**PENGUNAAN LKS DAN MEDIA PERMAINAN EDUKATIF ULAR
TANGGA UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR
SISWA PADA MATERI SISTEM PEREDARAN DARAH MANUSIA
KELAS VIII/4 SMP NEGERI 2 GIRSANG SIPANGAN BOLON**

Barman Sianipar
SMP Negeri 2 Girsang Sipangan Bolon

INFORMASI ARTIKEL

Dikirim : 08 Februari 2021
Revisi pertama : 17 Februari 2021
Diterima : 22 Februari 2021
Tersedia online : 26 Februari 2021

*Kata Kunci: LKS, Permainan Ular
Tangga, Sistem Peredaran Darah
Manusia, Motivasi Belajar, Hasil Belajar*

Email: barman1212@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian dengan penggunaan LKS dan media permainan edukatif ular tangga diketahui dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Hasil observasi diketahui bahwa motivasi dan hasil belajar siswa Kelas VIII/4 SMP Negeri 2 Girsang Sipangan Bolon pada pelajaran IPA masih rendah pada materi Sistem Peredaran Darah Manusia.

Penelitian ini dilakukan dengan dua siklus, setiap siklus terdiri dari perencanaan, tindakan, observasi, evaluasi dan refleksi. Hal yang diukur dalam penelitian ini adalah motivasi belajar siswa, hasil belajar ranah kognitif dan hasil belajar ranah afektif.

Hasil dari penelitian menunjukkan motivasi belajar siswa pada siklus I mencapai kategori sangat baik dengan persentase 22,72% meningkat menjadi 77,28% di siklus II. Hasil belajar ranah kognitif siswa diperoleh skor rata-rata kelas mencapai 63,7 dengan persentase ketuntasan kelas mencapai 59% meningkat menjadi skor rata-rata kelas mencapai 95 dengan persentase ketuntasan kelas mencapai 90,90% di siklus II. Hasil belajar ranah afektif siswa mencapai kategori tinggi dengan persentase 81,2% meningkat menjadi persentase 95% di siklus II. Kesimpulan penelitian ini yaitu dengan penggunaan LKS dan media permainan edukatif ular tangga dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada materi sistem peredaran darah manusia Kelas VIII/4 SMP Negeri 2 Girsang Sipangan Bolon.

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi mengakibatkan tuntutan terhadap peningkatan Sumber Daya Manusia. Untuk memperoleh Sumber Daya Manusia yang berkualitas tidaklah mungkin berkembang dengan sendirinya secara alami, tetapi harus melalui proses pendidikan. Oleh karena itu, wajarlah kalau pendidikan mendapatkan perhatian yang serius.

Pendidikan merupakan suatu proses yang sangat penting karena memiliki tujuan untuk mencerdaskan. Pendidikan dapat dimulai dari tingkat Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), Sekolah Menengah Atas (SMA). Dalam suatu proses pembelajaran sangat dibutuhkan cara mengajar yang bervariasi sehingga dapat menarik perhatian dan meningkatkan hasil belajar siswa.

Proses belajar merupakan kegiatan mental mengolah bahan belajar atau pengalaman lain yang dipengaruhi oleh faktor eksternal dan faktor internal. Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2006) faktor internal yang mempengaruhi proses belajar yaitu seperti sikap belajar, motivasi belajar, konsentrasi belajar, perolehan hasil belajar, rasa percaya diri, menggali hasil belajar, kebiasaan belajar dan cita-cita siswa. Faktor eksternal berupa lingkungan siswa di sekolah seperti guru sebagai pembina siswa belajar, sarana dan prasarana dalam pembelajaran, kebijakan penilaian, lingkungan keluarga dan kurikulum sekolah.

Salah satu faktor yang dapat mempengaruhi proses belajar adalah guru. Peran guru sebagai fasilitator dalam belajar membutuhkan langkah yang tepat dalam menyampaikan materi pelajaran. Masih terdapat banyak guru dalam menyampaikan materi hanya dengan ceramah. Penyampaian dengan ceramah dianggap kurang baik karena membuat siswa kurang berinteraksi baik dengan sesama siswa maupun guru, potensi yang dimiliki siswa tidak berkembang dengan maksimal.

Proses belajar mengajar merupakan suatu sistem. Di dalamnya terdapat komponen pembelajaran yang saling terintegrasi untuk mencapai tujuan. Sehubungan dengan itu, peran guru sangat besar guna mencapai hasil belajar yang optimal. Semua komponen di dalam proses belajar tersebut tidak boleh diabaikan. Salah satu komponen tersebut adalah penggunaan media pembelajaran yang saling berkaitan dengan komponen lainnya dalam mencapai tujuan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran bertujuan untuk alat bantu dalam mengantarkan atau menyampaikan materi pelajaran dari guru kepada siswa. Selain itu, bertujuan agar siswa lebih tertarik dan lebih mudah memahami dalam mempelajari materi pelajaran.

Media pembelajaran yang diterapkan oleh seorang guru harus melibatkan siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran harus memenuhi salah satu kriteria dalam model pembelajaran yang aktif, menyenangkan dan belum banyak diterapkan serta dijumpai di sekolah. Salah satu upaya untuk menciptakan situasi belajar yang aktif dan menyenangkan pada siswa SMP adalah dengan mengajak siswa bermain sambil belajar (Purwanto, 2009).

Hasil observasi awal Kelas VIII/4 di SMP Negeri 2 Girsang Sipangan Bolon diperoleh informasi bahwa motivasi dan hasil belajar yang dicapai oleh siswa masih kurang. Siswa yang terlihat aktif dan bersemangat hanya beberapa

saja. Sebagian besar siswa di kelas cenderung kurang antusias dalam belajar. Selain itu, jika ada diskusi kelompok siswa kurang dalam bekerjasama dan hanya mengandalkan siswa lain yang lebih pintar untuk mengerjakannya. Pada penelitian ini dilakukan pembagian kelompok yang merata berdasarkan nilai *posttest* siswa. Hal tersebut berdampak pada hasil belajar siswa yang dikatakan rendah atau masih di bawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yaitu 73. Pencapaian hasil belajar yang didapat siswa pada pelajaran IPA materi Sistem Peredaran Darah Manusia dengan hasil ulangan rata-rata kelas yaitu 60. Hasil ulangan siswa tersebut persentase yang mencapai KKM sebanyak 20% sedangkan yang 80% nilainya di bawah KKM. Metode pembelajaran yang sering dilakukan oleh guru di SMP Negeri 2 Girsang Sipangan Bolon adalah dengan metode ceramah, diskusi dan menggunakan gambar (diberikan gambar untuk didiskusikan bersama kelompok).

