak dari *medium* yang secara harfiah berarti „perantara“, merupakan sarana komunikasi. Sedangkan kata media berasal dari bahasa Latin *medium* (antara), istilah ini merujuk pada apa saja yang membawa informasi antara sebuah sumber dan sebuah penerima.

Istilah media berasal dari bahasa Latin yang merupakan bentuk jamak dari "medium" yang secara harfiah berarti perantara atau

pengantar. Makna umumnya adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi. Istilah media ini sangat populer dalam bidang komunikasi. Proses belajar mengajar pada dasarnya juga merupakan proses komunikasi, sehingga media yang digunakan dalam pembelajaran disebut media pembelajaran.

Banyak ahli yang memberikan batasan tentang media pembelajaran. AECT misalnya, mengatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan. Gagne mengartikan media

sebagai jenis komponen dalam lingkungan pebelajar yang dapat merangsang mereka untuk belajar. Senada dengan itu, Briggs mengartikan media sebagai alat untuk memberikan rangsangan bagi pebelajar agar terjadi proses belajar. Bagaimana hubungan media pembelajaran dengan media pendidikan ?

Media pendidikan , tentu saja media yang digunakan dalam proses dan untuk mencapai tujuan pendidikan. Pada hakekatnya media pendidikan juga merupakan media komunikasi, karena proses pendidikan juga merupakan proses komunikasi. Apabila kita bandingkan dengan media pembelajaran, maka media pendidikan sifatnya lebih umum, sebagaimana pengertian pendidikan itu sendiri. Sedangkan media pembelajaran sifatnya lebih khusus, maksudnya media pendidikan yang secara khusus digunakan untuk mencapai tujuan belajar tertentu yang telah dirumuskan secara khusus. Tidak semua media pendidikan adalah media pembelajaran, tetapi setiap media pembelajaran pasti termasuk media pendidikan.

Apa pula bedanya dengan alat peraga, alat bantu mengajar (teaching aids), alat bantu audio visual (AVA), atau alat bantu belajar yang selama ini sering juga kita dengar? Pada dasarnya, semua istilah itu dapat kita masukkan dalam konsep media, karena konsep media merupakan perkembangan lebih lanjut dari konsep-konsep tersebut.

Alat peraga adalah alat (benda) yang digunakan untuk memperagakan fakta, konsep, prinsip atau prosedur tertentu agar tampak lebih nyata/ konkrit. Alat bantu adalah alat (benda) yang digunakan oleh pembelajar untuk mempermudah tugas dalam mengajar. Audio-Visual Aids (AVA) mempunyai pengertian dan tujuan yang sama hanya saja penekanannya pada peralatan audio dan visual. Sedangkan alat bantu belajar penekanannya pada pihak yang belajar (pebelajar). Semua istilah tersebut, dapat kita rangkum dalam satu istilah umum yaitu media pembelajaran (Wiratmojo,P dan Sasonohardjo, 2002).

Satu konsep lain yang sangat berkaitan dengan media pembelajaran adalah istilah sumber belajar. Bagaimana kaitan antara media belajar dengan sumber belajar? Sebagaimana telah dibahas di muka, sumber belajar memiliki cakupan yang lebih luas daripada media belajar. Sumber belajar bisa

berupa pesan, orang, bahan, alat, teknik dan latar/lingkungan. Apa yang dinamakan media sebenarnya adalah bahan dan alat belajar tersebut. Bahan sering disebut perangkat lunak software, sedangkan alat juga disebut sebagai perangkat keras hardware. Transparansi, program kaset audio dan program video adalah beberapa contoh bahan belajar. Bahan belajar tersebut hanya bisa disajikan jika ada alat, misalnya berupa OHP, Radio kaset dan Video player. Jadi salah satu atau kombinasi perangkat lunak (bahan) dan perangkat keras (alat) bersama-sama dinamakan media.

Dengan demikian, jelaslah bahwa media pembelajaran merupakan bagian dari sumber belajar. Dengan demikian, kalau saat ini kita mendengar kata media, hendaklah kata tersebut diartikan dalam pengertiannya yang terakhir, yaitu meliputi alat bantu pembelajar dalam mengajar serta sarana pembawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan belajar (pebelajar). Sebagai penyaji dan penyalur pesan, media belajar dalam hal-hal tertentu, bisa mewakili pembelajar menyajikan informasi belajar kepada pebelajar (Joyce Bruce. Et al. 2000).