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis tertarik untuk mengambil penelitian tindakan kelas dengan judul “Penggunaan LKS dan Media Permainan Edukatif Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Peredaran Darah Manusia Kelas VIII/4 SMP Negeri 2 Girsang Sipangan Bolon.” Judul tersebut juga dipilih berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan oleh Satyawada (2010) dan Rohjianti (2012) yang meneliti tentang penggunaan media pembelajaran ular tangga pada materi Pokok Segi Empat dan Gerak Pada Tumbuhan.

Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Apakah penggunaan LKS dan media permainan edukatif ular tangga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi Sistem Peredaran Darah Manusia Kelas VIII/4 SMP Negeri 2 Girsang Sipangan Bolon?
2. Apakah penggunaan LKS dan media permainan edukatif ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Sistem Peredaran Darah Manusia Kelas VIII/4 SMP Negeri 2 Girsang Sipangan Bolon?

Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka rujukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa pada materi Sistem Peredaran Darah Manusia Kelas VIII/4 SMP Negeri 2 Girsang Sipangan Bolon dengan penerapan media permainan edukatif ular tangga.
2. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa pada materi Sistem Peredaran Darah Manusia Kelas VIII/4 SMP Negeri 2 Girsang Sipangan Bolon dengan penerapan media permainan edukatif ular tangga.

KAJIAN PUSTAKA

Hasil Belajar

Menurut Sudjana (2004) hasil belajar adalah perubahan kognitif siswa, yaitu suatu perubahan yang menyangkut tujuan yang berhubungan dengan ingatan, pengetahuan, dan kemampuan intelektual. Hasil belajar siswa pada hakikatnya

merupakan perubahan tingkah laku setelah mengalami proses belajar mengajar. Tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian luas mencakup ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik.

Menurut Benjamin S. Bloom dalam Arifin (2009) perubahan perilaku sebagai hasil belajar dibedakan menjadi 3 ranah utama yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotor. Setiap ranah disusun dalam beberapa jenjang kemampuan, mulai dari hal yang mudah sampai dengan hal yang kompleks.

Hasil belajar dipengaruhi oleh dua faktor utama, menurut Sudjana (2004) kedua faktor tersebut adalah: (1) faktor dari dalam diri siswa seperti motivasi belajar, kemampuan siswa, minat dan perhatian, ketekunan, fisik dan psikis; (2) faktor dari luar diri siswa atau faktor lingkungan, seperti kualitas pengajaran. Apabila kualitas pengajaran baik, akan mempengaruhi faktor dalam diri siswa seperti meningkatnya minat dan perhatian serta motivasi belajar. Jadi, kedua faktor tersebut sangat berkaitan dan saling mendukung keberhasilan belajar mengajar di dalam kelas.

Faktor yang terdapat dari dalam diri siswa sangat mendukung sehingga siswa dapat mengikuti kegiatan pembelajaran dengan baik. Seperti halnya jika fisik dan psikis yang dimiliki siswa terjaga maka sangat berpengaruh pada hasil belajar yang diperoleh. Kemampuan siswa, minat dan perhatian, serta ketekunan merupakan faktor yang mempengaruhi kualitas pengetahuan yang terserap oleh siswa. Karena cara belajar siswa dipengaruhi oleh faktor tersebut.

Faktor yang terdapat dari luar diri siswa yang juga merupakan faktor lingkungan dapat mempengaruhi perkembangan siswa terhadap kegiatan pembelajaran. Ketika siswa berada di lingkungan rumah, maka orangtua bertugas untuk mengingatkan siswa agar mempelajari pelajaran yang telah diajarkan oleh guru di sekolah. Ketika siswa berada di lingkungan di sekolah, maka siswa mendapatkan tambahan wawasan seputar pengetahuan, karena pembelajaran yang berlangsung di lingkungan sekolah melibatkan adanya interaksi siswa dengan guru.

Motivasi Belajar

Motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya *feeling* dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan. Dalam kegiatan belajar, motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai. Motivasi belajar merupakan faktor psikis yang bersifat non-intelektual. Peranannya yang khas adalah dalam hal penumbuhan gairah, merasa senang dan semangat untuk belajar (Sardiman, 1986).

Motivasi dapat berfungsi sebagai pendorong usaha dan pencapaian prestasi. Adanya motivasi yang baik dalam belajar akan menunjukkan hasil yang baik. Dengan kata lain, adanya usaha yang tekun dan didasari adanya motivasi maka seseorang yang belajar akan menghasilkan prestasi yang baik. Intensitas motivasi seorang siswa akan sangat menentukan tingkat pencapaian prestasi belajarnya.

Terdapat dua macam motivasi yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Motivasi intrinsik merupakan motif-motif yang menjadi aktif atau berfungsinya tidak perlu ada rangsangan dari luar. Sedangkan motivasi ekstrinsik merupakan motif-motif yang aktif dan berfungsinya karena ada rangsangan dari luar. Di dalam kegiatan pembelajaran, peranan motivasi intrinsik diperlukan untuk mengetahui motivasi awal siswa yaitu berkaitan dengan proses pembelajaran yang diberikan oleh guru. Dengan menggali motivasi intrinsik siswa, peneliti dapat mengetahui seberapa besar motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Setelah mengetahui motivasi intrinsik siswa, peneliti berupaya untuk memfasilitasi motivasi ekstrinsik siswa agar lebih termotivasi dengan penggunaan media permainan edukatif ular tangga pada proses pembelajaran agar dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Motivasi bagi siswa dapat mengembangkan aktivitas dan inisiatif serta dapat mengarahkan dan memelihara ketekunan dalam melakukan kegiatan pembelajaran.