Daryanto (2010:12) memaparkan landasan filosofis penggunaan media pembelajaran yaitu bahwa dengan digunakannya berbagai jenis media hasil teknologi baru di dalam kelas, akan berakibat proses pembelajaran yang kurang manusiawi. Dengan kata lain, penerapan teknologi dalam pembelajaran akan terjadi dehumanisasi. Bukankan dengan adanya berbagai media pembelajaran justru siswa dapat mempunyai banyak pilihan media pembelajaran untuk digunakan dalam proses pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik pribadinya. Dengan kata lain siswa sangat dihargai harkat kemanusiaanya diberi kebebasan untuk menentukan pilhan, baik cara maupun alat belajar sesuai dengan kemampuannya. Dengan demikian, penerapan teknologi tidak berarti dehumanisasi. Sebenarnya perbedaan pendapat tersebut tidak perlu muncul, yang penting bagaimana pandangan guru terhadap siswa dalam proses pembelajaran. Jika guru menganggap siswa sebagai anak manusia yang memiliki kepribadian, harga diri, motivasi, dan memiliki kemampuan pribadi yang berbeda dengan yang lain, maka baik menggunakan media hasil teknologi baru atau tidak, proses

pembelajaran yang dilakukan akan tetap menggunakan pendekatan humanis.

Daryanto (2011:15) memaparkan landasan teknologis dalam penggunaan media pembelajaran dimana Teknologi pembelajaran adalah teori dan praktek perancangan, pengembangan, penerapan, pengelolaan, dan penilaian proses dan sumber belajar. Jadi, teknologi pembelajaran merupakan proses kompleks dan terpadu yang melibatkan orang, prosedur, ide, peralatan, dan organisasi untuk menganalisis masalah, mencari cara pemecahan, melaksanakan, mengevaluasi, dan mengelola pemecahan masalah-masalah dalam situasi di mana kegiatan belajar itu mempunyai tujuan dan terkontrol. Dalam teknologi pembelajaran, pemecahan masalah dilakukan dalam bentuk: kesatuan komponen-komponen sistem pembelajaran yang telah disusun dalam fungsi disain atau seleksi, dan dalam pemanfaatan serta dikombinasikan sehingga menjadi sistem pembelajaran yang lengkap.

Ada beberapa pendapat yang mengemukakan tentang pengertian teknologi pendidikan. Istilah yang digunakan dalam bahasa Inggris adalah *instructional technology* atau *educational technology*. Salah satunya, pendapat yang dikemukakan oleh *Commission on Instructional Technology* yang menyatakan bahwa "*instructional technology means the media born of the communication revolution which can be used for instructional purpose alongside the teacher, the book, and the blackboard*". Jadi yang diutamakan ialah media komunikasi yang berkembang secara pesat sekali yang dimanfaatkan dalam pendidikan.

Daryanto (2011:16) memaparkan landasan empiris dalam penggunaan media pembelajaran dimana temuan-temuan penelitian menunjukkan bahwa terdapat interaksi antara penggunaan media pembelajaran dan karakteristik belajar siswa dalam menentukan hasil belajar siswa. Artinya, siswa akan mendapat keuntungan yang signifikan bila ia belajar dengan menggunakan media yang sesuai dengan karakteristik tipe atau gaya belajarnya. Siswa yang memilih tipe belajar visual akan lebih memperoleh keuntungan bila pembelajaran menggunakan media visual, seperti gambar, diagram, video, atau film. Sementara siswa yang memilih tipe belajar auditorial, akan lebih suka belajar dengan media audio, seperti radio,

rekaman suara, atau ceramah guru. Akan lebih tepat dan menguntungkan siswa dari kedua tipe belajar tersebut jika menggunakan media audio-visual. Berdasarkan landasan rasional empiris tersebut, maka pemilihan media pembelajaran hendaknya jangan atas dasar kesukaan

guru, tetapi harus mempertimbangkan kesesuaian antara karakteristik peserta didik, karakteristik materi atau mata pelajaran, dan karakteristik media itu sendiri.

Agar penggunaan media pembelajaran berlangsung efektif, guru sebaiknya memahami gaya-gaya belajar siswa, berikut akan dipaparkan gaya-gaya belajar siswa. Gaya belajar siswa atau *student learning style* dapat diartikan sebagai karakteristik kognitif, afektif, dan perilaku psikologis seorang siswa tentang bagaimana dia memahami sesuatu, berinteraksi dan merespons lingkungan belajarnya, yang bersifat unik dan relatif stabil.