Untuk menumbuhkan motivasi, pada penelitian ini peneliti memberikan poin sebagai symbol dari nilai kegiatan belajar siswa, misalnya dengan memberikan poin terhadap siswa yang aktif pada saat proses pembelajaran. Adanya tugas dan LKS dalam penelitian ini juga bertujuan untuk menumbuhkan kesadaran siswa akan tantangan dalam proses pembelajaran. Selain itu, pemberian ulangan harian juga akan berpengaruh terhadap motivasi siswa untuk terus giat belajar.

Lembar Kerja Siswa (LKS)

Lembar Kerja Siswa (*Student Work Sheet*) adalah panduan siswa yang digunakan untuk melakukan kegiatan penyelidikan atau pemecahan masalah (Trianto, 2007). Menurut Sriyono (1992) Lembar Kerja Siswa (LKS) adalah salah satu bentuk program yang berlandaskan atas tugas yang harus diselesaikan dan berfungsi sebagai alat untuk mengalihkan pengetahuan dan keterampilan sehingga mampu mempercepat tumbuhnya minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

LKS merupakan alat bantu untuk menyampaikan pesan kepada siswa yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran. Melalui LKS akan memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dan mengefektifkan waktu, serta akan menimbulkan interaksi antara guru dengan siswa dalam proses pembelajaran. LKS memuat kegiatan mendasar yang harus dilakukan oleh siswa untuk menambah informasi tentang konsep yang dipelajarinya dalam upaya pembentukan kemampuan dasar sesuai indikator pencapaian hasil belajar yang ditempuh.

Macam-Macam Lembar kerja Siswa (LKS)

Menurut Taufik (2015) pada dasarnya LKS terbagi menjadi 2 macam, yaitu sebagai berikut:

1. LKS Tak Berstruktur

LKS tak berstruktur berupa lembaran yang diberikan kepada siswa dalam usaha mengefisienkan kegiatan belajar mengajar. Contoh:

- a. Lembaran yang memuat suatu kelompok data dan sajiannya berupa grafik yang dikutip dari media massa dan dapat dimanfaatkan dalam membahas materi yang relevan dalam statistik.
- b. Lembaran berupa kertas bertitik, kertas berpetak atau kertas milimeter. Lembaran ini dapat dimanfaatkan siswa pada saat mempelajari materi dengan tujuan memudahkan kegiatan agar efisien dan efektif.

2. LKS Berstruktur

LKS berstruktur adalah LKS yang dirancang dengan tujuan untuk membimbing siswa dalam mempelajari suatu materi pelajaran yang terkait dengan konsep, prinsip atau pengenalan suatu materi.

Pada penelitian ini peneliti menggunakan LKS berstruktur. LKS berstruktur disajikan untuk membimbing siswa dalam proses pembelajaran. Pada LKS berstruktur telah disusun petunjuk pengarahannya, LKS ini tidak dapat menggantikan peran guru dalam kelas. Guru tetap mengawasi kelas, memberi semangat dan dorongan belajar, dan membimbing pada setiap siswa.

Tujuan Lembar Kerja Siswa (LKS)

LKS mempunyai tujuan yaitu memberi pengetahuan, sikap dan keterampilan yang perlu dimiliki oleh siswa, mengecek tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan, dan mengembangkan atau menerapkan materi pelajaran yang sulit disampaikan secara lisan. Penggunaan LKS dalam proses pembelajaran juga bermanfaat antara lain:

- a. Mengaktifkan siswa dalam proses belajar pembelajaran.
- b. Membantu siswa dalam mengembangkan konsep.
- c. Melatih siswa dalam menemukan dan mengembangkan keterampilan proses pembelajaran.
- d. Sebagai pedoman guru dan siswa dalam melaksanakan proses pembelajaran.
- e. Membantu siswa memperoleh catatan tentang materi yang dipelajari melalui kegiatan belajar.
- f. Membantu siswa untuk menambah informasi tentang konsep yang dipelajari melalui kegiatan belajar secara sistematis.

Media Permainan Ular Tangga

Menurut Sadiman (2006) media permainan merupakan salah satu alat bantu atau perantara dalam interaksi berlangsungnya proses pembelajaran. Media permainan juga merupakan sarana pembelajaran efektif yang dapat menjadikan suasana kelas menjadi menyenangkan apabila digabungkan dengan media permainan yang kreatif dan inovatif. Sebagai media pembelajaran, media permainan memiliki beberapa kelebihan, yaitu:

- a. Merupakan sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan.
- b. Memungkinkan adanya partisipasi aktif yang berasal dari siswa.
- c. Memungkinkan siswa untuk memecahkan suatu masalah yang dihadapi.
- d. Membantu kemampuan komunikatif pada siswa.
- e. Membantu siswa yang merasa sulit dalam mempelajari suatu materi pembelajaran.

Permainan ular tangga merupakan permainan yang sederhana namun mengasyikan adalah permainan yang tersebar di seluruh dunia dan umumnya memiliki ciri yang sama dengan nama yang umumnya merupakan terjemahan dari kata ular dan tangga dalam bahasa masing-masing. Misalnya dalam Bahasa Inggris dinamakan *Snakes and Ladders*. Medan permainan yang digunakan pada permainan ular tangga biasanya adalah sebuah papan atau karton bergambar kotak-kotak berukuran 10x10 kotak. Setiap kotak terdapat nomor urut. Kotakkotak tertentu berisi gambar yang mengandung pesan atau perbuatan. Pesan atau perbuatan tersebut terdiri dari yang baik dan yang buruk. Pesan atau perbuatan baik biasanya diganjar dengan kenaikan ke kotak yang lebih tinggi lewat tangga, sedangkan pesan atau perbuatan yang buruk dihukum dengan penurunan ke kotak lebih rendah melewati ular, oleh karena itu dinamakan ular tangga.

Permainan ular tangga biasanya dimainkan oleh 2 orang atau lebih (Husna, 2009). Permainan ular tangga merupakan suatu permainan yang menarik, dimana para pemainnya dituntut untuk hati-hati dalam menjalankan permainan. Permainan ular tangga pada penelitian ini adalah model permainan yang setiap kotaknya dihiasi dengan variasi gambar yang terdapat keterangan angka secara urut. Tidak ada bentuk standar pada papan permainan ular tangga. Setiap orang dapat menciptakan sendiri papan dengan jumlah kotak serta ular dan tangga yang berlainan. Dibawah ini adalah gambar dari salah satu papan permainan ular tangga:

Gambar 1. Papan Ular Tangga dengan Kotak Berjumlah 25

Gambar 2. Contoh Papan Ular Tangga dengan Kotak Berjumlah 100

Tujuan dari media permainan ular tangga pada penelitian ini adalah untuk memberi motivasi belajar kepada siswa agar dapat mempelajari atau mengulang kembali materi yang sudah dipelajari sebelumnya, dan nantinya akan diuji melalui permainan ini sehingga terasa menyenangkan dan tidak memberatkan siswa.

Pada penelitian ini perlengkapan yang dibutuhkan meliputi papan ular tangga dan dadu. Pada penelitian ini pion yang digunakan adalah 1 orang siswa perwakilan setiap kelompok. Papan permainan ular tangga yang digunakan adalah dengan menggunakan banner ular tangga dengan ukuran 2 m x 2 m. Dadu yang digunakan adalah dengan berbahan karton berukuran 15 cm x 15 cm x 15 cm.

Permainan ular tangga ini dimainkan dengan beberapa tahapan, yaitu sebagai berikut:

1. Pertemuan sebelum pembelajaran dengan menggunakan permainan edukatif ular tangga dilaksanakan siswa mendapat tugas untuk mempelajari materi dan membuat ringkasan minimal 1 lembar HVS.
2. Pada saat pembelajaran dengan menggunakan permainan ular tangga, pemain dibagi menjadi 5 kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari 4-5 orang.
3. Setiap kelompok menunjuk 1 perwakilan secara bergiliran untuk maju kedepan.
4. Sebelum melempar dadu, perwakilan kelompok tersebut mengambil kartu soal lalu membacakannya kepada teman kelompoknya.
5. Kemudian teman kelompoknya diminta untuk menjawab pertanyaan tersebut.
 - a. Jika kelompok menjawab benar sesuai dengan kartu jawab, kelompok melempar dadu dan pion kelompok tersebut boleh berjalan sesuai dengan nilai dadu yang diperoleh.
 - b. Jika kelompok menjawab kurang sempurna dengan kartu jawab, kelompok boleh tetap melempar dadu.
 - c. Jika kelompok menjawab salah tidak sesuai dengan kartu jawab, kelompok boleh tetap melempar dadu.
 - d. Jika kelompok tidak menjawab, kelompok boleh tetap melempar dadu.

Catatan:

- a. Jika kelompok bisa menjawab pertanyaan dan pion kelompok berhenti pada gambar bagian ekor ular maka pion kelompok tidak berjalan turun sesuai arah angka yang ditunjukkan oleh gambar bagian kepala ular.
 - b. Jika kelompok tidak bisa menjawab pertanyaan dan pion kelompok berhenti pada gambar bagian ekor ular maka pion kelompok harus turun berjalan sesuai arah angka yang ditunjukkan oleh gambar bagian kepala ular.
 - c. Jika kelompok bisa menjawab pertanyaan dan pion kelompok berhenti pada gambar tangga maka pion kelompok boleh berjalan naik sesuai arah angka yang ditunjukkan oleh gambar tangga.
 - d. Jika kelompok tidak bisa menjawab pertanyaan dan pion kelompok berhenti pada gambar tangga maka pion kelompok tidak boleh berjalan naik sesuai arah angka yang ditunjukkan oleh gambar tangga.
6. Begitu seterusnya dilakukan bergiliran dengan kelompok lain, hingga mendapatkan pemenang yang sampai terlebih dahulu di kotak yang paling tinggi (finish).

Catatan:

- a. Permainan edukatif ular tangga bisa juga dilakukan dengan berbagai macam variasi waktu, yaitu seperti jika waktu pembelajaran sudah selesai dan permainan belum selesai maka pemenangnya adalah pion yang terletak di angka paling tinggi. Bisa juga ketika kartu soal sudah habis maka pemenangnya adalah pion yang terletak di angka yang paling tinggi.
- b. Pada penelitian ini pemenangnya adalah kelompok yang memiliki skor tertinggi. Skor terdiri dari gabungan pion yang terletak di angka media permainan edukatif ular tangga dan jumlah poin hasil menjawab pertanyaan.

Materi Sistem Peredaran Darah Manusia

Materi yang disampaikan dalam penelitian ini adalah materi Sistem Peredaran Darah Manusia Kelas VIII/4 semester I. Materi tersebut terdapat pada Standar Kompetensi 1. Memahami berbagai sistem dalam kehidupan manusia, dan terdapat pada Kompetensi Dasar 1.6 Mendeskripsikan sistem peredaran darah pada manusia dan hubungannya dengan kesehatan.

Berikut materi yang akan dibahas pada pembelajaran dengan materi Sistem Peredaran Darah Manusia, yaitu:

1. Pengertian darah.
2. Fungsi darah.
3. Komposisi darah.
4. Organ-organ dalam sistem peredaran darah manusia.
5. Macam-macam sistem peredaran darah pada manusia.
6. Penggolongan darah pada manusia.
7. Gangguan pada sistem peredaran darah manusia.

Berdasarkan banyaknya materi yang harus dipelajari oleh siswa, peranan media pembelajaran permainan edukatif ular tangga sangat diperlukan untuk membantu siswa memperdalam pemahaman tentang materi Sistem Peredaran Darah Manusia.