Berbagai upaya dalam menciptakan proses pembelajaran yang berkualitas demi mewujudkan tujuan pendidikan nasional. Salah satunya dengan memanfaatkan sarana dan prasarana pendidikan yang dapat mendukung pembelajaran. Dalam kemajuan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong berbagai upaya untuk memanfaatkan hasil-hasil teknologi. Dengan hasil teknologi dapat mendorong pelaksanaan pembelajaran menjadi lebih mudah dan berkualitas.

Pada dasarnya setiap proses pembelajaran yang dilakukan diarahkan untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan. Dalam proses pembelajaran terjadi interaksi antara berbagai komponen, komponen-komponen pembelajaran itu dapat dikelompokkan dalam 3 kategori yaitu: guru, materi ajar, dan siswa. Peran guru sangat penting karena berfungsi sebagai pembimbing yang menyampaikan dan mentransfer bahan ajar berupa ilmu pengetahuan begitu juga dengan siswa yang berperan sebagai penimba ilmu, sedangkan materi ajar yang disampaikan oleh guru merupakan informasi atau pesan yang harus dipelajari oleh siswa untuk dipahami, dihayati, dan diamalkan sebagai bekal untuk menyelesaikan studinya kelak.

Tugas seorang guru dalam proses belajar mengajar tidak terbatas hanya sebagai penyampai informasi kepada peserta didik. Guru harus memiliki kemampuan untuk

memahami peserta didik dengan berbagai perbedaannya agar mampu membantu mereka dalam menghadapi kesulitan belajar. Oleh karena itu, guru dituntut untuk mampu menyediakan dan menggunakan berbagai media pembelajaran yang sesuai dengan materi agar siswa lebih efektif dan efisien dalam belajar.

Masalah yang sering ditemui dalam proses pembelajaran masih banyak terdapat kendala, yaitu siswa kurang aktif, kurang semangat, dan kurang termotivasi untuk belajar. Berbagai masalah yang ditemukan saat proses pembelajaran diduga disebabkan oleh pelaksanaan pengajaran oleh guru yang kurang memanfaatkan sarana dan prasarana untuk menarik perhatian siswa.

Keberhasilan dalam proses pembelajaran sebaiknya memuat tiga komponen pembelajaran yaitu guru atau pengajar, materi pembelajaran, dan siswa, serta melibatkan sarana dan prasarana seperti berbagai metode, media pembelajaran dan penataan lingkungan. Pemanfaatan media pembelajaran sebagai salah satu upaya untuk pelaksanaan pembelajaran yang lebih mudah dan berkualitas dapat menjadi salah satu solusi dari kendala yang ditemui pada saat kegiatan belajar mengajar.

Berdasarkan masalah yang terjadi untuk memperbaiki proses pembelajaran, diperlukan upaya dengan memanfaatkan media pembelajaran sebagai alat bantu. Media pembelajaran yang digunakan adalah ular tangga bangun datar.

Penggunaan media yang tepat akan turut menentukan semangat belajar siswa pada saat proses pembelajaran. Penggunaan media dalam proses pembelajaran hendaknya bervariasi dan tetap sesuai dengan materi yang diajarkan agar proses belajar mengajar dapat terlaksana dengan sebaiknya.

Peranan media pembelajaran dalam proses belajar dan mengajar merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan dari dunia pendidikan. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik untuk belajar. Senada dengan apa yang dikatakan oleh (Ruth Lautfer, 1999) bahwa media pembelajaran adalah salah satu alat bantu mengajar bagi guru untuk