METODE PENELITIAN

Tempat, Waktu dan Subjek Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah SMP Negeri 2 Girsang Sipangan Bolon, Kabupaten Simalungun, Propinsi Sumatera Utara. Penelitian ini dilakukan pada semester genap tanggal 21 Nopember – 2 Desember 2019. Subyek dalam penelitian ini adalah siswa Kelas VIII/4 SMP Negeri 2 Girsang Sipangan Bolon yang berjumlah 22 siswa terdiri dari 7 siswa putri dan 15 siswa putra.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah Kuesioner, Test dan Observasi Siswa. Berikut penjelasan masing-masing teknik yang digunakan.

1. Lembar Kuesioner

Kuesioner pada penelitian ini digunakan untuk mengetahui motivasi belajar siswa yang ditunjukkan pada saat proses pembelajaran. Pada penelitian

ini kuesioner yang digunakan ada dua yaitu yang pertama kuesioner motivasi siswa awal pembelajaran pada siklus I yang bertujuan untuk mengetahui motivasi siswa terhadap mata pelajaran IPA sebelum diterapkannya media permainan edukatif ular tangga pada kegiatan pembelajaran. Kedua adalah kuesioner motivasi siswa akhir pembelajaran pada siklus II yang bertujuan untuk mengetahui motivasi siswa setelah diterapkannya media permainan edukatif ular tangga pada kegiatan pembelajaran. Masing-masing kuesioner memuat 20 butir pernyataan yang terdiri dari 10 pernyataan positif dan 10 pernyataan negatif.

2. Soal *posttest* siklus I dan Soal *posttest* siklus II

Soal *posttest* digunakan untuk mengetahui tingkat kemampuan siswa setelah melaksanakan penerapan media permainan ular tangga pada kegiatan pembelajaran. Selain itu, *posttest* juga digunakan untuk melihat sejauh mana siswa dapat menerima dan memahami pembelajaran yang diberikan oleh guru. Soal *posttest* diberikan kepada siswa pada setiap akhir siklus. Soal *posttest* siklus I dan soal *posttest* siklus II pada penelitian ini berbentuk pilihan ganda dan uraian singkat. Jumlah soal *posttest* untuk masing-masing siklus adalah 20 soal yang terdiri dari 10 soal pilihan ganda dan 10 soal uraian.

3. Lembar Observasi Siswa

Lembar observasi siswa digunakan untuk mengetahui kemampuan afektif siswa. Observasi dilakukan pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Observasi dilakukan oleh observer yaitu guru mata pelajaran IPA.

Teknik Analisis Data

Analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah deskripsi kuantitatif. Analisis dari masing-masing komponen penelitian adalah sebagai berikut:

1. Kuesioner

Kuesioner yang telah diisi oleh siswa yang dihitung dengan rumus dibawah ini sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah Skor siswa seluruh pernyataan}}{\text{Skor Maksimal pernyataan}} \times 100\%$$

Kategori motivasi belajar siswa dapat dilihat dengan bantuan pertimbangan berikut:

Tabel 1. Kategori Penilaian

85% - 100%	Sangat Baik (SB)
70% - 84%	Baik (B)
55% - 69%	Cukup (C)
40% - 54%	Kurang (K)
25% - 39%	Sangat Kurang (SK)

Sumber : Data Primer (2019)

Untuk mengetahui persentase motivasi siswa pada tiap kategori digunakan cara sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah Siswa Kategori Minimal Baik}}{\text{Jumlah Seluruh Siswa}} \times 100\%$$

Setelah data kuesioner tingkat motivasi sudah di dapatkan, peneliti menyimpulkan tingkat motivasi belajar siswa berdasarkan kategori di atas. Dalam penelitian ini, peningkatan motivasi belajar siswa pada materi sistem peredaran darah dengan penerapan media permainan edukatif ular tangga adalah dengan persentase kategori minimal baik dengan target yang akan dicapai adalah 75%.

2. Tes

Hasil tes yang akan dianalisis adalah hasil *posttest* pada setiap siklus dihitung dengan rumus sebagai berikut.

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah Skor PG} + \text{Skor Uraian}}{\text{Skor Maks}} \times 100$$

Pencapaian ketuntasan belajar didasari dari nilai KKM yang dapat diambil dari *posttest* pada masing-masing siklus. Jika nilai siswa mencapai KKM (73) atau lebih maka siswa tersebut dikatakan tuntas. Namun jika nilai siswa dibawah KKM (73) maka siswa tersebut dikatakan belum tuntas.

$$\text{Ketuntasan Klasikal} = \frac{\text{Jumlah Siswa Tuntas}}{\text{Jumlah Siswa}} \times 100\%$$

$$\text{Nilai Rata - rata Kelas} = \frac{\text{Jumlah Nilai Seluruh Siswa}}{\text{Jumlah Siswa}} \times 100$$

3. Observasi

Observasi yang dilakukan membutuhkan panduan berisi tentang hal-hal yang harus diperhatikan pada saat melakukan observasi siswa di kelas. Setiap poin pernyataan tersebut diberi skala untuk mempermudah dalam menilai siswa. Hasil observasi dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Persentase Skor Setiap Kelompok} = \frac{\text{jumlah skor yang didapat}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Untuk mengetahui persentase hasil observasi siswa pada tiap kategori digunakan cara sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah Siswa Kategori Minimal Baik}}{\text{Jumlah Seluruh Siswa}} \times 100\%$$

Data yang diperoleh dari hasil observasi merupakan hasil dari aspek afektif pada setiap siklus dalam proses pembelajaran dan penerapan media permainan edukatif ular tangga. Hasil observasi juga dianalisis secara kualitatif menggunakan deskripsi kata-kata selama proses pembelajaran. Pada penelitian ini target yang akan dicapai adalah 75% siswa mencapai kategori minimal baik.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Siklus I