menyampaikan materi pengajaran, meningkatkan kreatifitas siswa dan meningkatkan perhatian siswa dalam proses pembelajaran. Dengan media siswa akan lebih termotivasi untuk belajar, mendorong siswa menulis, berbicara dan berimajinasi semakin terangsang. Dengan demikian, melalui media pembelajaran dapat membuat proses belajar mengajar Lebih efektif dan efisien serta terjalin hubungan baik antara guru dengan peserta didik. Selain itu, media dapat berperan untuk mengatasi kebosanan dalam belajar di kelas. Oleh karena itu, guru dituntut memberikan motivasi pada peserta didik melalui pemanfaatan media yang tidak hanya ada di dalam kelas, akan tetapi juga yang ada di luar kelas, jika hal itu dimanfaatkan maka tujuan pembelajaran akan tercapai. Lantas apa yang terjadi jika media pembelajaran tidak ada, yang terjadi adalah mengalami kesulitan dalam mengajar, materi menjadi monoton dan siswa merasa bosan dengan apa yang diajar oleh pendidik. Oleh karena itu, media pembelajaran harus difungsikan untuk meningkatkan kualitas belajar mengajar. Dengan demikian semakin menarik media pembelajaran yang digunakan oleh guru akan semakin tinggi pula tingkat motivasi belajar siswa. Namun dalam prakteknya, masih banyak dijumpai guru-guru yang belum menerepankan media pembelajaran secara inovatif, bukan hanya tidak menerapkan media tersebut, namun sama sekali tidak ada media pembelajaran di sekolah. Ada beberapa alasan, mengapa guru tidak menggunakan media pembelajaran. Alasan pertama adalah (1). Guru menganggap bahwa menggunakan media perlu persiapan. (2). Media itu barang canggih dan mahal. (3). Tidak biasa menggunakan media (gagap teknologi). (4). Media itu hanya untuk hiburan sedangkan belajar itu harus serius. (5). Di sekolah tidak tersedia media tersebut, sekolah tidak memiliki peralatan dan bahan untuk membuat media pembelajaran. (6). Guru tidak memahami arti penting penggunaan media pembelajaran. (7). Guru tidak memiliki pengetahuan dan kemampuan mengenai cara membuat sendiri media pembelajaran. (8). Guru tidak memiliki keterampilan mempergunakan media pembelajaran. (9). Guru tidak memiliki peluang (waktu) untuk membuat media pembelajaran. (10). Guru sudah biasa mengandalkan metode ceramah.

Pada dasarnya fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai sumber belajar siswa. Fungsi-fungsi yang lain merupakan hasil pertimbangan pada kajian ciri umum yang dimilikinya, bahasa yang dipakai menyampaikan pesan dan dampak atau yang ditimbulkannya.

Pengetahuan siswa seperti digambarkan oleh Edgar Dale menunjukkan bahwa pengetahuan akan semakin abstrak apabila hanya disampaikan melalui bahasa verbal. Oleh sebab itu sebaiknya diusahakan agar pengalaman siswa menjadi lebih kongkrit, pesan yang ingin disampaikan benar-benar dapat mencapai sasaran dan tujuan yang ingin dicapai, yang dapat dilakukan melalui kegiatan yang mendekatkan siswa dengan kondisi yang sebenarnya.

Pada hal perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) saat ini sangat menolong para pendidik untuk lebih kreatif dalam membuat media pembelajaran. Sekalipun perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi banyak memunculkan berbagai gejala sosial dan perubahan dalam masyarakat, namun bukan berarti para tenaga pendidik menghindari dan tidak mau mengikuti perkembangan yang ada.

Dalam proses belajar mengajar seorang guru hendaknya trampil dalam memilih, menggunakan dan menyesuaikan media yang digunakan. Dalam masalah ini ada beberapa hal yang perlu diperhatikan guru dalam penguasaan pengetahuan tentang media pendidikan untuk mempertinggi kualitas dan efektifitas pengajaran tersebut. Sebagaimana dikemukakan oleh Sudjana (1998); pertama, guru perlu memiliki pemahaman media pengajaran antara lain jenis dan manfaat media pengajaran, kriteria memilih dan menggunakan media pengajaran, menggunakan media sebagai alat bantu mengajar dan tindak lanjut penggunaan

media dalam proses belajar siswa. Kedua, guru terampil membuat media pengajaran sederhana untuk keperluan pengajaran, terutama media dua dimensi atau media grafis dan beberapa media tiga dimensi dan media proyeksi. Ketiga, guru memiliki pengetahuan dan keterampilan dalam menilai keefektifan penggunaan media dalam proses pengajaran.

Adapun jenis-jenis media pendidikan yang biasa digunakan dalam proses belajar

mengajar Sudjana dan Rivai (1997) mengemukakan sebagai berikut; Pertama, media grafis seperti gambar, foto, grafik, bagan atau diagram, poster kartun, komik dan lain-lain. Media grafis sering juga disebut media dua dimensi, yakni media yang mempunyai ukuran panjang dan lebar. Kedua media tiga dimensi yaitu dalam bentuk model seperti model padat (solit model), model penampang, model susun, model kerja, mock up, dan lain-lain. Ketiga, model proyeksi seperti slide, film strips, film, penggunaan OHP dan lain-lain. Keempat, penggunaan lingkungan sebagai media pengajaran.

2. METODE PELAKSANAAN

Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian deskriptif kualitatif. Metode kualitatif deskriptif menyesuaikan pendapat antara peneliti dengan informan. Pemilihan metode ini dilakukan karena analisisnya tidak bisa dalam bentuk angka dan peneliti lebih mendeskripsikan segala fenomena yang ada di masyarakat secara jelas. Penelitian ini dilakukan secara bertahap sesuai dengan jadwal yang telah dikemukakan di atas, yaitu untuk memperoleh data secara lengkap. Data yang telah didapat dari proses wawancara dan observasi adakan disajikan dengan bentuk deskripsi dengan menggunakan kata-kata yang mudah dimengerti. Selain itu ada juga data yang mendukung yaitu denah lokasi dan foto-foto hasil observasi. Sumber data dalam penelitian kualitatif deskriptif yaitu melalui observasi, foto, dan lainnya.

Prosedur penelitian ini adalah diawali dengan menentukan masalah yang akan dibahas yaitu pemanfaatan media pembelajaran ular tangga untuk meningkatkan semangat belajar siswa. Data dikumpulkan melalui angket. Pada analisis data angket ini menggunakan skala *likert*. Di mana skala *likert* merupakan skala yang bertujuan untuk mengukur sikap, pendapat terhadap suatu objek yang diteliti.

Kemudian ketika data sudah diperoleh maka akan dilakukan analisis dengan *realibilitas*. Dalam kuantitatif, *realibilitas* adalah derajat ketepatan, ketelitian atau keakuratan yang di tunjukkan oleh instrumen.

Pedoman skala penskoran yang digunakan dalam angket respons anak-anak siswa sekolah dasar di daerah peninggalan

dengan menggunakan skala *likert* yang terdapat pada tabel berikut ini :

Tabel 1. Rubrik Penskoran Angket Respons Anak-anak Siswa Sekolah Dasar di Daerah Peninggilan

| Kategori | Skor Per Butir |
|--------------------------|----------------|
| Sangat Tidak Setuju(STS) | 1 |
| Tidak Setuju(TS) | 2 |
| Ragu-ragu (R) | 3 |
| Setuju(S) | 4 |
| Sangat Setuju(SS) | 5 |

Tujuan penelitian ini adalah untuk melihat peran media pembelajaran ular tangga untuk meningkatkan semangat siswa dalam belajar.

Berikut ini adalah hasil angket yang telah diberikan penilaian oleh anak-anak sekolah dasar di daerah Peninggilan, yaitu :

Tabel 2. Hasil Angket Peran Media Pembelajaran Terhadap Anak Sekolah Dasar di Daerah Peninggilan Selama Proses Pembelajaran

| No | Pertanyaan | Hasil | Keterangan |
|----|---|-------|---------------|
| 1 | Selama pembelajaran di kelas guru saya menggunakan proyektor sebagai alat bantu menjelaskan materi. | 62,5% | Setuju |
| | | 37,5% | Sangat Setuju |
| 2 | Saya paham apa yang disampaikan guru di dalam kelas. | 37,5% | Ragu-ragu |
| | | 50% | Setuju |
| | | 12,5% | Sangat Setuju |
| 3 | Saya mengamalkan ilmu yang telah dikasih oleh guru saya saat saya beraktivitas sehari-hari. | 50% | Ragi-ragu |
| | | 37,5% | Setuju |
| | | 12,5% | Sangat Setuju |
| 4 | Saya dibantu oleh guru saya ketika kesulitan dalam belajar. | 50% | Setuju |
| | | 50% | Sangat Setuju |
| 5 | Saya kurang aktif saat sesi Tanya jawab di kelas. | 37,5% | Tidak Setuju |
| | | 25% | Ragu-ragu |
| | | 37,5% | Setuju |
| 6 | Saya tidak semangat saat mendengarkan guru menerangkan materi pembelajaran. | 25% | Tidak Setuju |
| | | 50% | Ragu-ragu |
| | | 12,5% | Setuju |
| | | 12,5% | Sangat Setuju |
| 7 | Guru saya menggunakan media pembelajaran atau alat bantu saat menerangkan materi pembelajaran. | 37,5% | Ragu-ragu |
| | | 50% | Setuju |
| | | 12,5% | Sangat Setuju |
| 8 | Saya setuju bahwa media pembelajaran dapat meningkatkn kreatifitas saya dalam belajar. | 25% | Ragu-ragu |
| | | 62,5% | Setuju |
| | | 12,5% | Sangat Setuju |
| 9 | Saya setuju bahwa media pembelajaran dapat membuat saya termotivasi untuk belajar. | 37,5% | Ragu-ragu |
| | | 12,5% | Setuju |
| | | 50% | Sangat Setuju |
| 10 | Saya dan guru memiliki hubungan komunikasi yang baik. | 25% | Ragu-ragu |
| | | 50% | Setuju |
| | | 25% | Sangat Setuju |