Pada tahap ini, pelaksanaan observasi dilakukan oleh guru mata pelajaran IPA Kelas VIII/4 SMP Negeri 2 Girsang Sipangan Bolon. Observasi dilakukan dengan cara observer mengamati kegiatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung sesuai dengan aspek-aspek yang ada pada lembar observasi yang dibuat oleh peneliti. Observasi dilakukan untuk mengamati kemampuan afektif siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Hasil motivasi belajar siswa didapatkan dari pengisian lembar kuisisioner awal siklus I dan akhir siklus II yang dilakukan oleh siswa. Kedua kuisisioner

tersebut bertujuan untuk melihat adanya perbedaan dari motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah dilakukan penerapan permainan edukatif ular tangga pada proses pembelajaran. Hasil persentase motivasi belajar siswa awal dan akhir tindakan adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Persentase Motivasi Belajar Siswa pada Siklus I

Kategori	Persentase Motivasi Awal
Sangat Baik	22, 72%
Baik	9, 10%
Cukup	36, 36%
Kurang	18, 19%
Sangat Kurang	13, 63%

Sumber : Hasil Penelitian, diolah (2019)

Pada siklus I kategori sangat kurang didapatkan persentase 13,63% dengan jumlah 3 siswa. Pada kategori kurang didapatkan persentase 18,19% dengan jumlah 4 siswa. Pada kategori cukup didapatkan persentase 36,36% dengan jumlah 8 siswa. Pada kategori baik didapatkan persentase 9,10% dengan jumlah 2 siswa. Pada kategori sangat baik didapatkan persentase 22,72% dengan jumlah 5 siswa. Hal tersebut menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa belum mencapai target yang diharapkan.

Hasil belajar siswa pada aspek kognitif didapatkan dari hasil *posttest* yang dilakukan pada setiap siklus. Pemberian *posttest* pada setiap siklus bertujuan untuk mengetahui pemahaman siswa terkait dengan materi yang diberikan. Pada siklus I diberikan *posttest* dengan materi pengertian, fungsi, dan komposisi darah serta organ-organ dalam sistem peredaran darah manusia hasil analisis nilai yang diperoleh siswa adalah sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Belajar Siswa Aspek Kognitif Siklus I

No.	Kriteria	Skor
1	Nilai siswa yang terendah	34
2	Nilai siswa yang tertinggi	91
3	Jumlah siswa	22
4	Jumlah siswa yang tidak mencapai KKM	9 (41%)
5	Jumlah siswa yang mencapai KKM	13 (59%)
6	Rata-rata nilai seluruh siswa	63,7
7	Ketuntasan Klasikal	59%

Sumber : Hasil Penelitian, diolah (2019)

Dari tabel skor rata-rata hasil belajar siswa aspek kognitif pada siklus I adalah dengan persentase ketuntasan kelas sebesar 59%. Dari hasil tersebut dinyatakan bahwa hasil belajar siswa aspek kognitif pada siklus I belum mencapai target yang diharapkan.

Hasil belajar siswa aspek afektif didapatkan dari hasil pengisian lembar observasi yang dilakukan oleh 2 observer. Lembar observasi memuat aspek-aspek yang ingin diamati meliputi sikap dan aktivitas siswa selama kegiatan proses pembelajaran dengan penerapan permainan edukatif ular tangga. Hasil analisis observasi siklus I dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. Hasil Belajar Siswa Aspek Afektif Siklus I

Kelompok	Observer 1	Observer 2	Rata-rata	Kategori
1	77	80	78,5	Baik
2	80	85	82,5	Baik
3	83	82	82,5	Baik
4	86	83	84,5	Baik
5	78	78	78	Baik
Rata-rata	80,8	81,6	81,2	Baik

Sumber : Hasil Penelitian, diolah (2019)

Pada siklus I, persentase hasil belajar siswa aspek afektif yaitu kelompok 1 mendapatkan skor 78,5, kelompok 2 mendapatkan skor 82, 5, kelompok 3 mendapatkan skor 82, 5, kelompok 4 mendapatkan skor 84, 5 dan kelompok 5 mendapatkan skor 78. Rata-rata skor yang diperoleh dari semua kelompok adalah 81,2. Hasil rata-rata tersebut masuk dalam kategori baik. Persentase hasil observasi siswa pada kategori baik adalah 100%. Hal tersebut menunjukkan hasil belajar siswa aspek afektif sudah baik sesuai dengan target yang diharapkan yaitu 75% siswa mencapai kategori minimal baik.

Refleksi

Dari hasil observasi pada siklus I, pembelajaran yang dilakukan belum sesuai dengan yang diharapkan. Hal tersebut terlihat dari masih ada beberapa siswa yang pasif dalam pelaksanaan pembelajaran.

Pada saat permainan berlangsung, ada siswa yang tidak ditunjuk oleh perwakilan kelompok untuk maju tetapi siswa tersebut ikut maju ke depan sehingga membuat situasi di sekitar papan ular tangga menjadi ramai. Ketika kelompok mendapatkan kartu soal, kelompok tersebut tidak saling berdiskusi untuk menjawab, ada siswa yang aktif berdiskusi ada juga siswa yang hanya menonton. Adapun ketika kelompok sedang berdiskusi untuk menjawab kartu soal, kelompok lainnya ribut sendiri. Dalam hal ini, guru harus lebih tegas lagi dalam mengkondisikan siswa dalam menggunakan media permainan edukatif ular tangga.

Siklus II

Pada tahap ini, pelaksanaan observasi dilakukan oleh guru mata pelajaran IPA Kelas VIII/4 SMP Negeri 2 Girsang Sipangan Bolon. Observasi dilakukan dengan cara observer mengamati kegiatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung sesuai dengan aspek-aspek yang ada pada lembar observasi yang dibuat oleh peneliti. Observasi dilakukan untuk mengamati kemampuan afektif siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Hasil persentase motivasi belajar siswa awal dan akhir tindakan adalah sebagai berikut:

Tabel 5. Persentase Motivasi Belajar Siswa pada Siklus II

Kategori	Persentase Motivasi Awal
Sangat Baik	77.28%
Baik	22.72%
Cukup	0
Kurang	0
Sangat Kurang	0

Sumber : Hasil Penelitian, diolah (2019)

Pada siklus II hanya ada 2 kategori yaitu kategori baik dan sangat baik. Pada kategori baik didapatkan persentase 22,72% dengan jumlah 5 siswa. Pada kategori sangat baik didapatkan persentase 77,28% dengan jumlah 17 siswa. Hal tersebut menunjukkan bahwa pada siklus II terjadi peningkatan setelah dilakukan penerapan permainan edukatif ular tangga dalam pembelajaran. Hasil motivasi belajar siswa pada siklus II ini juga telah mencapai target yang diharapkan yaitu 75%.