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan data yang telah dimuat pada tabel 2, dapat diketahui bahwa anak kurang semangat dalam belajar. Hal ini dikarenakan guru mereka masih banyak yang kurang menguasai perkembangan teknologi untuk dimanfaatkan menjadi media/alat bantu dalam pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Brigs dalam Hamzah B. Uno (2007:114) mengatakan “media adalah segala wahana atau alat fisik yang dapat menyajikan peran serta merangsang pembelajaran untuk belajar”.

Banyak dari guru pun kurang dalam hal memberi motivasi siswa saat belajar, hal ini juga yang membuat tidak sedikit siswa yang tidak semangat saat pembelajaran berlangsung. Banyak dari siswa yang setuju jika selama pembelajaran, guru pun juga ikut membantu saat belajar. Walaupun tidak sedikit juga yang merasa hal ini tidak setuju jika saat belajar dibantu oleh guru. Hal ini sesuai dengan pendapat Proses pembelajaran adalah proses yang di dalamnya terdapat kegiatan interaksi antara guru-siswa dan komunikasi timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan belajar (Rustaman, 2001:461).

4. KESIMPULAN

Mengembangkan kreatifitas guru dalam membuat media pembelajaran/ alat bantu saat pembelajaran serta memanfaatkan teknologi canggih yang ada dapat meningkatkan semangat belajar siswa. Peran guru tidak hanya sebagai orang yang mengajarkan siswa-siswa nya tetapi juga bertanggung jawab memberikan ilmu untuk masa depan siswa-siswanya kelak.

Media permainan ular tangga ini bertujuan agar dapat meningkatkan keaktifan siswa, semangat dalam belajar, dan memiliki keberanian dalam mengemukakan pendapat yang akan berdampak pada meningkatnya hasil belajar siswa, serta dapat mempermudah guru untuk menyampaikan materi pembelajaran (Dewi, 2017). Sehingga peran guru dalam meningkatkan semangat belajar siswa sangat dibutuhkan. Banyak cara yang dapat dilakukan, salah satunya dengan menggunakan media ular tangga bangun datar. Selain siswa cepat memahami materi pembelajaran dengan cara mengasyikkan siswa pun dapat sambil bermain. Karena anak

sekolah dasar rata-rata lebih berminat untuk main dibandingkan dengan belajar.

Berdasarkan kesimpulan, penelitian ini memberikan saran kepada beberapa pihak diantaranya: (1) Guru, diharapkan untuk mengembangkan kreatifitas dan memanfaatkan teknologi yang canggih di zaman seperti ini; (2) siswa, diharapkan untuk lebih semangat dan aktif dalam belajar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Universitas Muhammadiyah Jakarta yang telah memberikan izin kepada peneliti dan kepada mahasiswa program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah mendukung pelaksanaan penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Dewi, T. I. (2017). penggunaan media permainan ular tangga pada pembelajaran pips untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi pembagian wilayah waktu di indonesia. *jurnal pena ilmiah*, 2(1), 2091.
- Tafonao,talizaro.2018.”Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa” dalam jurnal komunikasi pendidikan, Vol.2, No.2.Yogyakarta:STT KADESI.
- Abdullah,ramli.2016.”Pembelajaran Dalam Perspektif Kreativitas Guru Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran” dalam Lantanida Journal, Vol. 4 No. 1.Banda Aceh: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry.
- Karo-karo,Rasyid, Rohani.2018.”Manfaat Media Pembelajaran” dalam jurnal AXIOM, Vol. VII, No. 1.Medan: FITK UIN.
- Falahudin,Iwan.2014.”Pemanfaatan Media Pembelajaran” dalam jurnal lingkaran widyaiswara, Edisi 1, No.4. Jakarta: Widyaiswara Balai Diklat Keagamaan (BDK).
- Ratnawuri,triari.2016.”Pemanfaatan Media Komik Strip Sebagai Media Pembelajaran” dalam jurnal pendidikan ekonomi UM Metro, Vol.4, No.2.Lampung: Pendidikan Ekonomi FKIP Universitas Muhammadiyah Metro.