Pada siklus II diberikan *posttest* dengan materi macam-macam sistem peredaran darah pada manusia, penggolongan darah manusia, serta gangguan pada sistem peredaran darah manusia hasil analisis nilai yang diperoleh siswa adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Belajar Siswa Aspek Kognitif Siklus II

No.	Kriteria	Skor
1	Nilai siswa yang terendah	68
2	Nilai siswa yang tertinggi	100
3	Jumlah siswa	22
4	Jumlah siswa yang tidak mencapai KKM	2 (9,10%)
5	Jumlah siswa yang mencapai KKM	20 (90,90%)
6	Rata-rata nilai seluruh siswa	95
7	Ketuntasan Klasikal	90,90%

Sumber : Hasil Penelitian, diolah (2019)

Dari tabel skor rata-rata hasil belajar siswa aspek kognitif pada siklus II adalah dengan persentase ketuntasan kelas sebesar 90,90%. Dari hasil tersebut dinyatakan bahwa hasil belajar siswa aspek kognitif pada siklus II sudah mencapai target yang diharapkan yaitu 70% siswa memiliki nilai diatas KKM dan rata-rata kelasnya mencapai 75%. Hasil analisis observasi siklus II dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2. Hasil Belajar Siswa Aspek Afektif Siklus II

Kelompok	Observer 1	Observer 2	Rata-rata	Kategori
1	95	96	95,5	Sangat Baik
2	92	93	92,5	Sangat Baik
3	95	95	95	Sangat Baik
4	98	98	98	Sangat Baik
5	92	96	94	Sangat Baik
Rata-rata	94,4	95,6	95	Sangat Baik

Sumber : Hasil Penelitian, diolah (2019)

Pada siklus II, persentase hasil belajar siswa aspek afektif yaitu kelompok 1 mendapatkan skor 95,5, kelompok 2 mendapatkan skor 92,5, kelompok 3 mendapatkan skor 95, kelompok 4 mendapatkan skor 98 dan kelompok 5 mendapatkan skor 94. Rata-rata skor yang diperoleh dari semua kelompok adalah 96. Hasil rata-rata tersebut masuk dalam kategori sangat baik. Persentase hasil observasi siswa pada kategori sangat baik adalah 100%. Hal tersebut menunjukkan hasil belajar siswa aspek afektif sudah sangat baik sesuai dengan target yang diharapkan dan ditentukan.

Refleksi

Dari hasil observasi pada siklus II, pelaksanaan pembelajaran mengalami peningkatan dengan hasil yang baik sesuai dengan yang diharapkan. Hal tersebut terlihat dari beberapa siswa yang pasif sudah menjadi aktif yang terlibat dalam pelaksanaan pembelajaran.

Pada saat permainan berlangsung, semua siswa sudah aktif berdiskusi dengan kelompoknya. Siswa juga sudah tertib mematuhi aturan-aturan dalam pelaksanaan pembelajaran dengan permainan edukatif ular tangga.

Pembahasan

1. Motivasi Belajar Siswa

Motivasi belajar siswa didapatkan dari hasil analisis kuisioner motivasi yang diisi langsung oleh siswa. Kuisioner motivasi ini mengacu pada minat siswa serta keterlibatan siswa sebelum dan sesudah menggunakan lembar kerja siswa dan media permainan edukatif ular tangga dalam pembelajaran. Motivasi yang dimiliki oleh siswa sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil analisis kuisioner motivasi belajar siswa awal pada siklus I didapatkan hasil persentase motivasi belajar siswa sebagai berikut:

Grafik 1. Persentase Hasil Motivasi Belajar Siswa

Sumber : Hasil Penelitian, diolah (2019)

Dari grafik terlihat bahwa hasil penelitian terhadap motivasi belajar siswa yang diperoleh dari 22 siswa yang hadir dalam proses pembelajaran yaitu dengan persentase hasil kuisioner motivasi awal siswa di siklus I adalah 22,72% kemudian meningkat pada hasil kuisioner motivasi akhir siswa di siklus II adalah 77,28%. Selisih peningkatan hasil persentasenya adalah 54,56%. Hal tersebut menunjukkan bahwa siswa termotivasi dalam melaksanakan

pembelajaran dengan penggunaan lembar kerja siswa dan media permainan edukatif ular tangga.

Pada hasil kuisioner awal siklus persentase yang didapatkan pada kategori baik dan sangat baik masih tergolong rendah dibandingkan hasil kuisioner pada akhir siklus II. Hal ini dapat disebabkan karena siswa pada awal siklus belum terlalu termotivasi untuk belajar karena berfikir bahwa pembelajaran yang akan diajarkan akan seperti pembelajaran biasanya dengan metode penyampaian yang biasa saja dan juga siswa kurang mempersiapkan diri untuk memulai pembelajaran serta beranggapan bahwa materi Sistem Peredaran Darah Manusia itu sulit untuk dipelajari. Tetapi hal tersebut berubah ketika sudah terlaksana pembelajaran dengan penggunaan lembar kerja siswa dan media permainan edukatif ular tangga. Pembelajaran dengan metode tersebut membuat pembelajaran dengan materi Sistem Peredaran Darah Manusia terlihat menarik dan tidak membosankan sehingga membuat siswa untuk selalu termotivasi untuk belajar.

2. Hasil Belajar Siswa Aspek Kognitif

Penilaian hasil belajar siswa aspek kognitif diperoleh dari hasil *posttest* siklus I dan *posttest* siklus II. Berdasarkan analisis hasil *posttest* tersebut didapatkan hasil persentase hasil belajar siswa aspek kognitif sebagai berikut:

Grafik 2. Rata-Rata Nilai Seluruh Siswa

Sumber : Hasil Penelitian, diolah (2019)

Grafik 3. Ketuntasan Klasikal Siswa

Sumber : Hasil Penelitian, diolah (2019)

Hasil penelitian terhadap motivasi belajar siswa yang diperoleh dari 22 siswa yang hadir dalam proses pembelajaran terdapat pada grafik. Rata-rata nilai seluruh siswa pada siklus I diperoleh persentase hasil belajar siswa 63,7% kemudian meningkat pada hasil belajar siswa di siklus II yaitu 95%. Selisih

peningkatan hasil persentasenya adalah 31,3%. Sedangkan hasil persentase ketuntasan klasikal terdapat pada grafik yaitu pada siklus I adalah 59% dan pada siklus II adalah 90,90%. Selisih peningkatan hasil persentasenya adalah 31,9%.

Hal tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran dengan penggunaan lembar kerja siswa dan media permainan edukatif ular tangga dapat dikatakan berhasil. Karena perolehan hasil persentase dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan. Peningkatan tersebut dapat di karenakan siswa dapat lebih memahami materi sistem peredaran darah manusia dengan lebih mudah karena adanya penggunaan lembar kerja siswa dan media permainan ular tangga.

3. Hasil Belajar Siswa Aspek Afektif

Penilaian afektif siswa didapatkan dari hasil observasi yang dilakukan oleh 2 observer selama proses pembelajaran berlangsung pada siklus I dan siklus II. Berdasarkan analisis hasil observasi siswa didapatkan hasil persentase aspek afektif belajar siswa sebagai berikut:

Grafik 3. Persentase Aspek Afektif Siswa

Sumber : Hasil Penelitian, diolah (2019)

Berdasarkan analisis hasil observasi yang terdapat pada grafik didapatkan hasil belajar aspek afektif siswa pada siklus I adalah 81,2% dan pada siklus II 95%. Selisih hasil persentase tersebut adalah 13,8%. Hal tersebut menunjukkan bahwa keaktifan siswa selama proses pembelajaran masuk ke dalam kategori minimal baik yang dibuktikan dengan adanya peningkatan dari siklus I ke siklus II. Peningkatan tersebut juga disebabkan karena adanya perubahan anggota kelompok dalam berdiskusi serta penjelasan dalam menggunakan media permainan edukatif ular tangga yang lebih diperjelas sehingga membuat proses pembelajaran berjalan dengan baik dan kondusif.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan tentang penggunaan LKS dan media permainan edukatif ular tangga untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada materi Sistem Peredaran Darah Manusia Kelas VIII/4 SMP Negeri 2 Girsang Sipangan Bolon, dapat disimpulkan bahwa:

1. Penggunaan LKS dan media permainan edukatif ular tangga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi Sistem Peredaran Darah Manusia Kelas VIII/4 SMP Negeri 2 Girsang Sipangan Bolon. Hasil persentase motivasi belajar siswa pada siklus I yang mencapai kategori sangat baik adalah 22,72% sedangkan persentase motivasi belajar siswa pada siklus II yang mencapai kategori sangat baik adalah 77,28%. Kenaikan persentase dari siklus I dengan siklus II adalah 54,56%.

2. Penggunaan LKS dan media permainan edukatif ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Sistem Peredaran Darah Manusia Kelas VIII/4 SMP Negeri 2 Girsang Sipangan Bolon. Untuk hasil belajar siswa aspek kognitif, nilai rata-rata pada siklus I adalah 63,7 dengan persentase ketuntasan kelas 59% sedangkan hasil belajar siswa aspek kognitif pada siklus II mengalami kenaikan nilai rata-rata yaitu 95 dengan persentase ketuntasan kelas 90,90%. Untuk hasil belajar aspek afektif pada siklus I dengan kategori sangat baik didapatkan persentase 81,2% sedangkan hasil belajar aspek afektif pada siklus II mengalami peningkatan dengan persentase 95%.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan, adapun beberapa saran bagi seluruh pihak diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Penggunaan waktu pembelajaran yang akan digunakan harus disiapkan dengan baik, karena penggunaan media permainan edukatif ular tangga membutuhkan waktu yang cukup lama.
2. Pada saat pelaksanaan berlangsung siswa harus dikondisikan dengan baik agar pembelajaran dapat berjalan dengan baik, efektif, efisien dan kondusif.
3. Guru yang akan menggunakan media permainan edukatif ular tangga dalam pembelajaran IPA harus memperhatikan materi yang akan diberikan karena media permainan edukatif ular tangga dapat diterapkan jika materi yang digunakan tidak terlalu banyak dan waktu yang digunakan cukup.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin. 2009. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Rineka Cipta.
- Husna. 2009. *100+ Permainan Tradisional Indonesia untuk Kreativitas, Ketangkasan, dan Keakraban*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Purwanto. 2009. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rohjianti, Jehat, 2012. *Penerapan Metode Pembelajaran Teams Game Tournament (TGT) Dengan Media Ular Tangga Dalam Pembelajaran IPA Pokok Bahasan Gerak Pada Tumbuhan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. Universitas Muhamadiyah Surakarta.
- Sadiman. 2006. *Media Pendidikan Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sardiman. 1986. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: CV. Rajawali.
- Satyawada, Wegig, 2010. *Penerapan Model Pembelajaran Creative Problem Solving (CPS) Berbantuan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 22 Semarang pada materi pokok Segi Empat*. Universitas Negeri Semarang.
- Sriyono. 1992. *Teknik Belajar Mengajar dalam CBSA*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana, Nana. 2004. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru.
- Taufik, M. 2015. *Pengembangan Lembar Kerja Siswa*. FKIP: UMP.
- Trianto. 2007. *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka.