

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA TERHADAP  
MOTIVASI BELAJAR DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS XI MAN 1  
PASURUAN PADA PEMBELAJARAN GEOGRAFI**

**OLEH**

**AULIA ISMATUL SHOFI**

**NIM. 220102110012**



**PROGAM STUDI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**

**2025**

**LEMBAR PENGAJUAN**

**SKRIPSI**

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA TERHADAP  
MOTIVASI BELAJAR DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS XI MAN 1  
PASURUAN PADA PEMBELAJARAN GEOGRAFI**

*Diajukan untuk Menyusun Skripsi Pada Program Studi Pendidikan Ilmu*

*Pengetahuan Sosial*

**OLEH**

**AULIA ISMATUL SHOFI**

**NIM. 220102110012**



**PROGAM STUDI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL**

**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN**

**UNIVERSITAS ISLAM MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**

**2025**

# LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

**LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING  
PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA TERHADAP MOTIVASI  
BELAJAR DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS XI MAN 1 PASURUAN PADA  
PEMBELAJARAN GEOGRAFI**

**SKRIPSI**

Oleh:

Aulia Ismatul Shofi

NIM. 220102110012

Telah disetujui dan disahkan Oleh:

**Dosen Pembimbing**



Dr. Saiful Amin, M.Pd  
NIP. 198709222015031005

**Mengetahui,**

**Ketua Program Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial**



Dr. Saiful Amin, M.Pd  
NIP. 198709222015031005

# LEMBAR PENGESAHAN

## LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi dengan judul "*Pengaruh Media Pembelajaran Ular Tangga Terhadap Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Kelas XI MAN 1 Pasuruan Pada Pembelajaran Geografi*" oleh Aulia Ismatul Shofi ini telah dipertahankan di depan sidang penguji dan dinyatakan lulus pada tanggal 24 April 2026.

Dosen Penguji

Tanda Tangan

Ketua Penguji  
Prof. Dr. H. Abdul Basith, M.Si  
NIP. 197610022003121003



Penguji  
Nailul Fauziah, MA  
NIP. 19841209 201802012131



Sekretaris Penguji  
Dr. Saiful Amin, M.Pd  
NIP. 198709222015031005



Dosen Pembimbing  
Dr. Saiful Amin, M.Pd  
NIP. 198709222015031005



Mengesahkan,  
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang



**Dr. H. Muhammad Walid, MA**  
NIP. 197308232000031002

## NOTA DINAS PEMBIMBING

### NOTA DINAS PEMBIMBING

Dr. Saiful Amin, M.Pd

Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

---

---

### NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi Aulia Ismatul Shofi

Malang, 06 April 2026

Lamp :-

Yang Terhormat,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)

UIN Maliki Malang

Di Malang

*Assalamualaikum Wr,Wb.*

Sesudah melakukan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, bahasa maupun teknik penulisan, dan setelah membaca skripsi mahasiswa tersebut dibawah ini:

Nama : Aulia Ismatul Shofi

NIM : 220102110012

Proram Studi : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Judul Skripsi : Pengaruh Media Pembelajaran Ular Tangga Terhadap  
Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa Kelas XI MAN  
I Pasuruan

Maka selaku pembimbing, kami berpendapat bahwa proposal tersebut sudah layak diajukan.

Demikian mohon dimaklumi adanya.

*Wassalamu'alaikum Wr,Wb.*

Pembimbing



Dr. Saiful Amin, M.Pd  
NIP. 198709222015031005

## LEMBAR PENYATAAN KEASLIAN TULISAN

### LEMBAR PENYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Aulia Ismatul Shofi  
NIM : 220102110012  
Program Studi : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial  
Judul Skripsi : Pengaruh Media Pembelajaran Ular Tangga Terhadap  
Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa Kelas XI  
MAN 1 Pasuruan

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa skripsi ini merupakan karya saya sendiri, bukan plagiasi dari karya yang telah ditulis atau diterbitkan orang lain. Adapun pendapat atau temuan orang lain dalam tugas akhir skripsi ini dikutip atau dirujuk sesuai kode etik penulisan karya ilmiah dan dicantumkan dalam daftar rujukan. Apabila di kemudian hari ternyata skripsi ini terdapat unsur-unsur plagiasi, maka saya bersedia untuk diproses sesuai dengan peraturan yang berlaku. Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya tanpa paksaan dari pihak manapun.

Malang, 06 April 2026  
Hormat saya,



Aulia Ismatul Shofi  
NIM. 220102110012

## LEMBAR MOTTO

*“Barang siapa yang bertakwa kepada Allah nicaia dia akan membukakan jalan keluar baginya”*

(Qs. At-Talaq: 2)

“Tidak semua orang memahami proses panjang, kelelahan, dan perjuangan yang kita lalui. Banyak yang hanya melihat hasil akhir tanpa mengetahui beberapa banyak doa, usaha, dan pengorbanan yang telah diberikan. Namun, hal tersebut bukanlah alasan untuk berhenti, karena setiap langkah yang diambil merupakan bagian dari perjalanan menuju versi terbaik kita”

“Jangan takut gagal, tapi takutlah tidak pernah mencoba”

(Roy T. Bennett)

## **LEMBAR PERSEMBAHAN**

Alhamdulillah, puji syukur kepada Allah SWT yang sudah memberi nikmat yang amat luar biasa. Atas karunia serta kemudahan yang telah Engkau berikan, alhasil skripsi ini mampu selesai tepat waktu. Shalawat serta salam selalu tercurahkan kepada baginda Nabi Muhammad SAW. Skripsi ini penulis persembahkan bagi:

1. Kepada Allah SWT, yang senantiasa memberikan kemudahan, kelancaran, serta keberkahan dalam setiap langkah yang saya jalani. Terima kasih atas segala kekuatan, kesabaran, pertolongan yang Engkau hadirkan di saat saya merasa lelah, ragu, bahkan hampir menyerah. Tidak ada satupun proses yang saya lalui tanpa campur tangan-Mu.
2. Cinta pertama sekaligus pelindung hidupku, Ayahanda Warjo, dan mamaku tercinta Djumiati. Terima kasih atas kasih sayang yang tak pernah putus, doa yang selalu mengiringi setiap langkah, serta pengorbanan yang tak terhingga. Meskipun Ayah dan Mama belum sempat merasakan bangku perkuliahan, namun beliau telah memberikan segalanya, tanpa batas demi masa depan penulis. Beliau berdua adalah alasan terbesar saya untuk bertahan, tidak menyerah, bahkan di titik-titik terberat sekalipun. Berkat doa, dukungan, dan ketulusannya, penulis mampu melewati masa-masa sulit hingga akhirnya dapat menyelesaikan pendidikan ini dan meraih gelar sarjana. Semoga skripsi ini menjadi wujud kecil dan rasa terima kasih dan bakti penulis kepada Ayah dan Mama.
3. Teman saya Wardatul Mukhibbah Terima kasih telah dengan tulus meluangkan waktu, tenaga, dan kebersamaan untuk menemani penulis

dalam menyelesaikan skripsi. Kehadiranmu menjadi salah satu penyemangat terbesar di tengah perjalanan yang tidak mudah ini.

4. Teman satu kamar saya dari awal maba Nabila Aliza Rahma. Terima kasih sudah banyak meluangkan waktu dan menemani penulis disaat senang maupun susah. Kehadiranmu menjadi salah satu penyemangat terbesar di tengah perjalanan yang tidak mudah ini.
5. Teman-teman seperjuangan, khususnya yang selalu kebersamai dalam proses penyusunan skripsi. Terima kasih atas dukungan, kebersamaan, dan semangat yang saling kita berikan. Setiap tawa, keluh, dan perjuangan yang kita lewati bersama akan selalu menjadi kenangan berharga.
6. Penulis sendiri, Aulia Ismatul Shofi. Terima kasih sudah bertahan sejauh ini dan telah melewati hari-hari panjang, mengerjakan skripsi hingga larut. Terima kasih karena tidak menyerah, meskipun lelah. Kamu sudah berjuang dengan luar biasa, menguatkan mental dan fisik dalam setiap prosesnya. Banggalah pada dirimu sendiri, karena kamu berhasil sampai di titik ini.

## **KATA PENGANTAR**

Segala puji bagi Allah SWT, karena dengan rahmat dan karunia-Nya yang melimpah. Peneliti berhasil menyelesaikan skripsi yang berjudul "Pengaruh Media Pembelajaran Ular Tangga terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa MAN 1 Pasuruan XI dalam Pembelajaran Geografi". Shalawat dan salam semoga selalu tercurah kepada baginda Nabi Muhammad SAW yang telah membimbing kita ke jalan yang terang yaitu kebenaran Islam.

Skripsi ini ditulis sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan ilmu pengetahuan sosial di Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Penelitian skripsi ini tidak lepas dari bantuan banyak pihak. Alhasil peneliti sampaikan ucapan terima kasih beserta penghargaan yang setinggi-tingginya kepada”

1. Prof. Dr. Hj. Ilfi Nur Diana, M.Si., CAHRM., CRMP selaku Rektor UIN Maulana Malik Ibrahim Malang beserta seluruh staf.
2. Dr. H. Muhammad Walid, M.A selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Dr. Saiful Amin, M.Pd selaku Ketua Program Studi Ilmu Pengetahuan Sosial UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
4. Dr. Saiful Amin, M.Pd selaku dosen pembimbing yang selalu sabar dan penuh perhatian telah meluangkan waktu, pikiran, dan pengetahuan untuk membimbing, memotivasi, dan mengarahkan peneliti, sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.
5. Nur Cholifah, M.Pd selaku validator instrumen yang telah memberikan masukan atau saran untuk penulisan skripsi yang dilakukan oleh peneliti.

6. Bapak beserta Ibu Dosen Prodi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial yang telah mendidik dan membagi pengetahuan pada penulis.
7. Kepala Sekolah MAN 1 Pasuruan, Wakil Kepala Bidang Kurikulum, Guru Geografi, serta seluruh jajaran Guru hingga Staf MAN 1 Pasuruan.
8. Kedua orang tua, Ayah beserta Mama yang selalu menjadi sumber kekuatan, kasih sayang, serta doa yang tiada henti dalam setiap langkah penulis.
9. Wardatul Mukhibbah, teman yang selalu hadir, meluangkan waktu, serta memberikan semangat selama proses penelitian hingga skripsi ini terselesaikan.
10. Nabila Aliza Rahma, teman yang selalu ada dan menemani penulis dari senang maupun susah, memberikan semangat hingga tugas akhir selesai.
11. Seluruh teman-teman seperjuangan Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial angkatan 2022 yang telah memberikan dukungan, kebersamaan, serta motivasi dalam penyelesaian skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih belum sempurna dan masih memiliki berbagai kekurangan. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari berbagai pihak. Penulis berharap skripsi ini dapat memberikan manfaat, baik bagi penulis sendiri maupun bagi pembaca.

Malang, 06 April 2026

Aulia Ismatul Shofi  
NIM. 220102110012

## PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam skripsi ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI no. 0543 b/U/1987 yang secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut:

### A. Huruf

ا	=	a	ز	=	z	ق	=	q
ب	=	b	س	=	s	ك	=	k
ت	=	t	ش	=	sy	ل	=	l
ث	=	ts	ص	=	sh	م	=	m
ج	=	j	ض	=	dl	ن	=	n
ح	=	h	ط	=	th	و	=	w
خ	=	kh	ظ	=	zh	هـ	=	h
د	=	d	ع	=	‘	ء	=	,
ذ	=	dz	غ	=	gh	ي	=	y
ر	=	r	ف	=	f			

### B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang = â

Vokal (i) Panjang = î

Vokal (u) Panjang = û

### C. Vokal Diftong

أو	=	aw
أي	=	ay
أو	=	û
إي	=	î

## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGAJUAN.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING .....	ii
LEMBAR PENGESAHAN .....	iii
NOTA DINAS PEMBIMBING.....	iv
LEMBAR PENYATAAN KEASLIAN TULISAN .....	v
LEMBAR MOTTO.....	vi
LEMBAR PERSEMBAHAN .....	vii
KATA PENGANTAR .....	ix
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN.....	xi
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
ABSTRAK .....	xvi
ABSTRACT.....	xvii
المخلص.....	xviii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Tujuan Penelitian .....	8
D. Manfaat Penelitian .....	8
E. Orisinalitas Penelitian.....	10
F. Definisi Istilah .....	17
G. Sistematika Penulisan .....	19
BAB II.....	21
TINJAUAN PUSTAKA .....	21
A. Kajian Teori.....	21
B. Perspektif Teori dalam Islam.....	42
C. Kerangka Berpikir .....	46

D. Hipotesis .....	48
BAB III .....	49
METODE PENELITIAN.....	49
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian .....	49
B. Lokasi Penelitian .....	50
C. Variabel Penelitian.....	50
D. Populasi dan Sampel.....	51
E. Data dan Sumber Data .....	52
F. Instrumen Penelitian .....	53
G. Validitas dan Realibilitas Instrumen.....	56
H. Teknik Pengumpulan Data .....	63
I. Analisis Data.....	64
J. Prosedur Penelitian .....	66
BAB IV .....	67
A. Deskriptif Data Penelitian.....	67
a. Analisis Deskriptif .....	67
b. Analisis Inferensial .....	69
BAB V.....	73
PEMBAHASAN .....	73
A. Pengaruh Media Pembelajaran Ular Tangga Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas XI Man 1 Pasuruan .....	73
B. Pengaruh Media Pembelajaran Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI Man 1 Pasuruan .....	81
BAB VI .....	88
PENUTUP.....	88
A. Kesimpulan.....	88
B. Saran .....	88
DAFTAR PUSTAKA .....	90
BIODATA MAHASISWA .....	155

## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Kedudukan Penelitian .....	14
Tabel 3.1 Desain Pretest Posttest Control Group.....	49
Tabel 3.2 Indikator Soal Hasil Belajar .....	54
Tabel 3.3 Kategori Gain Score .....	54
Tabel 3.4 Indikator Angket Motivasi Belajar .....	55
Tabel 3.5 Uji Validitas Motivasi Belajar .....	57
Tabel 3.6 Uji Validitas Hasil Belajar .....	58
Tabel 3.7 Hasil Uji Reliabilitas Motivasi Belajar .....	59
Tabel 3.8 Hasil Uji Reliabilitas Hasil Belajar .....	59
Tabel 3.9 Kriteria Interpretasi Daya Beda .....	60
Tabel 3.10 Hasil Uji Daya Pembeda Soal .....	61
Tabel 3.11 Kriteria Tingkat Kesukaran.....	62
Tabel 3.12 Hasil Analisis Tingkat Kesukaran .....	62
Tabel 4.1 Data Deskriptif Angket Motivasi Belajar .....	67
Tabel 4.2 Data Deskriptif Hasil Belajar .....	68

## **DAFTAR GAMBAR**

Gambar 2 1 Hubungan Antara Variable Bebas dan Variabel Terikat.....	47
---	----

## DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1 Surat Izin Penelitian .....	97
LAMPIRAN 2 Keterangan Penelitian .....	98
LAMPIRAN 3 Surat Validasi Dosen.....	99
LAMPIRAN 4 Lembar Validasi Instrumen Tes .....	100
LAMPIRAN 5 Lembar Validasi Instrumen Angket .....	102
LAMPIRAN 6 Soal Pretest dan Posttest.....	113
LAMPIRAN 7 Angket Motivasi Belajar .....	121
LAMPIRAN 8 Daftar Nilai Pretest-Posttest Hasil Belajar Kelas Eksperimen....	123
LAMPIRAN 9 Daftar Nilai Pretest-Posttest Hasil Belajar Siswa Kelas Kontrol	124
LAMPIRAN 10 Daftar Nilai Motivasi Belajar Kelas Eksperimen.....	125
LAMPIRAN 11 Daftar Nilai Motivasi Belajar Kelas Kontrol .....	126
LAMPIRAN 12 Analisis Uji Validitas dan Reliabilitas Motivasi Belajar .....	127
LAMPIRAN 13 Analisis Uji Validitas dan Reliabilitas Hasil Belajar .....	133
LAMPIRAN 14 Analisis Pengujian Motivasi Belajar .....	145
LAMPIRAN 15 Pengujian Hasil Belajar .....	148
LAMPIRAN 16 Dokumentasi Kegiatan Pembelajaran Kelas Eksperimen .....	151
LAMPIRAN 17 Dokumentasi Kegiatan Pembelajaran Kelas Kontrol.....	152
LAMPIRAN 18 Sertifikat Bebas Plagiasi.....	153
LAMPIRAN 19 Media Pembelajaran.....	154

## ABSTRAK

Shofi, Aulia Ismatul, 2025. *Pengaruh Media Pembelajaran Ular Tangga terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa Kelas XI di MAN 1 Pasuruan pada Mata Pelajaran Geografi*, Skripsi, Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, Pembimbing Skripsi: Dr. Saiful Amin, M.Pd.

**Kata Kunci:** Model Pembelajaran Ular Tangga, Motivasi Belajar, Hasil Belajar.

Media pembelajaran ular tangga merupakan salah satu inovasi pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa melalui aktivitas belajar yang interaktif dan menyenangkan. Namun, dalam praktiknya, proses pembelajaran Geografi di MAN 1 Pasuruan masih didominasi oleh metode konvensional yang cenderung monoton, sehingga berdampak pada rendahnya motivasi belajar dan hasil belajar siswa.

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk: (1) mengetahui pengaruh media pembelajaran ular tangga terhadap motivasi belajar siswa kelas XI di MAN 1 Pasuruan, dan (2) mengetahui pengaruh media pembelajaran ular tangga terhadap hasil belajar siswa kelas XI di MAN 1 Pasuruan pada mata pelajaran Geografi.

Metode penelitian yang digunakan adalah eksperimen semu (*quasi-experiment*) dengan desain *nonequivalent pretest-posttest control group*. Subjek penelitian adalah siswa kelas XI yang terdiri dari kelas eksperimen dan kelas kontrol yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*. Teknik pengumpulan data menggunakan angket untuk mengukur motivasi belajar dan tes berupa *pretest* dan *posttest* untuk mengukur hasil belajar siswa. Analisis data dilakukan menggunakan uji statistik *Independent Sample T-test* dengan uji prasyarat analisis meliputi uji normalitas dan homogenitas.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) terdapat pengaruh signifikan media pembelajaran ular tangga terhadap motivasi belajar siswa kelas XI di MAN 1 Pasuruan, yang ditunjukkan dengan meningkatnya keterlibatan, minat, dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran; (2) terdapat pengaruh signifikan media pembelajaran ular tangga terhadap hasil belajar siswa, yang ditunjukkan dengan peningkatan nilai *posttest* yang lebih tinggi dibandingkan dengan *pretest* pada kelas eksperimen. Dengan demikian, media pembelajaran ular tangga terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Geografi.

## ABSTRACT

Shofi, Aulia Ismatul, 2025. *The Effect of Snake and Ladder Learning Media on Students' Learning Motivation and Learning Outcomes of Eleventh Grade Students at MAN 1 Pasuruan in Geography Subject*, Undergraduate Thesis, Department of Social Science Education, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Maulana Malik Ibrahim State Islamic University of Malang, Advisor: Dr. Saiful Amin, M.Pd.

**Keywords:** Snake and Ladder Learning Model, Learning Motivation, Learning Outcomes.

Snake and ladder learning media is one of the innovative instructional strategies that can be used to improve students' learning motivation and learning outcomes through interactive and enjoyable learning activities. However, in practice, the Geography learning process at MAN 1 Pasuruan is still dominated by conventional methods that tend to be monotonous, resulting in low learning motivation and student learning outcomes.

The objectives of this study are: (1) to determine the effect of snake and ladder learning media on the learning motivation of eleventh-grade students at MAN 1 Pasuruan, and (2) to determine the effect of snake and ladder learning media on the learning outcomes of eleventh-grade students at MAN 1 Pasuruan in Geography subject.

The research method used is a quasi-experimental design with a nonequivalent pretest-posttest control group design. The research subjects consist of eleventh-grade students divided into experimental and control classes selected using purposive sampling technique. Data collection techniques include questionnaires to measure learning motivation and tests in the form of pretest and posttest to measure students' learning outcomes. Data analysis is conducted using the Independent Sample T-test with prerequisite tests including normality and homogeneity tests.

The results of the study indicate that: (1) there is a significant effect of snake and ladder learning media on students' learning motivation at MAN 1 Pasuruan, as evidenced by increased engagement, interest, and active participation in the learning process; (2) there is a significant effect of snake and ladder learning media on students' learning outcomes, as indicated by higher posttest scores compared to pretest scores in the experimental class. Therefore, snake and ladder learning media is proven to be effective in improving both students' learning motivation and learning outcomes in Geography subject.

## الملخص

شوفي، أوليا إسماتول، ٢٠٢٥. تأثير وسيلة التعلم لعبة السلم والتعبان على دافعية التعلم ونتائج تعلم طلاب الصف الحادي عشر في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الأولى باسوروان في مادة الجغرافيا، رسالة جامعية قسم تعليم العلوم الاجتماعية، كلية علوم التربية والتعليم، جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج، المشرف: الدكتور سيف الأمين، ماجستير في التربية

**الكلمات المفتاحية:** نموذج التعلم السلم والتعبان، دافعية التعلم، نتائج التعلم

تعد وسيلة التعلم السلم والتعبان من الابتكارات التعليمية التي يمكن توظيفها في تحسين دافعية التعلم ونتائج التعلم لدى الطلاب من خلال أنشطة تعليمية تفاعلية وممتعة. ومع ذلك، فإن عملية تدريس مادة الجغرافيا في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الأولى باسوروان لا تزال تهيمن عليها الأساليب التقليدية ذات الطابع الرتيب، مما يؤدي إلى انخفاض دافعية التعلم ونتائج التعلم لدى الطلاب

وتهدف هذه الدراسة إلى: أولاً، معرفة تأثير وسيلة التعلم السلم والتعبان على دافعية التعلم لدى طلاب الصف الحادي عشر في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الأولى باسوروان، وثانياً، معرفة تأثير وسيلة التعلم السلم والتعبان على نتائج التعلم لدى طلاب الصف الحادي عشر في مادة الجغرافيا

استخدمت الدراسة المنهج شبه التجريبي بتصميم المجموعة الضابطة غير المتكافئة مع الاختبار القبلي والبعدي وتكونت عينة الدراسة من طلاب الصف الحادي عشر الذين تم تقسيمهم إلى مجموعة تجريبية وأخرى ضابطة، وتم اختيارهم باستخدام أسلوب العينة القصدية. وتم جمع البيانات باستخدام الاستبانة لقياس دافعية التعلم، والاختبارات القبلي والبعدي لقياس نتائج التعلم. كما تم تحليل البيانات باستخدام اختبار ت لعينتين مستقلتين، مع إجراء اختبارات الشروط المسبقة التي تشمل اختبار التوزيع الطبيعي واختبار التجانس

وأظهرت نتائج الدراسة ما يلي: أولاً، وجود تأثير دال إحصائياً لوسيلة التعلم السلم والتعبان على دافعية التعلم لدى الطلاب، ويتجلى ذلك في زيادة التفاعل والاهتمام والمشاركة الفعالة في عملية التعلم؛ وثانياً، وجود تأثير دال إحصائياً لوسيلة التعلم السلم والتعبان على نتائج التعلم لدى الطلاب، حيث أظهرت نتائج الاختبار البعدي ارتفاعاً مقارنة بالاختبار القبلي في الصف التجريبي. وبناءً على ذلك، ثبت أن وسيلة التعلم السلم والتعبان فعالة في تحسين دافعية التعلم ونتائج التعلم لدى الطلاب في مادة الجغرافيا

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Motivasi belajar didefinisikan sebagai keadaan psikologis yang mendorong individu untuk secara aktif terlibat dalam proses belajar. Hal tersebut merupakan bagian penting dan bersifat dinamis dalam proses pendidikan memerlukan perhatian dan upaya yang nyata dari guru agar tetap terjaga atau bahkan meningkat. Namun, terkadang hasil belajar yang tidak sesuai harapan bukan disebabkan oleh kurangnya kemampuan siswa, melainkan karena adanya penurunan semangat atau keinginan mereka untuk belajar<sup>1</sup>.

Dapat disimpulkan bahwa rendahnya hasil belajar bisa terjadi akibat lemahnya motivasi, bukan karena adanya faktor intelektual. Oleh karena itu, motivasi belajar didefinisikan sebagai dorongan internal dan eksternal yang berperan dalam meningkatkan antusiasme siswa terhadap proses belajar. Kehadiran dorongan ini diharapkan dapat meningkatkan ketekunan dan keseriusan siswa dalam kegiatan belajar, sehingga siswa dapat mencapai hasil atau prestasi yang lebih optimal.

Dalam konteks pembelajaran, terdapat dua jenis motivasi, yakni motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Motivasi intrinsik merujuk pada dorongan untuk belajar yang berasal dari dalam diri individu, yang tidak

---

<sup>1</sup> Bambang Diandaru, "Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Matematika Di Mts Negeri 2 Kota Semarang," *Jurnal Pendidikan Widya Tama* 20 (Juni 2023): 185.

dipengaruhi oleh faktor eksternal. Sebaliknya, motivasi ekstrinsik adalah dorongan yang berasal dari luar individu, misalnya ketika siswa belajar untuk mendapatkan pujian atau hadiah.

Salah satu strategi utama untuk meningkatkan antusiasme siswa dalam belajar adalah melalui penggunaan media pembelajaran. Seperti yang diungkapkan Hamalik, integrasi media dalam proses pembelajaran dapat merangsang minat, memotivasi, dan mendorong partisipasi aktif siswa dalam kegiatan belajar. Selain itu, materi pembelajaran yang dirancang dengan visual yang menarik dapat memikat minat siswa, sehingga mampu menumbuhkan semangat belajar dari dalam dirinya<sup>2</sup>.

Rendahnya motivasi belajar tidak hanya berpengaruh terhadap partisipasi siswa dalam kegiatan belajar, tetapi juga berpengaruh terhadap rendahnya hasil belajarnya. Hasil belajar didefinisikan sebagai kompetensi yang dicapai oleh siswa melalui proses belajar di sekolah atau lembaga pendidikan, yang diperoleh berdasarkan kegiatan evaluasi<sup>3</sup>. Faktor utama yang memengaruhi hasil belajar adalah motivasi karena berfungsi untuk membangkitkan, mendasari, dan mendorong berlangsungnya aktivitas belajar. Pembelajaran pada siswa akan berlangsung efektif ketika siswa memiliki dorongan internal untuk belajar. Oleh karena itu, guru memiliki

---

<sup>2</sup> Sri Hartatik dan Nur Afifah, "Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Terhadap Motivasi Belajar Pada Pelajaran Matematika Kelas Ii Sd Kemala Bhayangkari 1 Surabaya," *MUST: Journal of Mathematics Education, Science and Technology* 4 (Desember 2019): 210.

<sup>3</sup> Ajito Timoteus dan Mega Mboa, "Meningkatkan Hasil Belajar dengan Menggunakan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) pada Materi Peluang Siswa Kelas VIII SMPK St. Theresia Kupang," *Journal on Education* 06 (Februari 2024): 12298, <https://doi.org/10.31004/joe.v6i2.5074>.

peran yang sangat penting dalam memotivasi siswa untuk belajar, sehingga siswa dapat mencapai hasil belajar yang optimal<sup>4</sup>.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan di MAN 1 Pasuruan pada tanggal 20 September 2025, khususnya di kelas XI teridentifikasi bahwa tingkat motivasi belajar siswa masih berada dalam kategori rendah. Kondisi tersebut terlihat dari sekitar 70% siswa yang menunjukkan kurangnya minat dalam mengikuti proses pembelajaran serta bersikap pasif ketika diberikan kesempatan untuk bertanya selama kegiatan berlangsung. Kondisi ini tercermin dalam hasil belajar siswa yang belum mencapai potensi maksimal dibuktikan dari nilai ulangan harian siswa. Motivasi yang rendah memiliki dampak pada hasil belajar yang belum memenuhi harapan dan target belajar yang telah ditetapkan. Sesuai dengan kondisi ini, mencapai hasil belajar yang optimal memerlukan motivasi dan kemandirian siswa dalam proses belajar.

Motivasi dan kemandirian dalam belajar merupakan faktor penting yang perlu diukur secara komprehensif untuk menentukan pengaruhnya terhadap prestasi akademik. Dengan motivasi dan kemandirian dalam belajar, siswa akan lebih termotivasi untuk memperluas pengetahuan siswa dan menunjukkan inisiatif yang tinggi dalam kegiatan belajar<sup>5</sup>. Oleh karena itu, rendahnya motivasi belajar menjadi kontributor signifikan terhadap hambatan peningkatan pencapaian akademis siswa kelas XI MAN 1

---

<sup>4</sup> Rokmanah Siti dkk., "Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik," *IJEDR: Indonesian Journal of Education and Development Research* 02 (Januari 2024): 53.

<sup>5</sup> Jesi Alim dkk., "Pengaruh Motivasi Belajar dan Kemandirian Siswa terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Tambusai* 07 (2023): 10218.

Pasuruan. Selain itu, berdasarkan temuan empiris Hamalik mengidentifikasi beberapa penyebab penurunan motivasi belajar, meliputi metode pengajaran guru yang monoton, pengaruh eksternal yang mengganggu fokus siswa, keterbatasan kemampuan belajar, serta kesadaran diri siswa yang masih perlu ditingkatkan. Penurunan motivasi belajar dapat berdampak penting pada perkembangan diri siswa<sup>6</sup>.

Salah satu solusi alternatif untuk mengatasi masalah ini adalah dengan menggunakan media permainan ular tangga. Penggunaan media ini sejalan dengan pandangan G.Salomon bahwa setiap media memiliki kemampuan tersendiri untuk menyampaikan materi melalui sistem symbol tertentu. Efektivitas suatu media ditentukan oleh sejauh mana media tersebut sesuai dengan karakteristik siswa, konten materi yang diajarkan, dan tugas yang diberikan dalam proses kegiatan belajar<sup>7</sup>. Media pembelajaran yang dibuat dengan tampilan menarik mampu menarik perhatian siswa, sehingga mampu menumbuhkan semangat belajar dari dalam dirinya.

Media pembelajaran berfungsi sebagai sarana pendukung dalam proses kegiatan belajar mengajar di ruang kelas. Oleh sebab itu, guru perlu menentukan media pembelajaran yang tepat dan relevan dengan materi yang diajarkan agar proses belajar mengajar berlangsung lebih efektif dan bermakna. Pemilihan media yang sesuai tidak hanya membantu siswa

---

<sup>6</sup> Latif Suciani dkk., “Analisis Motivasi Belajar Rendah Siswa Selama Masa Pandemi dan Penanganannya ( Studi Kasus di SMA Negeri 8 Makassar),” *Pinisi Journal Of Education*, 2021, 3–4.

<sup>7</sup> Eny Kurniawati, “Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar PPKn,” *Pedagogi: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran* 01 (Januari 2021): 3.

memahami materi dengan lebih mudah, tetapi juga mendukung tercapainya tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan oleh sekolah. Dengan penerapan media yang menarik serta pendampingan guru yang optimal, diharapkan motivasi belajar siswa meningkat dan berdampak positif terhadap hasil belajar<sup>8</sup>.

Untuk mengatasi masalah ini, diperlukan upaya untuk meningkatkan motivasi siswa dan hasil belajar melalui penggunaan optimal media pembelajaran ular tangga. Media ini dapat dimaksimalkan dengan menerapkan aturan permainan yang sederhana dan mudah dipahami serta mengintegrasikannya secara langsung dengan materi pembelajaran.

Berikut ini penelitian yang relevan dengan permasalahan yang masih dijumpai dalam pengaruh media pembelajaran ular tangga dibuktikan dalam penelitian yang dilakukan Nur Afifah dan Sri Hartatik. Dalam penelitiannya diketahui bahwa sebelum penerapan media pembelajaran ular tangga, tingkat motivasi belajar siswa masih relatif rendah, terutama dalam pelajaran perkalian dan pembagian. Namun, setelah media ini digunakan dalam proses pembelajaran, terdapat peningkatan yang signifikan dalam motivasi belajar siswa<sup>9</sup>. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Dwi Agustin, Ribut Prastiwi, dan Ryzca Siti Qomariyah, diketahui bahwa penggunaan media Smart Snake and Ladder (UTAR) memiliki pengaruh

---

<sup>8</sup> Teni Nurrita, "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *Misykat* 03 (Juni 2018): 173.

<sup>9</sup> Hartatik dan Afifah, "Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Terhadap Motivasi Belajar Pada Pelajaran Matematika Kelas Ii Sd Kemala Bhayangkari 1 Surabaya."

yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas lima dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)<sup>10</sup>.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Muhammad Abdul, Didi Kuswara, dan Zulkarnain Gazali menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran ular tangga memiliki dampak positif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)<sup>11</sup>. Berdasarkan hasil penelitian Bunga Fatmawati, Atep Sujana, dan Dety Amelia menunjukkan bahwa media pembelajaran ular tangga efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa kelas III terhadap materi perubahan benda<sup>12</sup>. Penelitian yang dilakukan oleh Friska Andriani dan Wayudi menunjukkan bahwa penggunaan permainan ular tangga berbasis misi telah terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan pemecahan masalah dalam mata pelajaran matematika<sup>13</sup>.

Perbedaan utama antara penelitian ini dan penelitian sebelumnya terdapat pada fokus subjek, variabel yang diteliti, dan pendekatan penelitian yang digunakan. Sebagian besar penelitian sebelumnya dilakukan pada subjek selain Geografi, seperti Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), Matematika,

---

<sup>10</sup> Ryzca Qomariyah dkk., "Pengaruh Media Ular Tangga Pintar (Utar) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran Ips Tema Keragaman Budaya Di Sdn Dringu Tahun Ajaran 2022/2023," *Jurnal Parameter* 35 (2023), <https://doi.org/doi.org/10.21009/parameter.351.03>.

<sup>11</sup> Zulkarnain Gazali dkk., "Pengaruh Media Pembelajaran Ular Tangga Pada Mata Pelajaran Biologi Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas VII MTs NW Karang Baru, Lombok Timur," *Otus education: Jurnal Biologi dan Pendidikan Biologi* 02 (Agustus 2024), <https://doi.org/10.51673/jips.v4i2.1584>.

<sup>12</sup> Dety Karlina dkk., "Pengaruh Media Ular Tangga terhadap Peningkatan Pemahaman Peserta Didik Kelas III pada Materi Perubahan Benda," *Indonesian Research Journal on Education* 4 (2024), <https://irje.org/index.php/irje>.

<sup>13</sup> Wahyudi dan Friska Andriani, "Media Permainan Ular Tangga Berbasis Misi Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa SD," *Jurnal Educatio* 9 (2023), <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i4.5743>.

dan Bahasa Indonesia, dan umumnya hanya menganalisis satu variabel. Namun, penelitian ini berfokus pada Geografi, dengan menganalisis dua variabel secara bersamaan, yaitu motivasi belajar dan hasil belajar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain (quasi experiment) untuk mengukur secara objektif efek penggunaan media ular tangga. Media tersebut dimodifikasi agar sesuai dengan materi Geografi sehingga dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih kontekstual, menarik, dan menyenangkan bagi siswa. Tujuan penelitian ini adalah untuk memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif tentang efektivitas media ular tangga dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar dalam mata pelajaran Geografi.

Dengan demikian, sesuai dengan penelitian terdahulu yang sudah dikajikan menemukan gap, peneliti memilih judul ini untuk mengisi kesenjangan serta memberikan bukti bagi pengembangan pembelajaran berbasis ular tangga di MAN 1 Pasuruan.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan deskripsi latar belakang di atas, beberapa masalah dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Apakah penggunaan media pembelajaran ular tangga mempengaruhi motivasi belajar siswa kelas XI MAN 1 Pasuruan?
2. Apakah penggunaan media pembelajaran ular tangga mempengaruhi hasil belajar siswa kelas XI MAN 1 Pasuruan?

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan sebelumnya, tujuan dari penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Untuk memahami pengaruh media pembelajaran ular tangga terhadap motivasi belajar siswa kelas XI MAN 1 Pasuruan pada mata pelajaran Geografi.
2. Untuk memahami pengaruh media pembelajaran ular tangga terhadap hasil belajar siswa kelas XI MAN 1 Pasuruan pada mata pelajaran Geografi.

### **D. Manfaat Penelitian**

Penelitian khususnya pada bidang pendidikan diharapkan mampu memberikan data yang mendalam, tepat, dan relevan yang bermanfaat serta memberikan kontribusi untuk menjawab permasalahan yang menjadi fokus penelitian. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat baik secara teoriis maupun praktis dijabarkan dalam uraian berikut:

#### **1. Teoritis**

Hasil dari penelitian ini diharapkan mampu membagikan manfaat secara teoritis antara lain:

- a. Penelitian ini diharapkan menjadi rujukan teoritis bagi peneliti selanjutnya yang tertarik mengkaji mengenai penerapan media pembelajaran berbasis permainan, khususnya permainan ular tangga sebagai upaya untuk meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa pada mata pelajaran Geografi.

b. Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan ilmiah mengenai efektivitas permainan edukatif dalam proses pembelajaran, sekaligus menjadi acuan teoritis tentang bagaimana penyesuaian media ular tangga dengan materi Geografi mampu menghadirkan pembelajaran yang kontekstual, menarik, dan menyenangkan.

## 2. Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan berbagai manfaat praktis pada beberapa aspek berikut:

### a. Bagi Sekolah

Penerapan media pembelajaran ular tangga yang dimodifikasi sesuai materi Geografi diharapkan menjadi bentuk inovasi pembelajaran yang dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, serta berkontribusi dalam meningkatkan prestasi akademik di sekolah.

### b. Bagi Guru

Melalui hasil penelitian ini, diharapkan para guru dapat memperoleh referensi baru dalam merancang proses pembelajaran yang lebih kreatif, interaktif, dan menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan mendukung pencapaian hasil belajar yang optimal.

c. Bagi Siswa

Diharapkan penggunaan media pembelajaran ular tangga dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan memotivasi, sehingga siswa lebih mudah memahami materi Geografi, serta menumbuhkan kerja sama dan kompetisi yang sehat.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman langsung bagi peneliti dalam merancang, menerapkan, serta mengevaluasi media pembelajaran berbasis permainan edukatif sekaligus memperluas pengetahuan peneliti tentang strategi pembelajaran inovatif yang bisa diterapkan pada berbagai mata pelajaran.

## **E. Orisinalitas Penelitian**

1. Nur Afifah dan Sri Hartatik melakukan penelitian berjudul “Pengaruh Media Ular Tangga Terhadap Motivasi Belajar Pada Pelajaran Matematika Kelas II SD Kemala Bhayangkari 1 Surabaya” pada tahun 2019. Penelitian tersebut menjelaskan bahwa sebelum penerapan media permainan ular tangga, motivasi belajar siswa masih relatif rendah, terutama dalam pelajaran perkalian dan pembagian. Kondisi ini disebabkan oleh kurangnya variasi dalam metode pembelajaran yang digunakan dan dukungan minimal dari orang tua dalam kegiatan belajar di rumah. Akibatnya, siswa tampak kurang antusias, mudah menyerah, dan menunjukkan antusiasme rendah dalam pembelajaran matematika. Setelah penerapan media permainan ular tangga, terdapat peningkatan

signifikan dalam motivasi belajar, dari 53,09% (kategori rendah) menjadi 75% (kategori baik). Berdasarkan hasil analisis data menggunakan uji Wilcoxon Signed Rank diperoleh nilai Asymp. Sig sebesar  $0,000 < 0,05$ , menunjukkan adanya efek signifikan dari penggunaan media ular tangga dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Media ini dianggap efektif karena sesuai dengan karakteristik siswa yang suka bermain, sehingga proses belajar menjadi lebih menyenangkan, interaktif, dan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa.

2. Dwi Agustin, Ribut Prastiwi, dan Ryzca Siti Qomariyah melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Media Ular Tangga Pintar (UNTAR) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran IPS Tema Keragaman Budaya Di SDN Dringu Tahun Ajaran 2022/2023” pada tahun 2023. Dalam penelitiannya mereka menyebutkan bahwa penggunaan media Ular Tangga Pintar (UTAR) berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPS. Namun, masih ada beberapa kendala, seperti guru yang cenderung menggunakan metode ceramah dan buku paket, sehingga pembelajaran menjadi monoton. Selain itu, penggunaan media UTAR juga menghadapi hambatan seperti waktu penjelasan aturan yang cukup lama, kesulitan guru dalam menyusun materi, serta kebingungan siswa yang belum memahami aturan permainan. Meskipun demikian, UTAR mampu meningkatkan rata-rata siswa dari 62,05 menjadi

82,09 dan hasil uji -t sebesar 7,98 yang lebih besar dari t-tabel 2,086, sehingga terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar.

3. Muhammad Abdul, Didi Kuswara, dan Zulkarnain Gazali melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran Ular Tangga Pada Mata Pelajaran Biologi Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas VII Mts NW Karang Baru, Lombok Timur” pada tahun 2024. Dalam penelitiannya menunjukkan bahwa media pembelajaran ular tangga berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Namun, dalam penerapannya masih ditemukan beberapa permasalahan. Guru belum sepenuhnya menguasai penggunaan media secara maksimal, sehingga pelaksanaannya belum berjalan optimal. Selain itu, masih ada siswa yang bersikap pasif dan kurang antusias, terutama jika mereka belum memahami aturan permainan dengan baik. Keterbatasan waktu juga kendala, di mana guru kesulitan menyeimbangkan antara penyampaian materi dan kegiatan bermain. Di sisi lain, persiapan media membutuhkan waktu dan tenaga ekstra, sehingga menuntut kreativitas dan kesiapan guru. Meskipun demikian, hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata siswa 61,94 menjadi 78,15, serta hasil uji-t yang membuktikan pengaruh signifikan media ular tangga terhadap hasil belajar siswa
4. Bunga Fatmawati, Atep Sujana, dan Dety Amelia melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Media Ular Tangga Terhadap Peningkatan Pemahaman Peserta Didik Kelas III pada Materi Perubahan Benda” pada tahun 2024. Dalam penelitiannya menunjukkan bahwa media

pembelajaran ular tangga efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa kelas III terhadap materi perubahan benda. Namun, permasalahan masih dijumpai, terutama karena metode pembelajaran konvensional yang sebelumnya digunakan kurang interaktif, seperti ceramah dan tanya jawab menggunakan media PowerPoint. Hal ini membuat siswa cenderung pasif dan kesulitan memahami materi. Kurangnya media pembelajaran yang menarik juga menyebabkan keterlibatan siswa dalam proses belajar menjadi rendah. Setelah penerapan media ular tangga, pemahaman siswa meningkat secara signifikan, dengan nilai rata-rata N-gain sebesar 0,38 (kategori sedang) di kelas eksperimen, dibandingkan dengan 0,26 (kategori rendah) di kelas kontrol. Meskipun tidak secara eksplisit disebutkan kelemahan dalam penggunaan media ular tangga, hasil observasi menunjukkan bahwa pendekatan ini lebih menarik dan meningkatkan partisipasi siswa dibandingkan metode konvensional, sehingga direkomendasikan untuk digunakan dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar.

5. Friska Andirani dan Wahyudi melaksanakan penelitian dengan judul “Media Permainan Ular Tangga Berbasis Misi Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa SD” pada tahun 2023. Dalam penelitiannya mengungkapkan bahwa kemampuan pemecahan masalah matematika siswa sekolah dasar masih rendah, terlihat dari hasil ujian nasional dan peringkat Indonesia dalam survei PISA yang berada di urutan 72 dari 78 negara. Di wilayah penelitian, pembelajaran matematika belum memotivasi siswa secara optimal

karena metode yang digunakan kurang sesuai dengan karakteristik anak SD yang lebih senang belajar sambil bermain. Media pembelajaran yang ada juga belum mampu membuat siswa aktif dan berminat, sehingga mereka kesulitan mengerjakan soal non-rutin yang memerlukan pemikiran lebih lanjut. Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti mengembangkan media permainan ular tangga berbasis misi untuk menciptakan suasana belajar yang inovatif dan menyenangkan. Hasil uji coba menunjukkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan dalam kemampuan pemecahan masalah siswa setelah media tersebut diterapkan. Dengan demikian, media ini terbukti efektif dalam mengatasi berbagai tantangan yang muncul dalam proses pembelajaran matematika di sekolah dasar.

Tabel 1.1 Kedudukan Penelitian

No	Peneliti dan Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	Nur Afifah , Sri Hartatik (2019), berjudul "Pengaruh Media Ular Tangga Terhadap Motivasi Belajar pada Pelajaran Matematika Kelas II SD Kemala	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Penelitian sebelumnya maupun penelitian ini memakai media pembelajaran ular tangga.</li> <li>2. Penelitian sebelumnya dan penelitian ini keduanya menerapkan pendekatan kuantitatif.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Penelitian terdahulu berfokus pada satu variabel yaitu motivasi belajar siswa sekolah dasar, sedangkan penelitian ini menganalisis dua variabel secara bersamaan, yaitu motivasi dan hasil belajar dalam mata</li> </ol>

	Bhayangkari 1 Surabaya.”	3. Penelitian sebelumnya maupun penelitian ini variabel yang diteliti meliputi motivasi belajar.	pelajaran Geografi pada siswa MAN. 2. Penelitian terdahulu memakai uji Wilcoxon untuk menganalisis data, sedangkan dalam penelitian ini uji independent sampel t-test digunakan sebagai metode analisis.
2	Dwi Agustin, Ribus Prastiwi, Ryzca Siti Qomariyah (2023), berjudul “Pengaruh Media Ular Tangga Pintar (UTAR) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V pada Mata Pelajaran IPS Tema Keragaman Budaya di SDN Dringu Tahun Ajaran 2022/2023.”	1. Pada penelitian terdahulu maupun penelitian ini media permainan ular tangga digunakan sebagai sarana. 2. Penelitian terdahulu serta penelitian ini memakai pendekatan kuantitatif. 3. Penelitian terdahulu serta penelitian ini meneliti variabel hasil belajar.	1. Penelitian sebelumnya dilakukan pada siswa sekolah dasar dengan fokus mata pelajaran IPS, sedangkan penelitian ini dilakukan pada siswa MAN dengan fokus mata pelajaran Geografi. 2. Penelitian terdahulu memakai media ular tangga pintar (UTAR), sedangkan penelitian ini memakai media ular tangga yang telah dimodifikasi yang telah sesuai pada materi Geografi.
3	Muhammad Abdul, Didi Kuswara, Zulkarnain Gazali (2024), “Pengaruh Media Pembelajaran	1. Pada penelitian terdahulu serta penelitian ini memakai media permainan ular tangga.	1. Penelitian sebelumnya berfokus pada mata pelajaran Biologi siswa MTs, sedangkan penelitian ini berfokus pada

	Ular Tangga pada Mata Pelajaran Biologi Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas VII MTs Karang Baru, Lombok Timur.”	<ol style="list-style-type: none"> <li>2. Penelitian terdahulu serta penelitian ini memakai pendekatan kuantitatif.</li> <li>3. Pada penelitian terdahulu serta penelitian ini meneliti variabel hasil belajar.</li> </ol>	<p>mata pelajaran Geografi di siswa MAN.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>2. Penelitian terdahulu hanya menganalisis satu variabel, yaitu hasil belajar, sedangkan penelitian ini menganalisis dua variabel secara bersamaan, yaitu motivasi belajar dan hasil belajar.</li> </ol>
4	Bunga Fatmawati, Atep Sujana, Dety Amelia (2024), “Pengaruh Media Ular Tangga Terhadap Peningkatan Pemahaman Peserta Didik Kelas III pada Materi Perubahan Benda”.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pada penelitian terdahulu serta penelitian ini memakai media pembelajaran ular tangga.</li> <li>2. Penelitian sebelumnya serta penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Penelitian terdahulu dilaksanakan pada siswa SD dengan mata pelajaran IPA, sedangkan penelitian ini dilaksanakan pada siswa MAN dengan mata pelajaran Geografi.</li> <li>2. Penelitian terdahulu berfokus pada satu variabel yaitu pemahaman materi, sedangkan penelitian ini fokus pada dua variabel secara bersamaan, yaitu motivasi belajar dan hasil belajar.</li> </ol>
5	Friska Andriani, Wahyudi (2023), Media Permainan Ular Tangga Berbasis Misi untuk Meningkatkan Kemampuan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pada penelitian terdahulu serta penelitian ini memakai media ular tangga.</li> <li>2. Penelitian terdahulu serta penelitian ini memakai</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Penelitian sebelumnya memakai media pembelajaran ular tangga berbasis misi dalam pelajaran Matematika di tingkat Sekolah Dasar, sementara</li> </ol>

	Pemecahan Masalah Matematika Siswa SD”.	pendekatan kuantitatif.	<p>penelitian ini menerapkan media ular tangga yang dimodifikasi untuk disesuaikan dengan materi pelajaran Geografi.</p> <p>2. Penelitian terdahulu fokus pada satu variabel yaitu kemampuan pemecahan masalah, sementara penelitian ini berfokus pada dua variabel, yaitu motivasi belajar dan hasil belajar.</p>
--	---	-------------------------	--

## F. Definisi Istilah

### 1. Media Ular Tangga

Permainan ular tangga dapat didefinisikan sebagai jenis permainan tradisional yang sangat dikenal dan bermain secara berkelompok, sehingga tidak dapat dilakukan secara individu. Dalam konteks pendidikan, permainan ini dapat diadaptasi menjadi media pembelajaran yang berisi materi atau soal yang relevan. Munadi berpendapat bahwa, permainan tradisional dapat digunakan sebagai media pembelajaran inovatif karena dapat menciptakan pengalaman belajar yang menarik

serta mendukung pencapaian tujuan belajar<sup>14</sup>. Dalam penggunaannya sebagai media pembelajaran, permainan ini terdiri atas empat komponen utama, yaitu papan permainan berbentuk petak, kartu berisi pertanyaan, dadu sebagai penentu langkah, serta pion atau bidak yang berfungsi sebagai penanda posisi pemain<sup>15</sup>.

## 2. Motivasi Belajar

Motivasi belajar dapat diartikan sebagai keadaan psikologis yang dalam diri individu yang berfungsi sebagai pendorong untuk berpartisipasi dalam aktivitas belajar untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan. Sesuai dengan pandangan Sardiman, motivasi belajar mencakup semua aktivitas yang mendorong siswa dalam proses belajar dan berfungsi sebagai panduan agar tujuan belajar dapat dicapai secara optimal<sup>16</sup>.

## 3. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan perubahan yang dialami oleh siswa setelah menjalani proses pembelajaran, yang dapat dilihat dalam peningkatan pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Hasil belajar mencerminkan tingkat keberhasilan upaya siswa dalam mengembangkan kemampuan di berbagai aspek, yang menghasilkan

---

<sup>14</sup> Siti Fatimah, "Pengaruh Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Tiga Dimensi (3d) Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Mandarin Siswa Kelas X Ipa 3 Man Sidoarjo Tahun Ajaran 2015/2016," *Jurnal Unesa* 1 (2016): 3.

<sup>15</sup> Ria Kurniasih, "Media Ular Tangga Jejak Petualang Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini," *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5 (2014): 120, <https://doi.org/10.17509/cd.v5i2.10505>.

<sup>16</sup> Rian Vebrianto dan Sunarti, "Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Sains Untuk Mendukung Pemahaman Konsep Belajar Ipa Di Sekolah Dasar," *EduHumaniora: Jurnal Pendidikan Dasar* 12 (Januari 2020): 77, <https://doi.org/10.17509/eh.v12i1.18508>.

perubahan positif dan bermakna pada siswa. Berdasarkan pendapat Sudjana, hasil belajar dapat diartikan sebagai keterampilan yang dicapai oleh siswa setelah menjalani proses pembelajaran. Setiap pengalaman belajar yang dialami siswa akan menghasilkan suatu pencapaian, baik dalam bentuk yang optimal maupun masih belum sesuai dengan harapan<sup>17</sup>.

### **G. Sistematika Penulisan**

Agar pembaca mudah memahami isi penelitian ini, penulis menyusunnya secara teratur, logis, dan tersusun dengan baik sehingga setiap bagian saling berkaitan dan mudah diikuti. Setiap bagian disusun mengikuti alur berpikir yang sistematis, sehingga pembahasan dapat mengalir secara jelas dan saling berkaitan antara satu bab dengan bab lainnya. Adapun struktur atau sistematika penulisan penelitian ini disajikan sebagai berikut:

**BAB I** Pendahuluan: Bab ini merupakan dasar dari seluruh penelitian yang berisi pengantar agar pembaca memahami latar belakang dan tujuan penelitian. Di dalamnya berisi penjelasan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan, dan manfaat penelitian, serta penjelasan mengenai sistematika penulisan agar pembaca memahami alur penelitian dengan mudah.

**BAB II** Kajian Pustaka: Bab ini berisi dasar-dasar teori yang menjadi pijakan konseptual dalam penelitian. Di dalamnya disusun berbagai pandangan dan teori dari para ahli yang relevan, guna membangun kerangka

---

<sup>17</sup> Roni Rodiyana dan Amartiwi Sampurna, "Model Connecting Organizing Reflecting Extending Dalam Pembelajaran Ipa Di Sekolah Dasar," *Seminar Nasional Pendidikan 2* (2020): 128.

berpikir yang kuat dan terarah sehingga penelitian ini memiliki landasan ilmiah yang jelas. Bagian ini mencakup uraian teori-teori pendukung, hasil penelitian terdahulu yang berkaitan, serta penjelasan mengenai kerangka berpikir yang digunakan sebagai acuan dalam pelaksanaan penelitian

**BAB III Metode penelitian:** Bab ini menjelaskan langkah-langkah yang digunakan dalam pelaksanaan penelitian, mulai dari cara mengumpulkan hingga menganalisis data. Di dalamnya mencakup penjelasan tentang jenis dan pendekatan penelitian, lokasi dan waktu pelaksanaan, sumber data, teknik pengumpulan data serta analisis data, uji keabsahan, dan tahapan penelitian. Semua disusun agar penelitian berjalan sistematis dan dapat dipertanggung jawabkan.

**BAB IV Hasil Penelitian:** Bab ini berisi pemaparan hasil temuan yang diperoleh dari data primer dan sekunder. Data tersebut dijelaskan secara deskriptif untuk memberikan jawaban atas rumusan masalah yang telah ditetapkan sebelumnya.

**BAB V Pembahasan:** Bab ini berisi analisis dan penjelasan dari hasil penelitian yang telah disajikan sebelumnya. Temuan penelitian dikaitkan dengan teori dan hasil penelitian terdahulu untuk memberikan pemahaman yang lebih jelas serta menjawab rumusan masalah.

**BAB VI Penutup:** Bab ini berisi kesimpulan dan saran dari hasil penelitian. Kesimpulan disusun sebagai jawaban singkat atas rumusan masalah yang telah dibuat, bukan sekedar ringkasan isi. Jumlah kesimpulan disesuaikan dengan banyaknya rumusan masalah yang ditetapkan.

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### A. Kajian Teori

##### 1. Media Pembelajaran ular tangga

###### a. Pengertian Media Pembelajaran

Istilah media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti “tengah”, “perantara” atau “pembawa”. Dalam bahasa Arab, media didefinisikan sebagai perantara atau fasilitator dalam menyampaikan pesan dari komunikator kepada penerima. Pada hakikatnya, media merupakan komponen penting dalam kerangka sistem pendidikan. Sebagai bagian integral dari proses edukasi, media seharusnya menjadi unsur yang tidak dapat terpisahkan dan selaras dengan tahapan serta tujuan proses belajar mengajar secara menyeluruh.

Gagne dan Briggs menyatakan bahwa, media pembelajaran adalah segala bentuk alat atau metode yang dimanfaatkan untuk menyalurkan isi materi pelajaran agar siswa lebih termotivasi dan aktif dalam proses belajar. Berdasarkan pemikiran ini guru, literatur panduan, dan lingkungan sekitar semuanya merupakan komponen dari media pembelajaran. Sementara itu, *Association of Education Communication Technology* menyatakan bahwa, media mencakup berbagai bentuk dan saluran yang bertindak

sebagai perantara untuk menyampaikan pesan agar mudah diterima oleh penerima<sup>18</sup>.

Dari beberapa pendapat diatas, maka disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan proses atau perantara yang berfungsi membantu guru menyampaikan materi kepada siswa. Media juga berfungsi untuk membantu siswa mamahami materi, menarik perhatian siswa, serta meningkatkan motivasi belajar. Baik guru, buku, lingkungan, maupun alat bantu visual lainnya termasuk media pembelajaran karena semuanya berperan dalam menyampaikan informasi secara efektif.

#### **b. Media Ular Tangga**

Permainan ular tangga merupakan salah satu permainan tradisional yang dikenal luas di berbagai belahan dunia. Selain berfungsi sebagai sarana hiburan permainan ini juga menjadi inspirasi dalam pengembangan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif<sup>19</sup>. Media permainan tradisional seperti ular tangga dapat dimodifikasi dan dimanfaatkan sebagai sarana dalam kegiatan belajar mengajar<sup>20</sup>. Salah satu bentuk adaptasinya adalah ular tangga digital, yaitu versi modern yang telah

---

<sup>18</sup> Usep Setiawan dkk., “Konsep Dasar Media Pembelajaran,” *Journal of Student Research (JSR)* 1 (Januari 2023): 284, <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>.

<sup>19</sup> Yohanes Sayangan dan Maria Oli, “Penggunaan Media Papan Ular Tangga untuk Meningkatkan Pemahaman Numerasi Bagi Siswa Kelas III di SDK Bejo,” *Edukasia: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran* 5 (Juni 2024): 693.

<sup>20</sup> Vebrianto dan Sunarti, “Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Sains Untuk Mendukung Pemahaman Konsep Belajar Ipa Di Sekolah Dasar.”

dimodifikasi dari permainan ular tangga konvensional, yang sebelumnya dimainkan secara manual menggunakan papan, bidak, dan dadu. Saat ini, permainan tersebut dapat dijalankan secara online melalui laptop maupun ponsel. Secara konsep, permainan ini tetap sama dengan ular tangga pada umumnya, namun disebut sebagai *educational game* karena setiap kotak pada papan telah dilengkapi dengan materi dan soal. Dalam mekanisme permainan ini, saat sebuah catur berhenti pada suatu petak, akan muncul pertanyaan yang sesuai dengan materi pembelajaran yang ditentukan, sehingga permainan tidak hanya memberikan hiburan, tetapi juga memperkuat pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran<sup>21</sup>.

### c. Fungsi Media Pembelajaran

Terdapat beragam perspektif mengenai peran media pembelajaran. Media memegang peran penting karena berkontribusi secara signifikan terhadap efektivitas dan efisiensi dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Hamalik berkata, fungsi media pembelajaran mencakup: 1) menciptakan lingkungan belajar yang produktif, 2) media merupakan bagian integral

---

<sup>21</sup> Ahmad Kharisma dkk., "Pengembangan Media Ular Tangga Berbasis Digital pada Mata Pelajaran IPA Siswa Sekolah Dasar," *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 5 (Oktober 2023): 1954, <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i5.5419>.

dalam sistem pembelajaran, 3) media pembelajaran penting untuk mencapai tujuan pembelajaran, 4) media pembelajaran untuk mempercepat proses belajar dan memfasilitasi pemahaman siswa terhadap materi di ruang kelas, 5) media pembelajaran untuk meningkatkan kualitas proses pendidikan<sup>22</sup>.

Levie dan Lentz berpendapat ada 4 fungsi penting dari media pembelajaran yang harus kita ketahui yaitu:

1) Fungsi Atensi

Fungsi ini berperan untuk media pembelajaran mengarahkan dan memusatkan konsentrasi dalam pembelajaran. Pada kenyataannya, di awal pembelajaran sering kali siswa kurang tertarik dengan materi yang disampaikan, terlebih jika materi tersebut termasuk pelajaran yang tidak mereka sukai, sehingga perhatian mereka menjadi kurang terfokus<sup>23</sup>.

2) Fungsi Afektif

Fungsi ini berperan untuk media pembelajaran mempengaruhi sikap dan menyentuh emosi siswa agar lebih tertarik dalam proses pembelajaran. Kehadiran gambar atau simbol visual dapat membangkitkan respon emosional serta mempengaruhi sikap siswa, misalnya ketika materi yang

---

<sup>22</sup> Lemi Indriyani, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kognitif Siswa," *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan 2* (2019): 19.

<sup>23</sup> Sapriyah, "Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar," *Jurnal Untirta 2* (2019): 474.

disajikan berkaitan dengan permasalahan sosial maupun isu rasial.

### 3) Fungsi Kognitif

Fungsi ini dibuat dengan tujuan untuk membantu siswa dalam memahami materi pelajaran dengan lebih mudah. Kemampuan media visual dalam ranah kognitif dibuktikan oleh beragam studi yang menunjukkan bahwa pemanfaatan simbol visual atau gambar yang berkontribusi pada pencapaian target pembelajaran. Secara khusus,, hal ini terbukti efektif dalam memperkuat pemahaman dan daya ingat pada informasi atau pesan yang disampaikan.

### 4) Fungsi Kompensatoris

Fungsi ini membantu siswa yang mengalami kesusahan belajar, terutama saat memahami materi berbasis teks. Melalui fungsi ini, siswa dengan tingkat pemahaman yang tinggi dapat lebih mudah mengorganisir informasi yang disampaikan.

## **d. Manfaat Media Pembelajaran**

Pada umumnya, tujuan penggunaan media dalam suatu pembelajaran bertujuan untuk memfasilitasi komunikasi antara guru dan siswa, sehingga proses penyampaian materi dapat berlangsung lancar serta efektif. Media membantu penyampaian materi menjadi lebih jelas dan menarik, sehingga mendukung

tercapainya tujuan pembelajaran. Direktorat Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional berpendapat bahwa menemukan banyak manfaat media pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Penyampaian materi pelajaran yang dapat diseragamkan, yaitu penggunaan media memungkinkan guru menyampaikan materi secara konsisten, sehingga seluruh guru mendapatkan menyajikan konten pembelajaran yang seragam dengan tingkat kualitas penyajian yang relative sebanding.
- 2) Proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan menarik karena pnggunaan media dapat memperjelas penyampaian konsep dan memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan bagi siswa.
- 3) Pembelajaran menjadi lebih interaktif, karena media berperan memfasilitasi interaksi timbal balik antara guru dan siswa, bahkan antar guru, sehingga mndorong peningkatan partisipasi aktif dalam kegiatan belajar mengajar.
- 4) Penggunaan media juga meningkatkan efesiensi waktu dan tenaga, karena dapat mempercepat proses penyelarasan informasi dan mengurangi kebutuhan guru untuk megulang penjelasan.
- 5) Media berkontribusi dalam meningkatkan kualitas hasil belajar siswa, terutama dngan membantu siswa memahami

materi lebih mendalam, mempelajarinya lebih cepat, dan memudahkan proses peninjauan kembali materi yang telah dipelajari sebelumnya.

- 6) Media memungkinkan proses pembelajaran dilakukan dengan cara yang fleksibel, sehingga proses pembelajaran tidak terbatas pada ruang kelas tetapi dapat dilakukan dengan cara yang paling sesuai dengan kebutuhan siswa.
- 7) Media dapat menumbuhkan kesan positif siswa terhadap materi dan proses kegiatan belajar, melalui tampilan yang lebih beragam dan menarik, sehingga meningkatkan minat dan motivasi siswa untuk belajar siswa.

Selain itu, penggunaan media menggeser peran guru ke arah yang lebih konstruktif dan dinamis, guru tidak hanya sebagai penyampai informasi, tetapi juga berperan sebagai fasilitator, motivator, dan pembimbing yang mendukung siswa dalam proses belajar<sup>24</sup>.

## **2. Media Permainan Edukatif**

### **a. Pengertian Permainan Edukatif**

Alat permainan edukatif (APE) merupakan salah satu bentuk media pembelajaran yang memadukan unsur bermain dan belajar, di mana aktivitas permainan menjadi bagian integral dari proses pembelajaran yang menyenangkan. APE menyediakan

---

<sup>24</sup> Zakiah Ulfiah dan Amelia Wulandari, "Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar," *Journal on Education* 5 (Februari 2023): 3932.

berbagai alat atau bentuk permainan yang berfungsi sebagai alat bermain sekaligus mengandung nilai pendidikan. Melalui APE, siswa dapat meningkatkan kemampuannya secara menyeluruh karena permainan tersebut dirancang untuk merangsang otak serta mendukung pertumbuhan aspek-aspek penting dalam diri siswa seperti fisik, kognitif, sosial, dan emosional. Menurut Adams mengemukakan bahwa permainan edukatif merupakan jenis permainan yang dirancang untuk memberikan pengalaman belajar kepada pemainnya melalui aktivitas yang menyenangkan, baik dalam bentuk tradisional maupun modern yang berfungsi sebagai sumber daya belajar dan media edukatif<sup>25</sup>.

#### **b. Fungsi Permainan Edukatif**

Peran permainan edukatif dalam proses pembelajaran serta perkembangan anak sangat luas dan memiliki pengaruh yang penting, mencakup berbagai aspek, antara lain:

##### **1) Perkembangan Kognitif**

Permainan edukatif berperan penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir logis dan kritis, serta melatih kemampuan pemecahan masalah siswa. Selain itu, permainan ini juga mendukung penguasaan keterampilan

---

<sup>25</sup> Muhammad Ghonim dan Akhlis Firdaus, "Pengaruh Penggunaan Media Berbasis Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar," *J-SES: Journal of Science, Education and Studies* 02 (Desember 2023): 110, <https://doi.org/10.30651/jses.v2i3.20912>.

konseptual, seperti kemampuan mengenali pola dan melakukan pengelompokan objek, serta berperan dalam memperkuat daya ingat dan kemampuan berpikir abstrak pada anak<sup>26</sup>.

## 2) Pembelajaran yang Menyenangkan dan Interaktif

Melalui permainan edukatif, proses belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan minat belajar serta membantu siswa tetap fokus lebih lama. Selain itu, game edukatif juga memberikan pengalaman praktis serta simulasi yang relevan dengan materi yang dipelajari<sup>27</sup>.

## 3) Pengembangan Keterampilan Sosial dan Emosional

Permainan edukatif memberikan anak-anak kesempatan untuk menjalani dan memahami berbagai konsep sosial melalui aktivitas bermain peran dan interaksi dengan teman sebaya. Melalui proses tersebut, anak juga dapat mengembangkan keterampilan komunikasi, belajar mengelola emosi, serta berlatih menyelesaikan konflik yang muncul dalam situasi sosial secara lebih solutif<sup>28</sup>.

## 4) Membangun Rasa Percaya Diri dan Motivasi Belajar

---

<sup>26</sup> Abdul Khobir, "Upaya Mendidik Anak Melalui Permainan Edukatif," *Forum Tarbiyah* 7 (Desember 2009), <https://media.neliti.com/media/publications/69264-ID-none.pdf>.

<sup>27</sup> Mahdum dan Dian Oktary, "Pemanfaatan Game Edukasi WordWall Sebagai Media Pembelajaran Guru Sekolah Dasar (SD)," *Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat* 4 (November 2024): 44, <https://doi.org/10.52188/psnpm.v4i-.921>.

<sup>28</sup> Sruni Lestari dkk., "Analisis Permainan Edukatif Dalam Mendukung Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini," *Jurnal Mentari* 4 2 (Desember 2024): 80.

Siswa mampu menyelesaikan tantangan permainan edukatif akan memperoleh rasa puas dan meningkatnya kepercayaan diri. Hal tersebut berdampak positif terhadap motivasi belajar serta mendorong partisipasi yang lebih aktif dalam proses pembelajaran.

### **c. Manfaat Permainan Edukatif**

Penggunaan permainan edukatif berbasis teknologi dalam proses pembelajaran dianggap sebagai salah satu strategi pembelajaran yang paling efektif. Sebagai media visual interaktif, game edukatif memiliki kelebihan dibandingkan media visual biasa, karena melibatkan pemain secara langsung dalam menentukan jalannya permainan hingga hasil akhirnya<sup>29</sup>. Jadi, bermain tidak selalu harus menggunakan mainan fisik, melainkan bisa melalui berbagai bentuk aktivitas edukatif. Namun, tidak semua permainan dimainkan siswa saat ini bersifat mendidik. Game edukatif berbeda karena dirancang khusus untuk tujuan pendidikan, sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang bermanfaat. Selain itu, permainan edukatif berperan dalam menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, mengembangkan keterampilan kognitif, dan mendukung pertumbuhan serta perkembangan keterampilan sosial siswa.

---

<sup>29</sup> Ghonim dan Firdaus, "Pengaruh Penggunaan Media Berbasis Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar."

Salah satu bentuk media permainan edukatif yang dapat dimanfaatkan guru dalam kegiatan pembelajaran adalah permainan ular tangga. Permainan ini memiliki sejarah panjang, diketahui telah ada sejak sekitar abad ke-2 sebelum Masehi (SM). Saat ini, permainan ini tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan tetapi juga sebagai media pembelajaran yang mengandung nilai moral dan spiritual. Wandini dan Sinaga mengemukakan bahwa, Permainan ular tangga merupakan permainan yang dimainkan oleh minimal dua orang pemain dengan menggunakan pion dan dadu yang dilempar secara bergantian. Permainan ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang menarik, karena mampu menciptakan suasana belajar yang kondusif dan interaktif. Karena siswa terlibat dalam pengalaman belajar yang seru dan menyenangkan, siswa mejadi lebih mudah mengingat materi Geografi yang dipelajari selama permainan berlangsung. Melalui permainan ini, siswa akan lebih termotivasi untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran dengan penuh semangat. Dalam pelaksanaannya, guru berperan sebagai pendamping atau fasilitator, yang bertugas memabantu dan membimbing siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung<sup>30</sup>.

### **3. Motivasi Belajar**

---

<sup>30</sup> Refni Zega, "Manfaat Penggunaan Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini," *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 4 (2023), <https://doi.org/10.35719/preschool.v4i2.108>.

### a. Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi belajar adalah dorongan, baik internal maupun eksternal yang merangsang seseorang untuk terlibat dalam kegiatan belajar. Dorongan ini menumbuhkan antusiasme dan ketertarikan dalam proses pembelajaran, mendorong siswa untuk secara konsisten belajar dan berupaya mencapai tujuan pendidikan<sup>31</sup>.

Menurut Sardiman, motivasi adalah kekuatan menyeluruh dalam diri seorang siswa yang menumbuhkan semangat belajar, memastikan keberlangsungan proses belajar, dan memberikan arah bagi kegiatan belajar<sup>32</sup>.

Adapun pendapat Hamalik menjelaskan bahwa motivasi merujuk pada berbagai gejala yang berkaitan dengan dorongan perilaku untuk mencapai tujuan tertentu, di mana arah gerakan menuju tujuan tersebut sebelumnya belum pernah terjadi. Sedangkan pendapat dari Djali motivasi adalah keadaan psikologis atau fisiologis yang terdapat dalam diri seseorang dan berfungsi untuk mendorong siswa untuk terlibat dalam aktivitas tertentu yang akan membantu siswa mencapai tujuan. Motivasi ini dapat berasal dari faktor internal maupun eksternal, yang

---

<sup>31</sup> Diandaru, "Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Matematika Di Mts Negeri 2 Kota Semarang."

<sup>32</sup> Eka Prahastiwi dan Dedi Cahyono, "Pemikiran Abraham Maslow Tentang Motivasi Dalam Belajar," *Jurnal Pemikiran Keislaman dan Kemanusiaan* 6 (April 2022): 40, <https://doi.org/10.52266/>.

keduanya memengaruhi bagaimana seseorang melaksanakan dan menyelesaikan tugas belajarnya<sup>33</sup>.

Berdasarkan berbagai pandangan yang telah dikemukakan, motivasi dapat dipahami sebagai dorongan yang timbul dari faktor internal dan eksternal dalam diri seseorang yang berperan sebagai penggerak utama dalam menjalankan suatu kegiatan, khususnya dalam proses pembelajaran. Dengan demikian motivasi dapat didefinisikan sebagai kombinasi kekuatan internal dan eksternal yang dapat menginspirasi antusiasme, mengarahkan perilaku, dan menjaga konsistensi seseorang dalam menjalankan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan yang diinginkan.

#### **b. Indikator Motivasi Belajar**

Apabila seorang individu memiliki motivasi belajar yang tinggi, hal ini dapat diidentifikasi melalui berbagai indikator motivasi. Indikator ini berfungsi sebagai alat ukur yang menggambarkan tingkat motivasi belajar siswa. Hal ini menunjukkan pentingnya indikator motivasi belajar karena dapat mendukung keberhasilan proses pembelajaran secara keseluruhan. Dalam penelitian ini, indikator motivasi belajar digunakan sebagai dasar penyusunan dan analisis instrument

---

<sup>33</sup> Neni Z dkk., "Studi Literatur: Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran," *Jurnal Literasi Pendidikan* 1 (2022): 353, <https://doi.org/10.56480/educt>.

kuesioner dan pedoman untuk mengidentifikasi permasalahan terkait motivasi belajar siswa. Beberapa indikator motivasi belajar menurut para ahli, dapat dijelaskan sebagai berikut.

Menurut pendapat, indikator Hamzah dalam motivasi belajar dapat dibagi menjadi kategori-kategori berikut:

- 1) Adanya hasrat dan keinginan berhasil
- 2) Adanya dorongan dalam belajar
- 3) Adanya harapan dan cita-cita masa depan
- 4) Adanya tantangan dalam belajar
- 5) Adanya aktivitas yang menarik dalam belajar
- 6) Adanya lingkungan belajar yang kondusif, memungkinkan siswa dapat belajar dengan mudah.

Adapun pandangan Sardiman, indikator motivasi belajar meliputi beberapa aspek yang dapat dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Tekun menghadapi tugas

Seorang siswa dapat disebut tekun apabila menunjukkan kemampuan untuk menyelesaikan suatu pekerjaan atau tugas dengan penuh kesabaran dan konsistensi. Aspek ini berperan penting dalam proses pembelajaran karena memungkinkan siswa untuk lebih fokus, konsisten, dan mampu mencapai kinerja optimal.

- 2) Ulet menghadapi kesulitan

Siswa yang mempunyai motivasi belajar tinggi akan menunjukkan sikap pantang menyerah ketika menghadapi

hambatan. Mereka tetap berusaha mencari solusi dan tidak mudah putus asa meskipun mengalami kegagalan. Ketekunan ini menunjukkan adanya daya juang dan komitmen kuat dalam mencapai tujuan belajar.

3) Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah

Motivasi belajar juga tercermin dari rasa ingin tahu yang tinggi. Siswa yang termotivasi tidak hanya tertarik pada satu jenis persoalan, tetapi juga menunjukkan minat untuk mempelajari berbagai topik atau masalah. Sikap ini membantu mereka memperluas wawasan serta meningkatkan kemampuan berpikir kritis.

4) Lebih senang bekerja mandiri

Siswa yang konsisten termotivasi memiliki keinginan untuk belajar tanpa bergantung pada orang lain. Mereka lebih menyukai bekerja secara mandiri karena dapat mengatur cara belajar sesuai gaya masing-masing. Kemandirian ini melatih tanggung jawab dan disiplin diri dalam menyelesaikan tugas.

5) Cepat bosan dengan tugas-tugas yang rutin

Motivasi belajar yang tinggi membuat siswa menyukai tantangan baru. Oleh karena itu, mereka cenderung cepat merasa jenuh dengan tugas yang bersifat monoton atau berulang-ulang. Kondisi ini mendorong guru

untuk memberikan variasi dalam strategi pembelajaran agar siswa tetap bersemangat.

6) Dapat mempertahankan pendapatnya.

Siswa yang mempunyai motivasi belajar tinggi biasanya percaya diri dalam menyampaikan pandangan atau gagasannya. Siswa dapat memberikan saran yang logis dan berusaha untuk mempertahankan argumennya dalam diskusi. Hal ini menunjukkan adanya keberanian, keaktifan, dan kemampuan berpikir kritis dalam proses pembelajaran<sup>34</sup>.

Sedangkan menurut pendapat Lestari, indikator motivasi belajar meliputi kemauan dan tekad untuk mencapai keberhasilan, adanya dorongan serta kebutuhan untuk terus belajar, harapan dan tujuan untuk masa depan, penghargaan yang diperoleh dari aktivitas belajar, partisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran yang menarik, serta terciptanya lingkungan belajar yang suportif dan kondusif<sup>35</sup>.

Berdasarkan pendapat Made Wena, indikator motivasi belajar pada siswa dapat dijabarkan sebagai berikut:

1) Kesadaran Siswa untuk Mengikuti Pembelajaran

---

<sup>34</sup> Gamaliel Airlanda dkk., "Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar Matematika Peserta Dengan Model Numbered Heads Together (Nht)," *Jurnal Basicedu* 3 (2019): 1147.

<sup>35</sup> Dian Ermawati dkk., "Analisis Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan," *Journal of Law Education and Business* 1 (Oktober 2023): 140.

Motivasi belajar dapat tercermin dari kesadaran siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Kesadaran ini mencerminkan sikap tanggung jawab serta pemahaman bahwa kegiatan belajar merupakan kebutuhan penting untuk mencapai tujuan akademik maupun pribadi.

2) Tingkat Keinginan Siswa untuk Memiliki nilai bagus

Indikator lain yang menunjukkan adanya motivasi belajar adalah adanya keinginan yang kuat dari siswa untuk memperoleh nilai yang baik. Hal ini mendorong mereka untuk belajar lebih giat, memperhatikan penjelasan guru, serta berusaha memahami materi secara optimal.

3) Tingkat Keinginan Siswa dalam Mengerjakan Tugas Sesuai Dengan Waktu yang Ditentukan

Motivasi belajar juga tercermin dari kesungguhan siswa dalam menyelesaikan tugas tepat waktu. Kedisiplinan dalam mengerjakan tugas menunjukkan adanya dorongan internal untuk mematuhi aturan pembelajaran dan komitmen dalam mencapai prestasi.

4) Tidak Mudah Bosan dalam Mengikuti Pembelajaran

Siswa yang mempunyai motivasi belajar yang kuat biasanya mampu mempertahankan semangat dan konsentrasinya meskipun proses pembelajaran

berlangsung cukup lama. Mereka tidak mudah merasa jenuh karena memiliki dorongan kuat untuk terus terlibat aktif dalam kegiatan belajar<sup>36</sup>.

Sedangkan Makmun berpendapat bahwa terdapat 8 indikator utama yang digunakan untuk menilai tingkat motivasi belajar seseorang, seberapa sering kegiatan belajar dilakukan, ketekunan dalam menjalani aktivitas belajar, ketabahan, keuletan, serta kemampuan menghadapi hambatan dan kesulitan, kesediaan berkorban untuk mencapai tujuan, tingkat cita-cita atau aspirasi yang inginkan diraih melalui kegiatan belajar, kualitas hasil atau pencapaian yang diperoleh dari kegiatan tersebut, dan sikap yang ditunjukkan terhadap tujuan pembelajaran<sup>37</sup>.

Indikator motivasi belajar yang diterapkan dalam penelitian ini mencakup sejumlah aspek utama yang merefleksikan tingkat keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Indikator tersebut antara lain kesadaran siswa untuk mengikuti kegiatan pembelajaran sebagai bentuk tanggung jawab terhadap tugas akademik, adanya

---

<sup>36</sup> Ati Sumiati dkk., "Pengaruh Minat Belajar, Motivasi Belajar, Dan Kecerdasan Emosional Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akuntansi Keuangan Di Smk Negeri 46 Jakarta," *Jurnal Umj* 10 (2023), <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/KIA/article/view/18473/9124>.

<sup>37</sup> Rini Meilani dan Ricardo, "Impak minat dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa (The impacts of students' learning interest and motivation on their learning outcomes)," *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* 2 (Juli 2017): 192.

keinginan kuat untuk memperoleh nilai yang baik sebagai wujud aspirasi terhadap prestasi, kesungguhan dalam menyelesaikan tugas sesuai waktu yang ditentukan sebagai bentuk kedisiplinan, serta kemampuan siswa untuk mempertahankan minat belajar sehingga tidak mudah merasa bosan selama proses pembelajaran berlangsung. Keempat indikator ini dipilih karena dianggap mampu menggambarkan kondisi motivasi belajar siswa secara lebih komprehensif.

#### **4. Hasil Belajar**

##### **a. Pengertian Hasil Belajar**

Hasil belajar merupakan bentuk pencapaian yang dicapai siswa setelah menjalani proses pembelajaran di sekolah atau lembaga pendidikan, yang kemudian diukur melalui kegiatan evaluasi. Hasil ini mencerminkan tingkat penguasaan materi pembelajaran oleh siswa, meliputi pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Hasil belajar juga dapat didefinisikan sebagai perubahan kemampuan atau kinerja siswa yang muncul sebagai hasil konsekuensi dari proses pembelajaran. Perubahan ini merupakan hasil yang diharapkan dari kegiatan belajar mengajar dalam rangka mewujudkan tujuan pendidikan. Perubahan yang terjadi pada diri siswa tidak hanya satu jenis, melainkan dapat

mencakup berbagai aspek, tergantung pada jenis pembelajaran yang dilakukan<sup>38</sup>.

Berdasarkan pendapat Purwanto, hasil belajar adalah pencapaian tujuan pendidikan yang dicapai siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Selain itu, hasil belajar dapat didefinisikan sebagai perubahan yang terjadi dalam diri individu yang tercermin dalam sikap dan perilakunya. Sedangkan pendapat Hamdan dan Khader, hasil belajar dipandang sebagai dasar untuk menilai sekaligus melaporkan pencapaian akademik siswa, serta berperan penting dalam merancang pembelajaran yang lebih efektif dengan memperhatikan kesesuaian antara materi yang dipelajari dan cara penilaiannya. Sebagai hasil akhir akhir dari proses pembelajaran, hasil belajar mencerminkan sejauh mana siswa menguasai materi dan keterampilan yang berhasil dikembangkan selama proses tersebut<sup>39</sup>.

#### **b. Indikator Hasil Belajar**

Berdasarkan pendapat Anderson dan Krathwol, aspek kognitif dalam hasil belajar dapat dibagi ke dalam enam indikator utama, yaitu:

##### 1) Mengingat

---

<sup>38</sup> Timoteus dan Mboa, "Meningkatkan Hasil Belajar dengan Menggunakan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) pada Materi Peluang Siswa Kelas VIII SMPK St. Theresia Kupang."

<sup>39</sup> Kristina dkk., "Penggunaan Video Tutorial Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas Vii Smp Negeri 3 Tolitoli," *Jurnal Teknologi Pendidikan Madako* 1 (2022): 4.

Tahap ini merupakan kemampuan dasar siswa dalam mengingat kembali informasi atau pengetahuan yang telah dipelajari sebelumnya. Kemampuan ini mencakup mengenali, menyebutkan, atau mengidentifikasi kembali fakta, istilah, maupun konsep yang sudah pernah dipelajari.

## 2) Memahami

Memahami berarti siswa tidak sekedar mengingat informasi, tetapi juga dapat mampu menjelaskan, menafsirkan, serta menyampaikan kembali informasi tersebut dengan menggunakan pemahaman dan cara berpikirnya.

## 3) Menerapkan

Indikator ini menggambarkan kemampuan siswa dalam menerapkan pengetahuan yang telah dimiliki dalam situasi nyata atau pada konteks yang berbeda. Penerapan ini bisa berupa penggunaan konsep, prosedur, atau teori untuk menyelesaikan suatu masalah.

## 4) Menganalisis

Menganalisis adalah kemampuan siswa dalam menguraikan informasi atau materi menjadi bagian yang lebih kecil untuk memahami hubungan antarbagian tersebut. Tahap ini menuntut keterampilan berpikir kritis dalam membedakan, mengelompokkan, serta menemukan pola atau struktur dari suatu permasalahan.

## 5) Mengevaluasi

Pada tahap ini, siswa mampu memberikan penilaian terhadap suatu konsep, metode, atau produk berdasarkan kriteria tertentu. Keterampilan ini mencakup kemampuan mengkritisi, membandingkan, serta menilai kelebihan dan kelemahan dari informasi yang ada.

## 6) Mencipta

Indikator terakhir adalah kemampuan mencipta, yaitu menyusun ide-ide baru atau mengombinasikan berbagai unsur pengetahuan untuk menghasilkan sesuatu yang orisinal. Tahap ini menggambarkan keterampilan berpikir tingkat tinggi, karena memerlukan kreativitas dan inovasi dalam menghasilkan solusi atau karya baru<sup>40</sup>.

## B. Perspektif Teori dalam Islam

### 1. Media Ular Tangga

Media ular tangga dapat dipahami melalui QS. An-Nahl Ayat 125

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَادِهِمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ

بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ ۗ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ

Artinya: *Serulah (manusia) ke jalan Tuhanmu dengan hikmah dan pengajaran yang baik serta debatlah mereka dengan*

---

<sup>40</sup> Asri Susanti Asri dan Erlina Setyawati, “Penerapan Model Explicit Instruction (Ei) Berbantu Media Jobsheet Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Komputer Akuntansi Kelas Xi Akl,” *Jurnal “Tata Arta” UNS 7* (2021): 118.

*cara yang lebih baik. Sesungguhnya Tuhanmu Dialah yang paling tahu siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan Dia (pula) yang paling tahu siapa yang mendapat petunjuk<sup>41</sup>. (QS. An-Nahl: 125)*

Berdasarkan penerapan media pembelajaran ular tangga dalam mata pelajaran Geografi di MAN 1 Pasuruan merupakan wujud nyata dari metode penyampaian ilmu yang berlandaskan prinsip “dengan kebijaksanaan dan nasihat yang baik”. Melalui permainan edukatif ini, siswa tidak hanya memperoleh pemahaman terhadap konsep-konsep Geografi, tetapi juga terdorong untuk lebih berpartisipasi aktif, berinteraksi secara menyenangkan, serta menunjukkan antusiasme yang tinggi dalam proses belajar. Pendekatan semacam ini sejalan dengan nilai yang terkandung dalam ayat tersebut, yakni bahwa penyampaian ilmu seharusnya dilakukan dengan cara yang lembut, penuh kearifan dan menumbuhkan kegembiraan, sehingga mampu memberikan dampak positif terhadap motivasi serta peningkatan hasil belajar.

## **2. Motivasi Belajar**

Motivasi belajar dapat dipahami melalui QS. Al-Mujadalah Ayat 11

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ

انشُرُوا فَانشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

---

<sup>41</sup> Siti Zahraeni dan Bob Andrian, “Metode Penyampaian Pesan Dakwah Dalam Al-Qur’an : Analisis Alqur’an Surah An-Nahl Ayat 125,” *Jurnal Ilmu Alquran dan Tafsir* 06 (2023): 146.

Artinya: *Wahai orang-orang yang beriman, apabila dikatakan kepadamu “Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis,” lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Apabila dikatakan, “Berdirilah,” (kamu) berdirilah. Allah niscaya akan mengangkat orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Allah Mahateliti terhadap apa yang kamu kerjakan*<sup>42</sup>. (QS. Al-Mujadalah: 11)

Dalam konteks penelitian di MAN 1 Pasuruan, motivasi belajar para siswa dapat dimaknai sebagai wujud kesadaran spiritual untuk menjadi pribadi berilmu yang memperoleh ridha dan kemuliaan dari Allah. Dengan menerapkan media pembelajaran ular tangga mampu membangkitakan rasa ingin tahu, menumbuhkan minat, serta menyalakan semangat belajar Geografi. Oleh karena itu, kegiatan belajar tersebut tidak hanya meningkatkan pengetahuan, tetapi juga mencerminkan makna ayat ini, yakni menumbuhkan kecintaan terhadap ilmu dan penghargaan terhadap proses belajar sebagai bentuk ibadah.

### **3. Hasil Belajar**

Hasil belajar dapat dipahami melalui QS. An-Najm Ayat 39

وَأَنْ لَّيْسَ لِلْإِنْسَانِ إِلَّا مَا سَعَىٰ

---

<sup>42</sup> Dewi Sari, “Keutamaan Orang Berilmu Dalam Al-Qur’an Surat Al-Mujadalah Ayat 11,” *Tarbiya Islamica* 10 (2022), <https://journal.iaisambas.ac.id>.

Artinya: *Bahwa manusia hanya memperoleh apa yang telah diusahakannya*<sup>43</sup>. (QS. An-Najm: 39)

Ayat ini menekankan bahwa setiap pencapaian tidak akan terwujud tanpa adanya usaha dan kerja keras. Dalam ranah pendidikan keberhasilan belajar merupakan hasil langsung dari ketekunan, keseriusan, serta konsistensi siswa dalam menjalani proses pembelajaran. Keterkaitan ayat ini dengan penelitian terlihat pada aspek hasil belajar yang diukur melalui penerapan media ular tangga. Melalui pendekatan pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan menantang, siswa terdorong untuk berusaha lebih giat memahami materi Geografi. Dengan demikian, peningkatan hasil belajar yang diperoleh mencerminkan, buah dari ikhtiar yang sungguh-sungguh, sesuai dengan nilai-nilai Islam yang menegaskan bahwa keberhasilan merupakan hasil nyata dari usaha yang tulus dan berkesinambungan.

Dengan demikian, ketiga ayat tersebut menjadi landasan yang kokoh bahwa kegiatan belajar hendaknya dilaksanakan melalui pendekatan yang menyenangkan, dan penuh hikmah sebagaimana tercermin Q.S. An-Nahl/16: 125, Q.S. Al-Mujadilah/58: 11, dan Q.S. An-Najm/53: 39. Nilai-nilai tersebut sejalan dengan arah penelitian ini yang berfokus pada peningkatan motivasi serta hasil belajar siswa melalui penerapan media ular tangga di MAN 1

---

<sup>43</sup> Munif Efendi, "Berjiwa Entrepreneur Untuk Meraih Kesuksesan," *Jurnal Ilmu Syariah* 1 (2020), <https://jurnal.iaibafa.ac.id>.

Pasuruan, sebagai wujud nyata penerapan prinsip-prinsip Islam dalam proses pendidikan yang bermakna dan berorientasi pada kemajuan siswa.

### **C. Kerangka Berpikir**

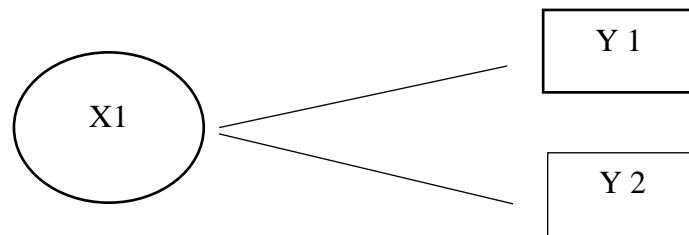
Media pembelajaran berperan penting dalam mendukung keberhasilan proses belajar mengajar. Pemilihan media yang tepat dapat membantu meningkatkan fokus, motivasi, serta memperdalam pemahaman siswa pada materi. Salah satu media yang digunakan adalah permainan ular tangga yang dapat dimodifikasi menjadi media edukatif berisi materi dan soal Geografi. Dengan cara ini, siswa tidak hanya belajar sambil bermain, tetapi juga lebih aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran.

Ketika media permainan ular tangga digunakan pada proses pembelajaran, siswa tidak hanya diberikan materi, tetapi juga terdorong untuk berpartisipasi aktif melalui kegiatan bermain yang bersifat edukatif. Permainan ini memberikan peluang bagi siswa untuk belajar sambil bermain, sehingga suasana pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak bersifat monoton. Melalui interaksi yang tercipta selama kegiatan tersebut, diharapkan muncul dorongan internal pada diri siswa untuk lebih bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran.

Hal ini berhubungan langsung dengan motivasi belajar, karena semakin menarik metode yang digunakan, semakin besar semangat siswa untuk belajar. Penggunaan media ular tangga juga memengaruhi hasil belajar, sebab setiap langkah permainan berisi pertanyaan yang

mendorong siswa memahami materi agar bisa melanjutkan permainan. Kegiatan ini melatih siswa berpikir kritis mengingat pelajaran, dan menerapkannya dalam jawaban, sehingga diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar secara signifikan.

Media ular tangga berperan sebagai variabel bebas (X) yang berpengaruh positif terhadap motivasi belajar (Y1) dan hasil belajar (Y2). Melalui media yang menarik dan interaktif, siswa diharapkan lebih termotivasi dalam belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar secara optimal.



Gambar 2 Hubungan Antara Variable Bebas dan Variabel Terikat

Keterangan :

X1 = Variabel bebas (Media ular tangga)

Y1 = Variabel terikat (Motivasi belajar)

Y2 = Variabel terikat (Hasil belajar)

#### D. Hipotesis

Berdasarkan kerangka berpikir yang telah dipaparkan sebelumnya, dapat dirumuskan hipotesis penelitian yang akan diuji dalam penelitian ini adalah:

##### 1. Hipotesis Pertama

$H_0$  = “Penggunaan media pembelajaran ular tangga tidak memberikan pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran Geografi”.

$H_1$  = “Penggunaan media pembelajaran ular tangga memberikan pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran Geografi”.

##### 2. Hipotesis Kedua

$H_0$  = “Penggunaan media pembelajaran ular tangga tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Geografi”.

$H_1$  = “Penggunaan media pembelajaran ular tangga memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Geografi”.

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, yang berfokus pada pengukuran objektif, melalui proses pengumpulan dan analisis data numerik. Pendekatan ini bertujuan untuk memperoleh informasi yang akurat, valid, dan dapat dipertanggungjawabkan untuk memahami dan menjelaskan yang menjadi objek penelitian<sup>44</sup>.

Jenis penelitian ini termasuk dalam kategori eksperimen semu (*quasi experiment*). Dalam penelitian ini, peneliti menerapkan desain rancangan *Nonequivalent Control Group Design*, yang membandingkan hasil belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol melalui *pretest* dan *posttest* untuk menentukan apakah terdapat perbedaan setelah pemberian perlakuan<sup>45</sup>.

Tabel 3.1 Desain Pretest Posttest Control Group

Eksperimen	O	X	O
Kontrol	O	-	O

---

<sup>44</sup> Marwah Rusydiana dkk., "Metode Penelitian Kuantitatif: Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan," *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 10 (Februari 2025): 918, <https://doi.org/10.29303/jipp.v10i1.3057>.

<sup>45</sup> Hilman Latief dkk., "Pengaruh Pembelajaran Kontekstual Terhadap Hasil Belajar (Studi Eksperimen Pada Mata Pelajaran Geografi Kelas Vii Di Smpn 4 Padalarang)," *Jurnal Pendidikan Geografi* 14 (2014): 18.

Keterangan:

O = *Pre-test* atau *Post-test*

X = Perlakuan diberikan kelas eksperimen menggunakan media ular tangga

## **B. Lokasi Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di MAN 1 Pasuruan, yang berlokasi di Jl. Balai Desa Gelanggang No.3A, Glanggang, Beji, Kabupaten Pasuruan, Jawa Timur 67154. Lokasi ini dipilih berdasarkan pengamatan awa peneliti, yang menunjukkan masalah terkait rendahnya motivasi siswa dan hasil belajar dalam mata pelajaran Geografi, sehingga lokasi ini dianggap relevan untuk dijadikan penelitian guna mengkaji pengaruh penggunaan media pembelajaran ular tangga.

## **C. Variabel Penelitian**

Variabel penelitian merupakan unsur atau karakteristik tertentu dari suatu objek atau fenomena yang dapat mengalami perubahan dan sengaja ditetapkan oleh peneliti untuk diteliti guna memperoleh pemahaman serta kesimpulan ilmiah, Pada penelitian ini, menetapkan dua jenis variabel utama yang menjadi fokus pengamatan dan analisis, yaitu:

### **1. Variabel Bebas**

Variabel ini merupakan unsur yang dianggap menjadi penyebab terjadinya perubahan pada variabel terikat. Dalam penelitian ini, variabel bebas yang digunakan adalah media pembelajaran ular tangga

berperan sebagai faktor utama dalam memberikan perlakuan terhadap subjek penelitian dan dilambangkan dengan simbol (X).

## 2. Variabel Terikat

Variabel terikat adalah variabel yang berubah karena pengaruh variabel bebas. Dalam penelitian ini, terdapat dua variabel terikat, yaitu motivasi belajar ( $Y_1$ ), dan hasil belajar ( $Y_2$ ), yang digunakan untuk melihat pengaruh media ular tangga terhadap siswa.

## D. Populasi dan Sampel

### 1. Populasi

Populasi didefinisikan sebagai keseluruhan dari kelompok atau elemen dengan karakteristik tertentu yang menjadi dasar penelitian baik berupa individu, objek, peristiwa, maupun entitas relevan lainnya yang layak diteliti<sup>46</sup>. Dalam konteks penelitian ini, populasi penelitian terdiri atas seluruh siswa yang berada pada kelas XI di MAN 1 Pasuruan, yang terbagi menjadi 11 kelas dan dengan jumlah total siswa sebanyak 357.

### 2. Sampel

Sampel adalah sebagian dari populasi yang dijadikan sumber data dan mewakili keseluruhan populasi penelitian<sup>47</sup>. Dalam penelitian ini, sampelnya yaitu siswa kelas XI MAN 1 Pasuruan. Teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling*. *Purposive sampling*, yakni

---

<sup>46</sup> Firdaus Jeka dan Asrulla, "Populasi dan Sampling (Kuantitatif), Serta Pemilihan Informan Kunci (Kualitatif) dalam Pendekatan Praktis," *Jurnal Pendidikan Tambusai* 7 (2023): 26321, <https://doi.org/10.31004/jptam.v7i3.10836>.

<sup>47</sup> Kamaluddin Abunawas dkk., "Konsep Umum Populasi Dan Sampel Dalam Penelitian," *Jurnal Pilar* 14 (Juni 2023): 18.

pemilihan sampel secara sengaja sesuai dengan tujuan dan kriteria penelitian.

Penerapan *purposive sampling* dalam penelitian ini didasarkan pada kebutuhan untuk memilih dua kelas dengan tingkat kemampuan yang sama dan dianggap representatif terhadap populasi<sup>48</sup>. Berdasarkan kriteria tersebut, kelas XI G dan XI I dipilih sebagai subjek penelitian, karena keduanya menunjukkan tingkat kemampuan yang sama, terbukti dari hasil ulangan harian mata pelajaran Geografi.

## **E. Data dan Sumber Data**

### **1. Data**

Data didefinisikan sebagai informasi tentang objek penelitian dan diperoleh langsung dari lokasi penelitian.

#### **a. Data Primer**

Data primer adalah informasi utama yang diperoleh secara langsung oleh peneliti selama penelitian. Pada penelitian ini, data primer diperoleh melalui angket dan tes, untuk melihat pengaruh media ular tangga (X) terhadap motivasi belajar ( $Y_1$ ) dan hasil belajar ( $Y_2$ ).

#### **b. Data Sekunder**

Data sekunder adalah informasi yang sudah tersedia dan diperoleh dari sumber lain seperti buku, jurnal, laporan, atau situs

---

<sup>48</sup> Putu Subhaktiyasa, "Menentukan Populasi dan Sampel: Pendekatan Metodologi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif," *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 9 (November 2024): 2721.

web yang relevan dengan penelitian. Data ini digunakan sebagai dasar teori pendukung dalam menemukan solusi masalah yang dikaji. Contohnya, data sekunder dalam penelitian ini berupa nilai ulangan harian dari guru mata pelajaran Geografi kelas XI.

## **2. Sumber Data**

Sumber data dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI G dan kelas XI I di MAN 1 Pasuruan, di mana kelas XI G sebagai kelas eksperimen dan kelas XI I sebagai kelas kontrol.

## **F. Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian adalah sarana yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data secara sistematis, sehingga hasil penelitian menjadi lebih akurat, lengkap, dan mudah diolah<sup>49</sup>. Alat ini berfungsi membantu proses pengumpulan informasi yang relevan dengan tujuan penelitian. Dalam pengembangannya, instrument dibuat dalam bentuk alat evaluasi yang dirancang untuk mengumpulkan data sesuai objek yang diteliti, sehingga hasilnya dapat diukur dan dinilai berdasarkan kriteria atau standar yang telah ditetapkan peneliti.

### **1. Tes**

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan tes tertulis yang berisi 20 soal pilihan ganda. Data diambil dari hasil belajar siswa melalui *pre-test* dan *post-test* pada materi keanekaragaman hayati, yang diberikan kepada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Soal yang

---

<sup>49</sup> M. Miftah, "Model Dan Format Instrumen Previewprogram Multimedia Pembelajaran Interaktif," *Jurnal Teknodik*, 2012, 109.

digunakan pada *pre-test* dan *post-test* dirancang identik, dengan tujuan mengukur dampak terhadap pengetahuan siswa tentang keanekaragaman hayati.

Tabel 3.2 Indikator Soal Hasil Belajar

No	Aspek Kognitif	Nomor Item
1.	Memahami	1,2,3
2.	Menganalisis	4,5,6,7,8
3.	Mengevaluasi	9,10,11,12,13
4.	Mencipta	14,15,16,17,18

Untuk mengidentifikasi peningkatan hasil belajar yang dialami siswa, penelitian ini menerapkan rumus N-Gain (gain score) sebagai alat analisis.

$$Gain (g) = \frac{(skor\ posttest) - (skor\ pretest)}{skor\ ideal - (skor\ pretest)}$$

Adapun kriteria dalam perhitungan Gain dapat dilihat pada tabel 3.3 berikut.

Tabel 3.3 Kategori Gain Score

Pembagian Score	Kategori
$g > 0,70$	Tinggi
$0,30 < g \leq 0,70$	Sedang
$g < 0,30$	Rendah

## 2. Lembar Angket

Angket dalam penelitian ini digunakan untuk mengukur motivasi belajar siswa. Penilaian kuesioner didasarkan pada skala Likert. Angket ini berisi pernyataan yang didasarkan pada indikator, khususnya pernyataan mendukung (*favourable*) adalah pernyataan yang bersifat positif mengenai motivasi belajar. Dalam skala Likert dibagi menjadi empat kategori, yakni SS (sangat setuju), S (setuju), TS (tidak setuju), dan STS (sangat tidak setuju).

Peneliti menerapkan dua indikator motivasi belajar dari Sardiman dan Hamzah B.Uno agar pengukur motivasi siswa lebih menyeluruh. Indikator dari Sadirman dan Hamzah B.Uno menekankan aspek dorongan internal seperti ketekunan dan semangat belajar. Dengan menggabungkan keduanya, diharapkan hasil pengukuran motivasi belajar menjadi akurat.

Tabel 3.4 Indikator Angket Motivasi Belajar

No	Aspek Motivasi Belajar	Nomor Item
1.	Kesadaran Belajar	1,2,3
2.	Keinginan Berprestasi	4,5,6
3.	Kesungguhan Mengerjakan Tugas	7,8,9
4.	Ketekunan dan Keuletan	10,11
5.	Minat Belajar	12,13,14
6.	Kemandirian Belajar	15,16
7.	Tidak Mudah Bosan	17,18

8.	Partisipasi Aktif	19
----	-------------------	----

## G. Validitas dan Realibilitas Instrumen

### 1. Uji Validitas

Uji validitas merupakan pengujian untuk menilai sejauh mana sebuah alat ukur memenuhi fungsinya, sehingga memungkinkan modifikasi yang diperlukan. Suatu tes dianggap valid jika menjalankan fungsi pengukurannya dengan tepat, atau menghasilkan data yang akurat dan reliabel sesuai dengan tujuan penggunaannya. Apabila hasil tes menunjukkan data yang tidak sesuai dengan tujuan pengukuran, maka tes tersebut dikategorikan memiliki validitas yang rendah<sup>50</sup>.

Sebelum digunakan dalam penelitian ini, validitas instrument diuji untuk menilai kemampuannya dalam mengukur motivasi belajar dan hasil belajar. Uji validitas dilakukan menggunakan perangkat lunak SPSS, yang memudahkan analisis data. Dalam penelitian ini, validitas instrumen diukur melalui validitas butir soal, di mana suatu butir soal dianggap valid jika nilai signifikansinya kurang dari 0,05.

---

<sup>50</sup> Henriette Titaley dkk., "Analisis Faktor-Faktor Penyebab Keterlambatan Pada Proyek Pembangunan Gedung Asrama Man 1 Tulehu Maluku Tengah," *Jurnal Simetrik* 11 (Juni 2021): 433, <https://doi.org/10.31959/js.v11i1.615>.

Tabel 3.5 Uji Validitas Motivasi Belajar

No Item	r Tabel	r Hitung ( <i>Favourable</i> )	Keterangan
1	0,339	0,366	VALID
2	0,339	0,568	VALID
3	0,339	0,439	VALID
4	0,339	0,687	VALID
5	0,339	0,685	VALID
6	0,339	0,646	VALID
7	0,339	0,460	VALID
8	0,339	0,650	VALID
9	0,339	0,584	VALID
10	0,339	0,757	VALID
11	0,339	0,196	TIDAK VALID
12	0,339	0,452	VALID
13	0,339	0,450	VALID
14	0,339	0,573	VALID
15	0,339	0,693	VALID
16	0,339	0,383	VALID
17	0,339	0,448	VALID
18	0,339	0,480	VALID
19	0,339	0,687	VALID
20	0,339	0,568	VALID

Instrumen angket yang digunakan untuk mengukur tingkat motivasi belajar diujicobakan terlebih dahulu kepada 36 siswa kelas XI H. Angket tersebut memuat 20 butir pernyataan (*favourable*). Berdasarkan hasil uji coba, diketahui bahwa hampir seluruh butir pertanyaan dapat dinyatakan valid, kecuali pada butir nomor 11 yang tidak valid. Dengan demikian, instrument yang telah direvisi tersebut dinilai layak dan dapat digunakan pada tahap pengumpulan data berikutnya.

Tabel 3.6 Uji Validitas Hasil Belajar

(Soal *Pretest-Posttest*)

No Item	r Tabel	r Hitung (pretest)	r Hitung (Posttest)	Keterangan
1	0,339	0,206	0,180	TIDAK VALID
2	0,339	0,551	0,915	VALID
3	0,339	0,294	0,288	TIDAK VALID
4	0,339	0,560	0,935	VALID
5	0,339	0,534	0,646	VALID
6	0,339	0,602	0,799	VALID
7	0,339	0,779	0,635	VALID
8	0,339	0,778	0,589	VALID
9	0,339	0,692	0,935	VALID
10	0,339	0,628	0,824	VALID
11	0,339	0,726	0,357	VALID
12	0,339	0,670	0,935	VALID
13	0,339	0,547	0,915	VALID
14	0,339	0,608	0,671	VALID
15	0,339	0,425	0,461	VALID
16	0,339	0,640	0,587	VALID
17	0,339	0,529	0,529	VALID
18	0,339	0,399	0,687	VALID
19	0,339	0,565	0,687	VALID
20	0,339	0,633	0,461	VALID

Tes yang digunakan untuk mengukur hasil belajar telah diujicobakan kepada 36 siswa kelas XI H. Instrumen penilaian ini berbentuk tes yang terdiri atas 20 butir soal pilihan ganda. Berdasarkan hasil uji coba, diperoleh bahwa hampir seluruh soal valid, kecuali butir nomor 1 dan 3 yang tidak valid. Dengan demikian, instrument yang telah direvisi tersebut dinilai layak dan dapat digunakan pada tahap pengumpulan data berikutnya.

## 2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas adalah untuk menilai keandalan alat ukur, dan menunjukkan ketepatan hasil pengukuran dapat dipercaya atau reliabel. Suatu instrument dianggap reliabel ketika digunakan berulang kali

untuk mengukur fenomena yang sama, alat tersebut mampu memberikan hasil yang konsisten dan stabil. Pengujian reliabilitas dilakukan menggunakan perangkat SPSS dengan metode *Cronbach Alpha*. Jika nilai Cronbach Alpha  $> 0,05$ , maka instrument dapat dinyatakan reliabel<sup>51</sup>.

Tabel 3.7 Hasil Uji Reliabilitas Motivasi Belajar

<b>Reliability Statistics</b>	
Cronbach's Alpha	N of Items
.862	19

Berdasarkan hasil pada tabel 3.7 *Cronbach's Alpha* pada angket instrument angket yang terdiri dari 20 pernyataan yaitu  $0.862 > 0.05$ . Hal ini dapat disimpulkan bahwa seluruh butir angket dapat dinyatakan reliabel.

Tabel 3.8 Hasil Uji Reliabilitas Hasil Belajar

(Soal *Pretest*)

<b>Reliability Statistics</b>	
Cronbach's Alpha	N of Items
.903	18

---

<sup>51</sup> Chalimatusadiah dan Nur Azizah, "Uji Validitas dan Uji Reliabilitas Instrumen Penelitian Pemahaman Konsep Dasar Aljabar," *Jurnal Pendidikan Tambusai* 9 (2025): 6639.

(Soal *Posttest*)

<b>Reliability Statistics</b>	
Cronbach's Alpha	N of Items
.929	18

Berdasarkan hasil pada tabel 3.8 instrumen tes yang terdiri atas 20 butir pertanyaan diketahui bahwa nilai *Cronbach's Alpha* yaitu  $0.903 > 0.05$  serta  $0.929 > 0.05$  dapat disimpulkan bahwa seluruh butir soal dapat dinyatakan reliabel.

### 3. Daya Pembeda

Daya pembeda soal merupakan analisis yang digunakan untuk menilai sejauh mana butir soal mampu membedakan tingkat kemampuan siswa. Tujuannya adalah untuk mengetahui sejauh mana soal dapat membedakan antara siswa yang sudah memahami materi dan yang belum, sehingga instrumen evaluasi menjadi lebih akurat dan tepat digunakan<sup>52</sup>.

Tabel 3.9 Kriteria Interpretasi Daya Beda

No	Nilai Daya Beda	Kriteria
1.	$D \geq 0,40$	Sangat Baik
2.	$0,30 \leq D < 0,40$	Baik
3.	$0,20 \leq D < 0,30$	Cukup
4.	$D < 0,20$	Kurang

<sup>52</sup> Shaleh dkk., "Analisis Instrumen Assesmen : Validitas, Reliabilitas, Tingkat Kesukaran Dan Daya Beda Butir Soal," *urnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri* 9 (Desember 2023): 2992, <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i5.2268>.

Berikut adalah hasil perhitungan dari daya pembeda instrumen soal:

Tabel 3.10 Hasil Uji Daya Pembeda Soal

No Item	Daya Pembeda ( <i>Pretest</i> )	Interpretasi	Daya Pembeda ( <i>Posttest</i> )	Interprestasi
1	0,444	Sangat Baik	0,444	Sangat Baik
2	0,500	Sangat Baik	0,500	Sangat Baik
3	0,444	Sangat Baik	0,389	Sangat Baik
4	0,444	Sangat Baik	0,222	Cukup
5	0,500	Sangat Baik	0,444	Sangat Baik
6	0,556	Sangat Baik	0,333	Baik
7	0,500	Sangat Baik	0,500	Sangat Baik
8	0,500	Sangat Baik	0,222	Cukup
9	0,667	Sangat Baik	0,556	Sangat Baik
10	0,389	Baik	0,556	Sangat Baik
11	0,500	Sangat Baik	0,556	Sangat Baik
12	0,444	Sangat Baik	0,333	Baik
13	0,333	Baik	0,556	Sangat Baik
14	0,444	Sangat Baik	0,500	Sangat Baik
15	0,278	Cukup	0,500	Sangat Baik
16	0,222	Cukup	0,444	Sangat Baik
17	0,389	Baik	0,333	Baik
18	0,500	Sangat Baik	0,389	Baik

Berdasarkan hasil daya pembeda yang disajikan pada tabel 3.10, dapat diketahui bahwa pada tes pilihan ganda (*pretest*), sebagian besar butir soal menunjukkan kemampuan pembeda yang sangat baik dengan nilai daya pembeda  $> 0,40$ . Selain itu, terdapat beberapa butir yang termasuk dalam kategori baik dengan nilai daya pembeda  $> 0,30$ , yaitu nomor 10,13, dan 17, serta butir soal yang berada dalam kategori cukup dengan nilai daya pembeda  $> 0,20$ , yaitu nomor 15 dan 16. Sementara itu, hasil uji daya pembeda pada tes pilihan ganda (*posstest*) menunjukkan bahwa sebagian besar item soal juga memiliki kriteria sangat baik dengan nilai daya

pembeda > 0,40. Adapun butir soal yang tergolong dalam kategori baik dengan nilai > 0,30 terdapat pada nomor 6, 12, 17, dan 18, sedangkan butir soal yang termasuk kategori cukup dengan nilai daya pembeda > 0,20 yaitu nomor 4 dan 8.

#### 4. Tingkat Kesukaran

Tingkat kesukaran soal merupakan ukuran tingkat kesulitan suatu butir soal. Tingkat ini ditentukan berdasarkan persentase siswa yang menjawab soal dengan benar. Kriteria pemahaman tingkat kesulitan soal dijelaskan secara rinci pada tabel 3.11 di bawah ini.

Tabel 3.11 Kriteria Tingkat Kesukaran

No	Nilai Kesukaran	Kriteria
1.	$P > 0,70$	Mudah
2.	$0,30 \leq P \leq 0,70$	Sedang
3.	$P < 0,30$	Sukar

Berikut adalah hasil perhitungan dari tingkat kesukaran instrument soal:

Tabel 3.12 Hasil Analisis Tingkat Kesukaran

No Item	Tingkat Kesukaran (Pretest)	Interpretasi	Tingkat Kesukaran (Posttest)	Interpretasi
1	0,778	Mudah	0,778	Mudah
2	0,750	Mudah	0,750	Mudah
3	0,694	Sedang	0,778	Mudah
4	0,889	Mudah	0,722	Mudah
5	0,778	Mudah	0,639	Sedang
6	0,833	Mudah	0,667	Sedang
7	0,750	Mudah	0,694	Sedang
8	0,889	Mudah	0,639	Sedang

9	0,667	Sedang	0,611	Sedang
10	0,722	Mudah	0,750	Mudah
11	0,667	Sedang	0,750	Mudah
12	0,833	Mudah	0,722	Mudah
13	0,722	Mudah	0,833	Mudah
14	0,750	Mudah	0,722	Mudah
15	0,750	Mudah	0,861	Mudah
16	0,778	Mudah	0,889	Mudah
17	0,833	Mudah	0,750	Mudah
18	0,806	Mudah	0,694	Sedang

Berdasarkan hasil data uji tingkat kesukaran yang tercantum pada tabel 3.12, diketahui bahwa soal (*pretest*) yang terdiri atas 15 butir soal sebagian besar berada pada kategori mudah, sementara beberapa butir lainnya, yaitu nomor 3,9, dan 11, termasuk dalam kategori tingkat kesukaran sedang. Selanjutnya, hasil analisis tingkat kesukaran pada tes pilihan ganda (*posttest*) menunjukkan bahwa dari keseluruhan butir soal, sebanyak 12 butir berada pada kategori mudah, sedangkan butir nomor 5 hingga 9 serta nomor 18 dalam kategori sedang.

## H. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data adalah langkah terencana dan sistematis yang dilakukan untuk memperoleh serta mencatat berbagai informasi yang berkaitan dengan fokus penelitian. Tujuan dari proses ini ialah mendapatkan data yang akurat dan reliabel agar hasil penelitian mampu menjawab rumusan masalah serta menguji hipotesis yang telah ditetapkan<sup>53</sup>.

---

<sup>53</sup> Ahmad Gunawan Ahmad dkk., "Teknik Pengumpulan Data: Observasi, Wawancara Dan Kuesioner," *Jurnal Ilmu Sosial Ekonomi dan Politik* 3 (Januari 2025): 42.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan beberapa teknik pengumpulan data yang dirancang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik penelitian.

### **1. Tes**

Pelaksanaan tes dilakukan melalui dua tahap, yaitu sebelum perlakuan (pretest) dan sesudah perlakuan (posttest) diberikan kepada siswa yang menjadi sampel penelitian. Soal yang digunakan berbentuk pilihan ganda dan disusun sesuai dengan indikator yang tercantum pada tabel 3.2.

### **2. Angket**

Penelitian ini memakai angket untuk mengukur motivasi belajar siswa. Isi angket berupa pernyataan positif (*favourable*) yang menggambarkan semangat dan sikap siswa dalam mengikuti proses belajar.

## **I. Analisis Data**

Analisis data adalah proses pengolahan data menjadi informasi yang dapat digunakan untuk menjawab pertanyaan penelitian, baik dalam bentuk angka maupun naratif. Umumnya, analisis data kuantitatif dilakukan menggunakan metode statistik. Dua jenis statistik diterapkan dalam konteks ini, yaitu statistik deskriptif dan statistik inferensial.

### **1. Analisis Statistik Deskriptif**

Analisis deskriptif adalah teknik analisis data yang melibatkan pengumpulan data, pengolahan data, dan evaluasi data menggunakan metode pengumpulan data yang tepat. Informasi dapat dianalisis

menggunakan teknik deskriptif dengan beberapa cara, termasuk menghitung rata-rata, median, dan modus<sup>54</sup>. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan analisis deskriptif untuk mengolah data yang diperoleh dari tes dan angket, dengan tujuan menggambarkan tingkat motivasi serta hasil belajar siswa secara jelas dan terukur. Analisis deskriptif ini dilakukan berdasarkan angket motivasi belajar dan tes hasil belajar yang berbentuk pilihan ganda berjumlah 20 soal.

## 2. Analisis Statistik Inferensial

Penelitian ini menerapkan analisis data kuantitatif melalui analisis statistik inferensial, yang bertujuan untuk mengidentifikasi atau mengukur tingkat hubungan antara dua variabel, perbedaan antara suatu variabel tunggal di antara berbagai sub kelompok, dan sejauh mana variabel independen dapat menjelaskan variabel dependen<sup>55</sup>. Metode pengujian hipotesis dalam penelitian ini dilakukan melalui analisis data yang mencakup uji prasyarat, yaitu uji normalitas dan uji homogenitas.

Dalam pelaksanaan penelitian ini, uji hipotesis untuk variabel motivasi belajar dilakukan dengan menggunakan uji *Independent Sample Test*, karena data motivasi belajar yang diperoleh telah memenuhi persyaratan berdistribusi normal. Sementara, pada variabel hasil belajar, uji hipotesis dilaksanakan menggunakan uji *Mann Whitney*

---

<sup>54</sup> Leni Nasution, "Statistik Deskriptif," *Jurnal Hikmah* 14 (Juni 2017): 52.

<sup>55</sup> Siti Nurjanah dan Cicih Ratnasari, "Pengaruh Harga Dan Kualitas Produk Terhadap Keputusan Pembelian Mie Instan Merek Mie Sedaap Serta Implikasinya Terhadap Loyalitas Pelanggan Di Perumahan Pekayon Bekasi Selatan," *Jurnal Management* 7 (Oktober 2019): 6.

*U*, karena data hasil belajar tidak memenuhi asumsi normalitas, sehingga analisis yang digunakan adalah uji statistik non parametrik<sup>56</sup>.

## **J. Prosedur Penelitian**

Tujuan penelitian ini untuk melihat pengaruh penerapan media ular tangga terhadap motivasi serta hasil belajar siswa pada kelas eksperimen. Kegiatan penelitian dilaksanakan melalui tiga tahapan, yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, serta tahap penyelesaian.

1. Tahap Persiapan
  - a. Memilih objek penelitian
  - b. Mengidentifikasi topik permasalahan
  - c. Mengajukan judul proposal penelitian
  - d. Melakukan studi literatur
  - e. Menyiapkan surat izin yang diperlukan
  - f. Berkonsultasi terkait isi proposal penelitian
2. Tahap Pelaksanaan
  - a. Observasi
  - b. Mengumpulkan data yang dibutuhkan bagi penelitian
3. Tahap Penyelesaian
  - a. Melakukan analisis terhadap data yang telah dikumpulkan
  - b. Menyusun kesimpulan berdasarkan hasil penelitian

---

<sup>56</sup> Irma Harahap dkk., "Analisis Uji Hipotesis Penelitian Perbandingan Menggunakan Statistik Parametrik," *Al Itihadu Jurnal Pendidikan* 3 (2024): 3, <https://doi.org/10.63736/ai.v3i1.123>.

## BAB IV

### PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN

#### A. Deskriptif Data Penelitian

##### a. Analisis Deskriptif

##### a) Data Motivasi Belajar

Data hasil analisis deskriptif angket motivasi belajar (*favourable*) pretest dan posttest kelas eksperimen beserta kelas kontrol mampu diamati pada tabel 4.1

Tabel 4.1 Data Deskriptif Angket Motivasi Belajar

Analisis Deskriptif	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Rata-rata	56,72	64,86	55,50	61,72
Standar Deviasi	3,058	4,530	3,103	5,147
Nilai Maksimum	64	76	63	73
Nilai Minimum	51	55	50	50

Berdasarkan data yang tersaji pada tabel 4.1 diatas, hasil analisis statistic deskriptif menunjukkan bahwa pada kelas eksperimen skor motivasi belajar siswa yang diukur melalui angket *favourable* pada tahap *pretest* memiliki niai rata-rata 56,72 dengan standar deviasi 3,058 disertai nilai maksimum 64 dan nilai minimum 51. Setelah diberikan perlakuan hasil angket motivasi belajar *posttest* mengalami peningkatan yang ditunjukkan oleh nilai rata-rata 64,86, standar deviasi 4,530, nilai maksimum 76, nilai minimum 55. Sementara itu, pada kelas kontrol, hasil angket motivasi belajar *favourable* pada tahap *pretest* menunjukkan nilai rata-rata 55,50

dengan standar deviasi 3,103, nilai maksimum 63, nilai minimum 50, sedangkan pada tahap *posttest* motivasi belajar *favourable (posttest)* diperoleh nilai rata-rata 61,72 dengan standar deviasi 5,147, nilai maksimum 73, nilai minimum 50.

Berdasarkan uraian statistik tersebut, dapat disimpulkan bahwa tingkat motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol, yang terlihat dari nilai rata-rata angket pada masing-masing kelompok.

b) Data Hasil Belajar

Dari hasil analisis deskriptif tes hasil belajar *posttest* dan *pretest* kelas eksperimen dan kontrol mampu diamati pada tabel 4.2

Tabel 4.2 Data Deskriptif Hasil Belajar

Analisis Deskriptif	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Rata-rata	15,33	17,00	15,00	16,42
Standar Deviasi	1,121	1,014	1,242	1,131
Nilai Maksimum	17	18	17	18
Nilai Minimum	14	15	12	12

Menurut pada tabel 4.2 diatas, hasil analisis statistik deskriptif menunjukkan bahwa pada kelas eksperimen skor hasil belajar pada tahap *pretest* memiliki nilai rata-rata 15,33 dengan standar deviasi 1,121, disertai nilai maksimum 17 dan nilai minimum 14. Setelah perlakuan diberikan, hasil *posttest* kelas eksperimen mengalami peningkatan yang ditunjukkan oleh nilai rata-rata 17,00 dengan standar deviasi 1,014, disertai nilai maksimum 18 dan nilai minimum 15. Sementara itu , pada kelas kontrol, hasil tes

belajar pada tahap *pretest* menunjukkan nilai rata-rata 15,00, standar deviasi 1,242, dengan nilai maksimum 17 dan nilai minimum 12, sedangkan pada tahap *posttest* diperoleh nilai rata-rata 16,42 dengan standar deviasi 1,131, nilai maksimum 18 dan nilai minimum 12.

Berdasarkan pemaparan tersebut, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol, yang terlihat dari perbedaan nilai rata-rata hasil tes yang diperoleh masing-masing.

## **b. Analisis Inferensial**

### **1. Motivasi Belajar Siswa**

#### **a. Uji Normalitas**

Berdasarkan hasil uji normalitas data motivasi belajar yang dilakukan menggunakan Uji *Shapiro Wilk* pada tingkat signifikansi 0,05. Uji *Shapiro Wilk* digunakan karena jumlah sampel penelitian kurang dari 50 responden. Hasil pengujian pada data *favourable* baik untuk kelas eksperimen maupun kelas kontrol menunjukkan nilai signifikansi masing-masing 0,132, 0,100, 0,114, serta 0,960 > nilai alpha (0,05). Dengan demikian ditarik kesimpulan bahwa data motivasi belajar *favourable* di kelas eksperimen dan kontrol dinyatakan tidak memenuhi kriteria distribusi normal.

#### **b. Uji Homogenitas**

Uji homogenitas varians dengan menggunakan Uji *Levene* dengan tingkat signifikansi 0,05. Berdasarkan hasil perhitungan

yang diperoleh, diketahui bahwa nilai signifikansi pada data *favourable* sebesar  $0,237 > 0,05$ . Oleh karena itu, dapat dinyatakan bahwa data dari kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki varians yang homogen atau sama.

c. Uji Hipotesis (Uji-t)

Uji hipotesis pada penelitian ini dilakukan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh yang signifikan antara penggunaan media pembelajaran ular tangga terhadap motivasi belajar siswa. Uji hipotesis dilaksanakan dengan menggunakan uji *Independent Sample t-test*, yang dipilih karena karakteristik data memenuhi asumsi parametrik.

Berdasarkan hasil analisis menggunakan *Independent Sample t-test*, diperoleh nilai probabilitas (sig.2-tailed) pada data *favourable*  $0,008 < 0,05$  sehingga  $H_0$  ditolak serta  $H_1$  diterima atau menunjukkan adanya perbedaan atau pengaruh yang signifikan dari penggunaan media pembelajaran ular tangga terhadap motivasi belajar siswa kelas XI di MAN 1 Pasuruan. Hal ini semakin diperkuat oleh hasil perhitungan *gain score*, dimana rata-rata peningkatan motivasi belajar kelas eksperimen mencapai 0,40, sedangkan pada kelas kontrol 0,30. Data ini memperlihatkan bahwasannya media pembelajaran ular tangga mempengaruhi motivasi belajar.

## 2. Hasil Belajar Siswa

### a. Uji Normalitas

Berdasarkan hasil uji normalitas terhadap data motivasi belajar yang dilakukan dengan menggunakan Uji *Shapiro Wilk* pada tingkat signifikansi 0,05. Uji *Shapiro Wilk* dipergunakan karena jumlah sampel data kurang dari 50 responden. Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai signifikansi pada data *Pretest* serta *Posttest*, baik pada kelas eksperimen maupun kontrol diketahui bahwa nilai signifikansi 0,000, 0,000, 0,016, serta  $0,000 < \text{nilai alpha } (0,05)$ . Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data motivasi belajar pada tahap *pretest* serta *posttest* di kelas eksperimen serta kontrol tidak berdistribusi normal.

### b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas varian dengan menggunakan Uji *Levene* pada tingkat signifikansi 0,05. Berdasarkan hasil analisis yang diperoleh, diketahui bahwa nilai signifikansi pada data *pretest* kedua kelas senilai  $0,748 > 0,05$  dan pada data *posttest* senilai  $1,000 > 0,05$ . Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data dari kelas eksperimen dan kelas kontrol, baik pada tahap *pretest* maupun *posttest*, memiliki varian yang homogen atau sama.

### c. Uji Hipotesis (*Mann Whitney*)

Uji hipotesis pada penelitian ini dilakukan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh yang signifikan antara penggunaan

media pembelajaran ular tangga terhadap hasil belajar siswa. Uji hipotesis dilaksanakan dengan menggunakan uji *Mann Whitney*, yang dipilih karena karakteristik data tidak memenuhi asumsi parametrik.

Berdasarkan hasil analisis menggunakan Uji Mann Whitney, diperoleh nilai *Asymp (sig. 2-tailed)* yakni  $0,024 < 0,05$ . Dengan demikian, menunjukkan bahwa  $H_0$  ditolak serta  $H_1$  diterima, sehingga dapat diartikan bahwa penggunaan media pembelajaran ular tangga memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas XI MAN 1 Pasuruan. Hal tersebut juga didukung oleh perolehan nilai rata-rata gain score hasil belajar pada kelas eksperimen menunjukkan peningkatan yakni pretest posttest 0,65 sedangkan kelas kontrol hanya mencapai 0,30. Data ini memperlihatkan bahwasannya media pembelajaran ular tangga mempengaruhi hasil belajar siswa.

## BAB V

### PEMBAHASAN

#### A. Pengaruh Media Pembelajaran Ular Tangga Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas XI Man 1 Pasuruan

Hasil penelitian ini mengungkapkan bahwa penggunaan media pembelajaran ular tangga terbukti memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa kelas XI MAN 1 Pasuruan. Temuan tersebut sejalan dengan kajian teoritis serta berbagai hasil penelitian terdahulu yang menegaskan bahwa pemanfaatan permainan edukatif mampu menghadirkan suasana belajar yang lebih dinamis, menarik, dan mendorong tumbuhnya motivasi belajar siswa secara optimal.

Motivasi belajar intrinsik dan ekstrinsik siswa mengalami peningkatan yang terukur. Pada aspek intrinsik, observasi dan hasil angket yang menunjukkan peningkatan yang nyata pada indikator minat dan rasa ingin tahu. Rasa ingin tahu ini muncul karena permainan ular tangga menyajikan konten dalam bentuk tantangan berurutan. Setiap kotak memiliki soal yang berbeda, sehingga siswa tidak pernah tau apa yang akan muncul berikutnya. Ketidakpastian yang terstruktur (*structured uncertainty*) ini justru membangkitkan keinginan (*epistemic curiosity*) untuk mengurangi kesenjangan pengetahuan. Siswa menjadi lebih bersemangat dalam memulai pembelajaran serta lebih aktif mengajukan pertanyaan terkait konten yang tertuang dalam permainan<sup>57</sup>.

---

<sup>57</sup> Jongchan Park dkk., *Unpacking the Complex Relationship Between Epistemic Curiosity and Uncertainty in Uncertainty-Driven Science Learning*, t.t.

Hal ini sesuai dengan teori Malone & Lepper tentang motivasi intrinsic yang menempatkan *challenge* (tantangan), *curiosity* (rasa ingin tahu), dan *fantasy* (imajinasi) sebagai elemen kunci<sup>58</sup>. Media pembelajaran ular tangga yang dikembangkan memuat butir-butir soal pada berbagai tingkat kesulitan mampu menghadirkan unsur tantangan bagi siswa, sehingga mendorong siswa untuk berpikir dan berusaha menyelesaikan setiap tahap permainan.

Selain itu, elemen *fantasy* dalam permainan ular tangga seperti ilustrasi papan, karakter pemain, dan narasi permainan memberikan pengalaman imajinatif yang membuat siswa lebih terlibat secara emosional. Habgood & Ainsworth juga menemukan bahwa integrasi konten pembelajaran ke dalam mekanisme permainan dapat meningkatkan motivasi intrinsik secara signifikan<sup>59</sup>. Unsur imajinasi dalam permainan ular tangga tidak hanya bersifat dekoratif. Papan permainan didesain dengan tema keanekaragaman hayati yang memuat gambar-gambar hewan, tumbuhan di Indonesia. Setiap pemain memilih pion yang mewakili karakter penjelajah. Ketika pion berhenti di kotak tertentu, siswa diminta membayangkan sedang berada di lokasi geografis tersebut dan menjawab pertanyaan terkait soal yang diberikan.

---

<sup>58</sup> Sely Eka Kusumawati dkk., *Penerapan Model Pembelajaran Game Based Learning untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII D SMP Negeri 1 Batealit Jepara*, 02, no. 03 (2025).

<sup>59</sup> M. P. Jacob Habgood dan Shaaron E. Ainsworth, "Motivating Children to Learn Effectively: Exploring the Value of Intrinsic Integration in Educational Games," *Journal of the Learning Sciences* 20, no. 2 (2011): 169–206, <https://doi.org/10.1080/10508406.2010.508029>.

Perkembangan signifikan juga tampak pada aspek motivasi ekstrinsik, seperti penerapan sistem perolehan poin, kemajuan level pada papan permainan, serta adanya apresiasi dari guru dan teman satu kelompok berperan sebagai penguat positif yang efektif bagi siswa. Mekanisme permainan berupa “naik tangga” dan “turun ular tidak hanya berfungsi secara simbolis, tetapi juga memberikan umpan balik langsung terhadap capaian belajar siswa, yang sejalan dengan pandangan Hattie & Timperley merupakan salah satu faktor paling kuat dalam meningkatkan pembelajaran<sup>60</sup>.

Menurut Deci & Ryan dalam kerangka *Self-Determination Theory* juga menegaskan bahwa pemberian penghargaan eksternal yang tidak mengancam kebebasan dapat meningkatkan motivasi ekstrinsik yang terinternalisasi<sup>61</sup>. Media ular tangga memberi kebebasan karena siswa dapat memilih strategi permainan akan mengambil risiko dengan memilih jalur tertentu, atau bermain aman. Siswa juga bebas berdiskusi dengan teman kelompok sebelum menjawab. Kompetensi muncul setiap kali siswa berhasil menjawab soal dengan benar dan pionnya naik tangga, keberhasilan ini memberikan bukti nyata bahwa siswa menguasai materi. Sistem poin dalam permainan ular tangga dirancang sebagai penghargaan kompetensi, bukan sebagai kontrol, sehingga siswa tetap merasa memiliki kendali atas belajarnya.

---

<sup>60</sup> John Hattie dan Helen Timperley, “The Power of Feedback,” *Review of Educational Research* 77, no. 1 (2007): 81–112, <https://doi.org/10.3102/003465430298487> .

<sup>61</sup> Richard M. Ryan dan Edward L. Deci, *Self-Determination Theory and the Facilitation of Intrinsic Motivation, Social Development, and Well-Being*, t.t.

Media ular tangga merupakan salah satu alternatif media pembelajaran yang bersifat menarik dan menyenangkan bagi siswa, sehingga mampu menciptakan suasana belajar yang lebih hidup. Melalui penggunaan media ini, siswa cenderung menunjukkan ketertarikan yang lebih tinggi serta berpartisipasi secara aktif dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas<sup>62</sup>. Berdasarkan uraian tersebut, dapat dipahami bahwa penggunaan media pembelajaran berupa ular tangga memiliki kemampuan untuk menumbuhkan minat serta meningkatkan keaktifan siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung, karena karakternya yang interaktif, visual, dan kompetitif menjadikan media ini cocok untuk siswa yang cenderung membutuhkan variasi pembelajaran.

Hasil penelitian di MAN 1 Pasuruan ini memperkuat temuan dari penelitian-penelitian sebelumnya. Penelitian yang dilakukan Nur Afifah dan Sri Hartatik menunjukkan bahwa media pembelajaran ular tangga membawa dampak positif pada motivasi belajar siswa. Dalam penelitian tersebut, setelah media pembelajaran ular tangga ini digunakan dalam proses pembelajaran, terdapat peningkatan yang signifikan dalam motivasi belajar siswa. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Rori Sandri Dewi Br Surbakti menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran ular tangga memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan motivasi belajar siswa<sup>63</sup>.

---

<sup>62</sup> Jesika Pratiwi Putri dan Bhakti Prima Findiga Hermuttaqien, *Pengaruh Penggunaan Media Ular Tangga Terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar*, t.t.

<sup>63</sup> Rori Surbakti dkk., "Pengaruh Permainan Ular Tangga Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Ipa Kelas Iv Sd Negeri 040491 Batukarang T.P 2022/2023," *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan 2* (Mei 2023), <https://jurnal.semnapssh.com/index.php/pssh>.

Hasil penelitian ini relevan dengan teori motivasi belajar yang dikemukakan oleh Sardiman. Sardiman menjelaskan bahwa motivasi belajar merupakan keseluruhan daya penggerak dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, menjamin kelangsungan kegiatan tersebut, serta memberikan arah terhadap kegiatan belajar. Dalam penelitian ini, penggunaan media ular tangga mampu menjadi stimulus yang mendorong munculnya motivasi tersebut. Siswa yang sebelumnya pasif menjadi lebih aktif karena pembelajaran dikemas dalam bentuk permainan yang menyenangkan.

Selain itu, menurut Hamzah B.Uno, motivasi belajar dipengaruhi oleh faktor intrinsik dan ekstrinsik. Dalam konteks penelitian ini, media pembelajaran ular tangga merupakan faktor ekstrinsik yang mampu menciptakan suasana belajar yang menarik dan interaktif. Suasana tersebut mendorong munculnya motivasi intrinsik siswa, seperti rasa ingin tahu, semangat belajar, serta keinginan untuk terlibat aktif dalam pembelajaran. Dengan demikian, penggunaan media ular tangga tidak hanya memengaruhi motivasi dari luar, tetapi mampu menumbuhkan motivasi dari dalam diri siswa.

Pada teori kerucut pengalaman (*Cone of experience*) yang dikemukakan oleh Edgar dale dijelaskan bahwa pengalaman belajar bersifat konkret dan melibatkan partisipasi aktif siswa akan memberikan dampak yang lebih besar dibandingkan pengalaman belajar yang bersifat abstrak, seperti hanya mendengarkan penjelasan guru atau membaca buku<sup>64</sup>. Media pembelajaran ular tangga termasuk dalam kategori pengalaman (*direct purposeful experiences*) belajar langsung dan semi konkret (*contrived experiences*) karena siswa terlibat secara aktif melalui kegiatan bermain, berdiskusi, dan menjawab soal.

Edgar dale juga menegaskan bahwa pembelajaran yang melibatkan aktivitas langsung mampu membutuhkan keterlibatan emosional siswa, dan keterlibatan ini menjadi salah satu faktor penting dalam peningkatan motivasi belajar<sup>65</sup>. Ketika siswa mengalami kesenangan, tantangan, serta keterlibatan secara menyeluruh dalam proses pembelajaran, maka dorongan untuk belajar akan tumbuh secara alami. Kondisi tersebut selaras dengan temuan di lapangan, di mana penggunaan media pembelajaran ular tangga mampu menghadirkan suasana belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan tidak monoton dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

---

<sup>64</sup> Ma'ruf dkk., "Pembelajaran Fisika Berbasis Cone of Experience Edgar Dale pada Materi Elastisitas dan Fluida Statis," *Jurnal Pendidikan Fisika* 6 (Mei 2018), <https://doi.org/10.26618/jpf.v6i1.1196>.

<sup>65</sup> Mr.R. Vijayatheepan, "Integrating Dale's Cone of Experience into Teaching Aids: Teachers' Reflections in Sri Lankan Schools," *International Journal of Research and Innovation in Social Science* IX, no. IIIS (2025): 513–24, <https://doi.org/10.47772/IJRISS.2025.903SEDU0029> .

Selain itu, permainan ular tangga memberikan variasi dalam proses pembelajaran, sehingga siswa tidak mudah merasa bosan. Setiap langkah permainan menuntut siswa untuk berpikir, menjawab pertanyaan, dan berinteraksi dengan teman sekelompoknya. Aktivitas tersebut sesuai dengan prinsip Edgar Dale yang menekankan pentingnya pengalaman belajar yang melibatkan siswa secara langsung agar pembelajaran menjadi lebih bermakna. Dengan demikian, peningkatan motivasi belajar siswa kelas XI MAN 1 Pasuruan dapat dijelaskan melalui kesesuaian media pembelajaran ular tangga dengan teori Edgar Dale.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran ular tangga memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa kelas XI MAN 1 Pasuruan. Peningkatan motivasi terlihat pada aspek intrinsik seperti minat dan rasa ingin tahu siswa, serta aspek ekstrinsik melalui pemberian poin, umpan balik, dan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Media ular tangga yang menyajikan tantangan, ketidakpastian, dan unsur imajinasi mampu mendorong keterlibatan emosional siswa, sehingga siswa menjadi lebih aktif dan antusias dalam pembelajaran.

Peningkatan motivasi tersebut berdampak langsung pada hasil belajar siswa melalui peningkatan nilai posttest dibandingkan pretest. Jika dikaitkan dengan teori Anderson dan Karthwol, siswa tidak hanya mampu mengingat, tetapi juga memahami dan menerapkan materi melalui aktivitas bermain dan pemecahan soal dalam permainan. Selain itu, berdasarkan teori Edgar Dale, media ular tangga termasuk dalam pengalaman belajar yang

melibatkan partisipasi aktif siswa, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan tidak monoton.

Dengan demikian, media pembelajaran ular tangga terbukti berpengaruh terhadap peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa karena mampu menciptakan pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan mendorong keterlibatan aktif siswa.

## **B. Pengaruh Media Pembelajaran Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI Man 1 Pasuruan**

Hasil penelitian ini membuktikan bahwa media pembelajaran ular tangga memberikan pengaruh yang signifikan dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI MAN 1 Pasuruan. Analisis statistik memperlihatkan adanya perbedaan capaian belajar yang cukup jelas antara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan bantuan media ular tangga dan siswa yang belajar melalui metode pembelajaran konvensional. Peningkatan ini bukanlah suatu kebetulan, melainkan dapat dijelaskan melalui beberapa prinsip pembelajaran yang diaktifkan oleh media ular tangga.

Menurut Slavin, pengetahuan dibangun secara aktif oleh siswa melalui pengalaman. Permainan ular tangga menciptakan lingkungan di mana siswa tidak sekedar mendengar, tetap aktif bergerak, mengambil kartu soal, berdiskusi dengan teman kelompok, dan memecahkan masalah<sup>66</sup>. Proses aktif ini membantu siswa membangun pemahaman konseptual siswa dengan lebih kokoh dibandingkan dengan metode ceramah yang cenderung pasif. Selain itu, permainan yang dilakukan secara berkelompok mendukung teori Vygotsky tentang *Zone of Proximal Development (ZPD)*, di mana siswa dapat mencapai pemahaman lebih tinggi dengan bantuan teman sebaya. Diskusi dan bantuan dalam kelompok selama permainan berfungsi sebagai *scaffolding* alami yang mempercepat belajar,

---

<sup>66</sup> Robert E. Slavin, *Educational Psychology: Theory and Practice*, Tenth edition, Pearson new international edition (Pearson, 2014).

sebagaimana prinsip pembelajaran kooperatif<sup>67</sup>. Permainan ular tangga yang dilakukan secara berkelompok 5-6 orang menciptakan ZPD alami. Siswa dengan kemampuan lebih tinggi secara spontan membantu yang kesulitan. Siswa tidak merasa terganggu karena bantuan tersebut juga menguntungkan kelompok yaitu semakin banyak poin kelompok. Nabawi juga menegaskan bahwa interaksi sosial dalam pembelajaran kooperatif memungkinkan siswa saling memberi bantuan kognitif, terutama ketika menghadapi soal sulit dalam permainan<sup>68</sup>.

Peningkatan capaian hasil belajar siswa sangat dipengaruhi oleh bertambahnya motivasi serta keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Penggunaan media permainan ular tangga mampu mentransformasi suasana kelas menjadi lebih hidup, menyenangkan, dan penuh tantangan, sehingga mendorong siswa untuk lebih fokus, berpartisipasi, dan bersemangat dalam mengikuti kegiatan belajar. Hal ini sejalan dengan teori motivasi ARCS dari Keller, yang menekankan pentingnya empat komponen utama dalam menumbuhkan motivasi belajar.

Unsur permainan dalam media ular tangga mampu menarik dan mempertahankan perhatian siswa (*Attention*) melalui aktivitas yang menarik dan menantang rasa ingin tahu siswa. Permainan ular tangga berhasil menarik perhatian siswa melalui warna-warni papan, dan gerakan

---

<sup>67</sup> Afrida Rusmila Dewi, "Penerapan Metode Scaffolding Pada Pembelajaran Seni Budaya Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Dan Keterampilan Peserta Didik KELAS VII A SMPN 4 MALANG," *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan* 4, No. 9 (2024): 1, <https://doi.org/10.17977/Um065.V4.I9.2024.1>.

<sup>68</sup> Muhammad Nabawi, "Penerapan Scaffolding Pada Zone Of Proximal Development (Zpd) Dalam Mata Pelajaran Sejarah Di Sma Negeri 2 Malang Kelas Xii Mipa 4," *Jurnal Inovasi Teknologi Dan Edukasi Teknik* 3, No. 11 (2023): 3, <https://doi.org/10.17977/Um068.V3.I11.2023.3>.

tion menjadikan siswa lebih fokus dan tidak mudah bosan. Materi dan soal yang disajikan dalam permainan disusun sesuai dengan tujuan pembelajaran sehingga memberikan manfaat yang jelas dan bermakna bagi siswa (*Relevance*). Soal-soal dalam permainan dirancang berdasarkan tujuan pembelajaran dan dikaitkan dengan fenomena nyata keterkaitan dengan kehidupan sehari-hari membuat siswa merasa belajar Geografi berguna.

Keberhasilan siswa dalam menjawab soal dengan benar dan memperoleh kemajuan dalam permainan memberikan umpan balik langsung yang menumbuhkan rasa percaya diri (*Confidence*). Selanjutnya, keberhasilan tersebut menimbulkan perasaan senang dan puas (*Satisfaction*), yang secara keseluruhan berkontribusi dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran<sup>69</sup>. Kepuasan ini diperoleh dari pengakuan teman, kenaikan skor, dan perasaan berhasil menyelesaikan permainan. Kepuasan ini berfungsi sebagai penguatan yang membuat siswa ingin mengulang pengalaman belajar serupa.

Media pembelajaran ular tangga digunakan untuk menunjang pelaksanaan proses belajar mengajar, karena media ini mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif sehingga dapat mendorong peningkatan hasil belajar siswa dalam melaksanakan berbagai aktivitas pembelajaran<sup>70</sup>. Media pembelajaran berupa permainan ular tangga dirancang dan disesuaikan dengan karakteristik serta kebutuhan siswa,

---

<sup>69</sup> Dwi Setyowati dkk., “Analisis Motivasi Siswa Berdasarkan Model ARCS (Attention, Relevance, Confidence, and Satisfaction) dalam Pembelajaran Fisika berbasis E-Learning di SMA Se-Samarinda,” *Jurnal Literasi Pendidikan Fisika (JLPP)* 3, no. 2 (2022): 116–29, <https://doi.org/10.30872/jlpf.v3i2.1044>.

<sup>70</sup> Putri Mawarni dan Martunis Yahya, *Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Motivasi Belajar Sejarah Siswa Kelas XI IPS 1 MAN 2 Banda Aceh*, t.t.

sehingga dapat digunakan sebagai sarana penyampaian materi pembelajaran yang efektif. Melalui penyesuaian tersebut, media ini diharapkan mampu membantu siswa memahami informasi yang disampaikan guru serta mendukung pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan<sup>71</sup>.

Hasil penelitian di MAN 1 Pasuruan ini memperkuat temuan dari penelitian-penelitian sebelumnya. Penelitian yang diperoleh Dwi Agustin *et al* memperlihatkan bahwa media pembelajaran ular tangga memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Selain itu, penelitian yang dilakukan Muhammad Abdul Mubin *et al* menunjukkan bahwa media pembelajaran ular tangga memberikan pengaruh yang positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa, yang tercermin dari hasil belajar siswa lebih baik setelah penggunaan media pembelajaran ular tangga.

Hasil penelitian ini relevan dengan teori motivasi belajar yang dikemukakan oleh Anderson & Krathwohl dalam revisi taksonomi bloom, hasil belajar mencerminkan kemampuan kognitif siswa yang meliputi enam tingkatan, yaitu mengingat (*remember*), memahami (*understand*), menerapkan (*apply*), menganalisis (*analyze*), mengevaluasi (*evaluate*), dan mencipta (*create*). Dalam pembelajaran menggunakan media ular tangga, siswa tidak hanya dituntut untuk mengingat materi, tetapi juga memahami dan menerapkan konsep melalui soal-soal yang terdapat dalam permainan.

---

<sup>71</sup> Renny Souhoka dkk., “Pengaruh Media Pembelajaran Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Siswa Sd Kristen Upunyor,” *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran* 7 (2024), <http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp>.

Peningkatan hasil belajar tersebut dapat dijelaskan melalui teori Edgar Dale yang menyatakan bahwa siswa akan lebih mudah memahami dan mengingat materi apabila siswa belajar melalui pengalaman langsung. Dalam kerucut pengalaman Edgar Dale, pembelajaran melibatkan kegiatan melakukan (*learning by doing*) memiliki tingkat pemahaman yang lebih tinggi dibandingkan pembelajaran yang hanya bersifat verbal<sup>72</sup>. Media pembelajaran ular tangga memungkinkan siswa untuk belajar dengan cara melakukan, bukan sekedar mendengarkan atau mencatat.

Adapun proses kognitif yang terjadi selama permainan ada empat terdiri dari penyajian (*encoding*) siswa membaca soal (*visual*), mendengar instruksi (*auditori*), dan menuliskan jawaban atau mengucapkannya (*motorik*). Penguraian (*elaborasi*) diskusi kelompok memaksa siswa menguraikan penalarannya. Penguatan (*konsolidasi*) umpan balik langsung dari guru atau teman mengkonfirmasi atau mengoreksi pemahaman siswa. Pengambilan (*retrieval*) siswa mendapat soal serupa kemudian mengambil kembali informasi dari memori jangka panjang dan menggunakannya lagi untuk mempertahankan informasi dari dalam memori siswa<sup>73</sup>.

---

<sup>72</sup> Pusvyta Sari, *Analisis Terhadap Kerucut Pengalaman Edgar Dale Dan Keragaman Gaya Belajar Untuk Memilih Media Yang Tepat Dalam Pembelajaran*, T.T.

<sup>73</sup> Marlieke T. R. Van Kesteren dkk., "Building on Prior Knowledge: Schema-Dependent Encoding Processes Relate to Academic Performance," *Journal of Cognitive Neuroscience* 26, no. 10 (2014): 2250–61, [https://doi.org/10.1162/jocn\\_a\\_00630](https://doi.org/10.1162/jocn_a_00630).

Selama permainan berlangsung, siswa diharuskan untuk mengingat materi, memahami konsep, serta menerapkannya dalam menjawab soal yang terdapat pada setiap petak permainan. Proses ini secara tidak langsung melatih kemampuan kognitif siswa mulai dari mengingat, memahami, hingga menerapkan konsep Geografi. Hal ini sesuai dengan pandangan Edgar Dale bahwa pengalaman belajar yang aktif mampu memperkuat pemahaman konsep dan meningkatkan daya ingat siswa terhadap materi pembelajaran.

Selain itu, media ular tangga memberikan pengalaman belajar yang kontekstual karena materi disajikan dalam bentuk pertanyaan yang berkaitan langsung dengan materi Geografi. Pengalaman belajar yang bermakna ini membantu siswa menghubungkan pengetahuan baru dengan pengalaman yang mereka alami selama pembelajaran. Dengan demikian, peningkatan hasil belajar siswa dalam penelitian ini dapat dipahami sebagai dampak dari penggunaan media pembelajaran ular tangga yang sesuai dengan prinsip pembelajaran berbasis pengalaman menurut Edgar Dale.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ular tangga berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI MAN 1 Pasuruan. Peningkatan ini terjadi karena siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran melalui kegiatan bermain, berdiskusi, dan memecahkan masalah, sehingga pemahaman konsep menjadi lebih kuat dibandingkan pembelajaran konvensional. Selain itu, model ARCS dari Keller menjelaskan bahwa unsur permainan dalam media ular tangga mampu menarik perhatian, meningkatkan relevansi,

membangun kepercayaan diri, serta memberikan kepuasan belajar yang pada akhirnya mendorong peningkatan hasil belajar. Jika dikaitkan dengan Anderson dan Karthwol, pembelajaran melalui media ular tangga memungkinkan siswa mencapai kemampuan kognitif tidak hanya pada tingkat mengingat, tetapi juga memahami dan menerapkan.

Dengan demikian, media pembelajaran ular tangga mampu meningkatkan hasil belajar siswa karena mampu mengintegrasikan pembelajaran aktif, interaksi sosial, motivasi, serta pengalaman belajar yang bermakna.

## **BAB VI**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan melalui tahapan analisis data serta pembahasan secara menyeluruh. Dapat ditarik beberapa kesimpulan antara lain:

1. Penggunaan media pembelajaran ular tangga terbukti memberikan pengaruh yang signifikan dengan signifikansi 0,008 terhadap peningkatan motivasi belajar siswa kelas XI MAN 1 Pasuruan, yang ditunjukkan oleh nilai rata-rata *gain score* motivasi belajar *pretest-posttest* pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.
2. Penggunaan media pembelajaran ular tangga terbukti memberikan pengaruh yang signifikan dengan signifikansi 0,024 terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas XI MAN 1 Pasuruan, ditunjukkan nilai rata-rata *gain score* hasil belajar *pretest-posttest* pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan nilai *pretest-posttest* pada kelas kontrol.

#### **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, beberapa saran dapat disampaikan antara lain:

1. Bagi guru, dianjurkan menggunakan media pembelajaran ular tangga sebagai alternatif pembelajaran untuk meningkatkan

motivasi dan hasil belajar siswa guna menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif.

2. Bagi siswa, diharapkan dapat mengikuti pembelajaran secara aktif dan memanfaatkan media pembelajaran ular tangga, baik konvensional maupun berbasis online agar membantu pemahaman materi secara optimal.
3. Bagi peneliti berikutnya, disarankan untuk mengembangkan media pembelajaran ular tangga yang lebih menarik, khususnya dalam bentuk media digital atau online.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abunawas, Kamaluddin, Nur Amin, Dan Dkk. "Konsep Umum Populasi Dan Sampel Dalam Penelitian." *Jurnal Pilar* 14 (Juni 2023): 18.
- Airlanda, Gamaliel, Lely Ikhwandari, Dan Dkk. "Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar Matematika Peserta Dengan Model Numbered Heads Together (Nht)." *Jurnal Basicedu* 3 (2019): 1147.
- Alim, Jesi, Sri Asih, Dan Dkk. "Pengaruh Motivasi Belajar Dan Kemandirian Siswa Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 07 (2023): 10218.
- Chalimatusadiah, Dan Nur Azizah. "Uji Validitas Dan Uji Reliabilitas Instrumen Penelitian Pemahaman Konsep Dasar Aljabar." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 9 (2025): 6639.
- Dewi, Afrida Rusmila. "Penerapan Metode Scaffolding Pada Pembelajaran Seni Budaya Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Dan Keterampilan Peserta Didik Kelas Vii A Smpn 4 Malang." *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan* 4, No. 9 (2024): 1. <https://doi.org/10.17977/Um065.V4.I9.2024.1>.
- Diandaru, Bambang. "Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Matematika Di Mts Negeri 2 Kota Semarang." *Jurnal Pendidikan Widya Tama* 20 (Juni 2023): 185.
- Efendi, Munif. "Berjiwa Entrepreneur Untuk Meraih Kesuksesan." *Jurnal Ilmu Syariah* 1 (2020). <https://jurnal.iaibafa.ac.id>.
- Ermawati, Dian, Evita Candra, Dan Dkk. "Analisis Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan." *Journal Of Law Education And Business* 1 (Oktober 2023): 140.
- Fatimah, Siti. "Pengaruh Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Tiga Dimensi (3d) Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Mandarin Siswa Kelas X Ipa 3 Man Sidoarjo Tahun Ajaran 2015/2016." *Jurnal Unesa* 1 (2016): 3.
- Gazali, Zulkarnain, Muhammad Mubin, Dan Dkk. "Pengaruh Media Pembelajaran Ular Tangga Pada Mata Pelajaran Biologi Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas VII Mts NW Karang Baru, Lombok Timur." *Otus Education: Jurnal Biologi Dan Pendidikan Biologi* 02 (Agustus 2024). <https://doi.org/10.51673/jips.v4i2.1584>.
- Ghonim, Muhammad, Dan Akhlis Firdaus. "Pengaruh Penggunaan Media Berbasis Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah

- Dasar.” *J-SES: Journal Of Science, Education And Studies* 02 (Desember 2023): 110. <https://doi.org/10.30651/jses.v2i3.20912>.
- Gunawan Ahmad, Ahmad, Siti Romdona, Dan Dkk. “Teknik Pengumpulan Data: Observasi, Wawancara Dan Kuesioner.” *Jurnal Ilmu Sosial Ekonomi Dan Politik* 3 (Januari 2025): 42.
- Habgood, M. P. Jacob, Dan Shaaron E. Ainsworth. “Motivating Children To Learn Effectively: Exploring The Value Of Intrinsic Integration In Educational Games.” *Journal Of The Learning Sciences* 20, No. 2 (2011): 169–206. <https://doi.org/10.1080/10508406.2010.508029>.
- Harahap, Irma, Hasny Siregar, Dan Dkk. “Analisis Uji Hipotesis Penelitian Perbandingan Menggunakan Statistik Parametrik.” *Al Itihadu Jurnal Pendidikan* 3 (2024): 3. <https://doi.org/10.63736/Ai.V3i1.123>.
- Hartatik, Sri, Dan Nur Afifah. “Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Terhadap Motivasi Belajar Pada Pelajaran Matematika Kelas Ii Sd Kemala Bhayangkari 1 Surabaya.” *MUST: Journal Of Mathematics Education, Science And Technology* 4 (Desember 2019): 210.
- Hattie, John, Dan Helen Timperley. “The Power Of Feedback.” *Review Of Educational Research* 77, No. 1 (2007): 81–112. <https://doi.org/10.3102/003465430298487>.
- Indriyani, Lemi. “Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kognitif Siswa.” *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan* 2 (2019): 19.
- Jeka, Firdaus, Dan Asrulla. “Populasi Dan Sampling (Kuantitatif), Serta Pemilihan Informan Kunci (Kualitatif) Dalam Pendekatan Praktis.” *Jurnal Pendidikan Tambusai* 7 (2023): 26321. <https://doi.org/10.31004/jptam.v7i3.10836>.
- Karlina, Dety, Bunga Nugraha, Dan Dkk. “Pengaruh Media Ular Tangga Terhadap Peningkatan Pemahaman Peserta Didik Kelas III Pada Materi Perubahan Benda.” *Indonesian Research Journal On Education* 4 (2024). <https://irje.org/index.php/irje>.
- Kharisma, Ahmad, Puspita Dewi, Dan Dkk. “Pengembangan Media Ular Tangga Berbasis Digital Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Sekolah Dasar.” *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 5 (Oktober 2023): 1954. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i5.5419>.
- Khobir, Abdul. “Upaya Mendidik Anak Melalui Permainan Edukatif.” *Forum Tarbiyah* 7 (Desember 2009). <https://media.neliti.com/media/publications/69264-ID-None.pdf>.
- Kristina, C. Theopilus, Dan Dkk. “Penggunaan Video Tutorial Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas Vii Smp Negeri 3 Tolitoli.” *Jurnal Teknologi Pendidikan Madako* 1 (2022): 4.

- Kurniasih, Ria. "Media Ular Tangga Jejak Petualang Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini." *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5 (2014): 120. <https://doi.org/10.17509/Cd.V5i2.10505>.
- Kurniawati, Eny. "Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Ppkn." *Pedagogi: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran* 01 (Januari 2021): 3.
- Kusumawati, Sely Eka, Zahwa Adinda Salsabila, Dan Dany Miftah M. Nur. *Penerapan Model Pembelajaran Game Based Learning Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII D SMP Negeri 1 Batealit Jepara*. 02, No. 03 (2025).
- Latief, Hilman, Dede Rohmat, Dan Dkk. "Pengaruh Pembelajaran Kontekstual Terhadap Hasil Belajar (Studi Eksperimen Pada Mata Pelajaran Geografi Kelas Vii Di Smpn 4 Padalarang)." *Jurnal Pendidikan Geografi* 14 (2014): 18.
- Lestari, Sruni, Rina Astuti, Dan Dkk. "Analisis Permainan Edukatif Dalam Mendukung Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini." *Jurnal Mentari* 4 2 (Desember 2024): 80.
- Mahdum, Dan Dian Oktary. "Pemanfaatan Game Edukasi Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Guru Sekolah Dasar (SD)." *Lembaga Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat* 4 (November 2024): 44. <https://doi.org/10.52188/Psnpm.V4i-.921>.
- Ma'ruf, Rahmini Hustim, Dan Syamsidar. "Pembelajaran Fisika Berbasis Cone Of Experience Edgar Dale Pada Materi Elastisitas Dan Fluida Statis." *Jurnal Pendidikan Fisika* 6 (Mei 2018). <https://doi.org/10.26618/Jpf.V6i1.1196>.
- Mawarni, Putri, Dan Martunis Yahya. *Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Motivasi Belajar Sejarah Siswa Kelas XI IPS 1 MAN 2 Banda Aceh*. T.T.
- Meilani, Rini, Dan Ricardo. "Impak Minat Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa (The Impacts Of Students' Learning Interest And Motivation On Their Learning Outcomes)." *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* 2 (Juli 2017): 192.
- Miftah, M. "Model Dan Format Instrumen Previewprogram Multimedia Pembelajaran Interaktif." *Jurnal Teknodik*, 2012, 109.
- Nabawi, Muhammad. "Penerapan Scaffolding Pada Zone Of Proximal Development (Zpd) Dalam Mata Pelajaran Sejarah Di Sma Negeri 2 Malang Kelas Xii Mipa 4." *Jurnal Inovasi Teknologi Dan Edukasi Teknik* 3, No. 11 (2023): 3. <https://doi.org/10.17977/Um068.V3.I11.2023.3>.
- Nasution, Leni. "Statistik Deskriptif." *Jurnal Hikmah* 14 (Juni 2017): 52.

- Nurjanah, Siti, Dan Cicih Ratnasari. "Pengaruh Harga Dan Kualitas Produk Terhadap Keputusan Pembelian Mie Instan Merek Mie Sedaap Serta Implikasinya Terhadap Loyalitas Pelanggan Di Perumahan Pekayon Bekasi Selatan." *Jurnal Management* 7 (Oktober 2019): 6.
- Nurrita, Teni. "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *Misykat* 03 (Juni 2018): 173.
- Park, Jongchan, Michelle Jordan, Dan Ying-Chih Chen. *Unpacking The Complex Relationship Between Epistemic Curiosity And Uncertainty In Uncertainty-Driven Science Learning*. T.T.
- Prahastiwi, Eka, Dan Dedi Cahyono. "Pemikiran Abraham Maslow Tentang Motivasi Dalam Belajar." *Jurnal Pemikiran Keislaman Dan Kemanusiaan* 6 (April 2022): 40. <https://doi.org/10.52266/>.
- Putri, Jesika Pratiwi, Dan Bhakti Prima Findiga Hermuttaqien. *Pengaruh Penggunaan Media Ular Tangga Terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar*. T.T.
- Qomariyah, Ryzca, Dwi Agustin, Dan Dkk. "Pengaruh Media Ular Tangga Pintar (Utar) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran Ips Tema Keragaman Budaya Di Sdn Dringu Tahun Ajaran 2022/2023." *Jurnal Parameter* 35 (2023). <https://doi.org/10.21009/parameter.351.03>.
- Rodiyana, Roni, Dan Amartiwi Sampurna. "Model Connecting Organizing Reflecting Extending Dalam Pembelajaran Ipa Di Sekolah Dasar." *Seminar Nasional Pendidikan 2* (2020): 128.
- Rusydia, Marwah, Marini Waruwu, Dan Dkk. "Metode Penelitian Kuantitatif: Konsep, Jenis, Tahapan Dan Kelebihan." *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 10 (Februari 2025): 918. <https://doi.org/10.29303/jipp.v10i1.3057>.
- Ryan, Richard M., Dan Edward L. Deci. *Self-Determination Theory And The Facilitation Of Intrinsic Motivation, Social Development, And Well-Being*. T.T.
- Sapriyah. "Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar." *Jurnal Untirta 2* (2019): 474.
- Sari, Dewi. "Keutamaan Orang Berilmu Dalam Al-Qur'an Surat Al-Mujadalah Ayat 11." *Tarbiya Islamica* 10 (2022). <https://journal.iainsambas.ac.id>.
- Sari, Pusvyta. *Analisis Terhadap Kerucut Pengalaman Edgar Dale Dan Keragaman Gaya Belajar Untuk Memilih Media Yang Tepat Dalam Pembelajaran*. T.T.

- Sayangan, Yohanes, Dan Maria Oli. “Penggunaan Media Papan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Pemahaman Numerasi Bagi Siswa Kelas III Di SDK Bejo.” *Edukasia: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran* 5 (Juni 2024): 693.
- Setiawan, Usep, Ani Daniyati, Dan Dkk. “Konsep Dasar Media Pembelajaran.” *Journal Of Student Research (JSR)* 1 (Januari 2023): 284. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>.
- Setyowati, Dwi, Riskan Qadar, Dan Shelly Efwinda. “Analisis Motivasi Siswa Berdasarkan Model ARCS (Attention, Relevance, Confidence, And Satisfaction) Dalam Pembelajaran Fisika Berbasis E-Learning Di SMA Se-Samarinda.” *Jurnal Literasi Pendidikan Fisika (JLPPF)* 3, No. 2 (2022): 116–29. <https://doi.org/10.30872/jlpf.v3i2.1044>.
- Shaleh, Hera Saputri, Dan Dkk. “Analisis Instrumen Assesmen: Validitas, Reliabilitas, Tingkat Kesukaran Dan Daya Beda Butir Soal.” *Urnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri* 9 (Desember 2023): 2992. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i5.2268>.
- Siti, Rokmanah, Khoerunisa Abdurahman, Dan Dkk. “Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik.” *IJEDR: Indonesian Journal Of Education And Development Research* 02 (Januari 2024): 53.
- Slavin, Robert E. *Educational Psychology: Theory And Practice*. Tenth Edition, Pearson New International Edition. Pearson, 2014.
- Souhoka, Renny, Lestari, Dan Sarah Sahetapy. “Pengaruh Media Pembelajaran Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Siswa Sd Kristen Upunyor.” *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran* 7 (2024). <http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp>.
- Subhaktiyasa, Putu. “Menentukan Populasi Dan Sampel: Pendekatan Metodologi Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif.” *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 9 (November 2024): 2721.
- Suciani, Latif, Rusniyanti, Dan Dkk. “Analisis Motivasi Belajar Rendah Siswa Selama Masa Pandemi Dan Penanganannya ( Studi Kasus Di SMA Negeri 8 Makassar).” *Pinisi Journal Of Education*, 2021, 3–4.
- Sumiati, Ati, Siti Hidayah, Dan Dkk. “Pengaruh Minat Belajar, Motivasi Belajar, Dan Kecerdasan Emosional Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akuntansi Keuangan Di Smk Negeri 46 Jakarta.” *Jurnal Umj* 10 (2023). <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/kia/article/view/18473/9124>.
- Surbakti, Rori, Rita Herlina, Dan Siti Harahap. “Pengaruh Permainan Ular Tangga Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Ipa Kelas Iv Sd Negeri 040491 Batukarang T.P 2022/2023.” *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan* 2 (Mei 2023). <https://jurnal.semnaappsh.com/index.php/pssh>.

- Susanti Asri, Asri, Dan Erlina Setyawati. “Penerapan Model Explicit Instruction (Ei) Berbantu Media Jobsheet Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Komputer Akuntansi Kelas Xi Akl.” *Jurnal “Tata Arta” UNS* 7 (2021): 118.
- Timoteus, Ajito, Dan Mega Mboa. “Meningkatkan Hasil Belajar Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Pada Materi Peluang Siswa Kelas VIII SMPK St. Theresia Kupang.” *Journal On Education* 06 (Februari 2024): 12298. <https://doi.org/10.31004/Joe.V6i2.5074>.
- Titaley, Henriette, Musrifah Sanaky, Dan Dkk. “Analisis Faktor-Faktor Penyebab Keterlambatan Pada Proyek Pembangunan Gedung Asrama Man 1 Tulehu Maluku Tengah.” *Jurnal Simetrik* 11 (Juni 2021): 433. <https://doi.org/10.31959/Js.V11i1.615>.
- Ulfiah, Zakiah, Dan Amelia Wulandari. “Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar.” *Journal On Education* 5 (Februari 2023): 3932.
- Van Kesteren, Marlieke T. R., Mark Rijpkema, Dirk J. Ruiters, Richard G. M. Morris, Dan Guillén Fernández. “Building On Prior Knowledge: Schema-Dependent Encoding Processes Relate To Academic Performance.” *Journal Of Cognitive Neuroscience* 26, No. 10 (2014): 2250–61. [https://doi.org/10.1162/Jocn\\_A\\_00630](https://doi.org/10.1162/Jocn_A_00630).
- Vebrianto, Rian, Dan Sunarti. “Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Sains Untuk Mendukung Pemahaman Konsep Belajar Ipa Di Sekolah Dasar.” *Eduhumaniora: Jurnal Pendidikan Dasar* 12 (Januari 2020): 77. <https://doi.org/10.17509/Eh.V12i1.18508>.
- Vijayatheepan, Mr. R. “Integrating Dale’s Cone Of Experience Into Teaching Aids: Teachers’ Reflections In Sri Lankan Schools.” *International Journal Of Research And Innovation In Social Science* IX, No. IIIS (2025): 513–24. <https://doi.org/10.47772/IJRISS.2025.903SEDU0029>.
- Wahyudi, Dan Friska Andriani. “Media Permainan Ular Tangga Berbasis Misi Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa SD.” *Jurnal Educatio* 9 (2023). <https://doi.org/10.31949/Educatio.V9i4.5743>.
- Z, Neni, Neviyarni, Dan Dkk. “Studi Literatur: Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran.” *Jurnal Literasi Pendidikan* 1 (2022): 353. <https://doi.org/10.56480/Educt>.
- Zahraini, Siti, Dan Bob Andrian. “Metode Penyampaian Pesan Dakwah Dalam Al-Qur’an : Analisis Alqur’an Surah An-Nahl Ayat 125.” *Jurnal Ilmu Alquran Dan Tafsir* 06 (2023): 146.

Zega, Refni. “Manfaat Penggunaan Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini.” *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 4 (2023). <https://doi.org/10.35719/Preschool.V4i2.108>.

## LAMPIRAN 1 Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang  
http://fitk.uin-malang.ac.id. email : fitk@uin\_malang.ac.id

Nomor : 3640/Un.03.1/TL.00.1/10/2025 29 Oktober 2025  
Sifat : Penting  
Lampiran : -  
Hal : Izin Penelitian

Kepada

Yth. Kepala MAN 1 Pasuruan  
di  
Pasuruan

**Assalamu'alaikum Wr. Wb.**

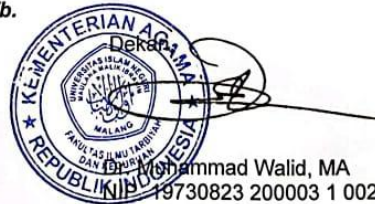
Dengan hormat, dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa penyusunan skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama : Aulia Ismatul Shofi  
NIM : 220102110012  
Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (PIPS)  
Semester - Tahun Akademik : Ganjil - 2025/2026  
Judul Skripsi : Pengaruh Media Pembelajaran Ular  
Tangga Terhadap Motivasi Belajar dan  
Hasil Belajar Siswa Kelas XI MAN 1  
Pasuruan Pada Pembelajaran Geografi  
Lama Penelitian : Oktober 2025 sampai dengan Desember  
2025 (3 bulan)

diberi izin untuk melakukan penelitian di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu.

Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik di sampaikan terimakasih.

**Wassalamu'alaikum Wr. Wb.**



Monhammad Walid, MA  
19730823 200003 1 002

Tembusan :

1. Yth. Ketua Program Studi PIPS
2. Arsip

## LAMPIRAN 2 Keterangan Penelitian



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN PASURUAN  
MADRASAH ALIYAH NEGERI 1**

Jalan Balai Desa Glanggang Nomor 3A Beji Pasuruan 67154  
Telepon (0343) 742690; Faksimile (0343) 742690  
Website: [www.mansatupasuruan.sch.id](http://www.mansatupasuruan.sch.id)

### SURAT KETERANGAN

Nomor : 432/Ma.13.09.01/PP.00.6/3/2026

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala MAN 1 Pasuruan, dengan ini menerangkan dengan sebenarnya bahwa mahasiswa dengan identitas berikut :

Nama : **Aulia Ismatul Shofi**  
NIM : 220102110012  
Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial  
Perguruan Tinggi : UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

Telah melaksanakan Observasi di MAN 1 Pasuruan, pada tanggal 30 Oktober – 15 November 2025, dengan judul **“PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA TERHADAP MOTIVASI BELAJAR DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS XI MAN 1 PASURUAN PADA PEMBELAJARAN GEOGRAFI”** dan dilaksanakan dengan Baik.

Demikian Surat ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Pasuruan, 31 Maret 2026  
Kepala Madrasah,



Nasrudin

Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan oleh Balai Besar Sertifikasi Elektronik (BSrE), Badan Siber dan Sandi Negara (BSSN).

## LAMPIRAN 3 Surat Validasi Dosen



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG  
**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN**  
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang  
[http:// fitk.uin-malang.ac.id](http://fitk.uin-malang.ac.id), email : [fitk@uin\\_malang.ac.id](mailto:fitk@uin_malang.ac.id)

Nomor : B-4238/Un.03/FITK/PP.00.9/10/2025 13 November 2025  
Lampiran : -  
Perihal : Permohonan Menjadi Validator

Kepada Yth.  
Nur Cholifah, M.Pd  
di -  
Tempat

**Assalamualaikum Wr. Wb.**

Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa berikut:

Nama : Aulia Ismatul Shofi  
NIM : 220102110012  
Program Studi : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (PIPS)  
Judul Skripsi : Pengaruh Media Pembelajaran Ular Tangga Terhadap  
Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa Kelas XI MAN  
1 Pasuruan  
Dosen Pembimbing : Dr. Saiful Amin, M.Pd

maka dimohon Bapak/Ibu berkenan menjadi validator penelitian tersebut. Adapun segala hal berkaitan dengan apresiasi terhadap kegiatan validasi sebagaimana dimaksud sepenuhnya menjadi tanggung jawab mahasiswa bersangkutan.

Demikian Permohonan ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasamanya yang baik disampaikan terima kasih.

**Wassalamu'alaikum Wr. Wb.**



Dekan  
Prof. Dr. H. Mohammad Walid, M.A  
NIP. 195008232000031002

## LAMPIRAN 4 Lembar Validasi Instrumen Tes

### LEMBAR VALIDASI SOAL

#### MATERI "KEANEKARAGAMAN HAYATI" UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS XI MAN 1 PASURUAN

Judul : Pengaruh Media Pembelajaran Ular Tangga Terhadap Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Kelas XI MAN 1 Pasuruan Pada Pembelajaran Geografi  
Peneliti : Aulia Ismatul Shofi (220102110012)  
Nama Validator : Nur Cholifah, M.Pd  
Instansi : Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

#### A. Petunjuk Pengisian Angket

1. Lembar penilaian ini digunakan untuk menghimpun informasi dari Ibu selaku ahli materi terkait mutu butir soal pada materi pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti.
2. Lembar penilaian ini memuat aspek kelayakan isi soal serta tingkat kemanfaatannya dalam proses pembelajaran.
3. Pendapat, saran penilaian dan kritik dari Ibu sebagai ahli materi sangat diperlukan sebagai bahan evaluasi dan penyempurnaan kualitas soal yang telah disusun oleh peneliti.
4. Berkaitan dengan hal tersebut, peneliti memohon kesediaan ibu untuk memberikan tanda (✓) pada setiap indikator yang tersedia pada kolom penilaian di bawah ini.

5 : sangat baik

4 : baik

3 : cukup baik

2 : kurang baik

1 : tidak baik

#### B. Penilaian Instrumen

No	Kriteria	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan kemampuan siswa SMA/MAN				✓	
2.	Kesesuaian antara soal dengan materi atau kompetensi dasar dan indikator					✓

3.	Soal yang dibuat tidak menimbulkan penafsiran ganda				√	
4.	Penulisan teks sudah sesuai EYD					√
5.	Kejelasan yang diketahui dan ditanyakan dari soal sudah jelas					√
6.	Soal sesuai dengan tingkat kemampuan siswa SMA/MAN					√
7.	Soal menggali wawasan siswa				√	
8.	Kesesuaian memilih jenis dan ukuran huruf pada soal				√	
9.	Soal pilihan ganda yang diberikan jelas				√	
10.	Petunjuk dan perintah untuk mengerjakan soal sudah jelas					√

C. Kritik dan Saran

Terdapat beberapa poin pada soal yang harus diperbaiki agar sesuai dengan Tujuan pembelajaran dan masuk kategori HOTS

D. Kesimpulan

1. Layak untuk digunakan dalam penelitian di MAN 1 Pasuruan tanpa revisi
2. Layak untuk digunakan dalam penelitian di MAN 1 Pasuruan sesuai dengan kritik dan saran
3. Tidak layak untuk digunakan dalam penelitian di MAN 1 Pasuruan

Malang, 2025

Validator



Nur Cholifah, M.Pd

## LAMPIRAN 5 Lembar Validasi Instrumen Angket

### LEMBAR VALIDASI ANGKET

#### UNTUK MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS XI MAN 1 PASURUAN

Judul : Pengaruh Media Pembelajaran Ular Tangga Terhadap Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Kelas XI MAN 1 Pasuruan Pada Pembelajaran Geografi  
Peneliti : Aulia Ismatul Shofi (220102110012)  
Nama Validator : Nur Cholifah, M.Pd  
Instansi : Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

#### A. Petunjuk Pengisian Angket

1. Lembar penilaian ini digunakan untuk menghimpun informasi dari Ibu selaku ahli materi terkait mutu butir soal pada materi pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti.
2. Lembar penilaian ini memuat aspek kelayakan isi soal serta tingkat kemanfaatannya dalam proses pembelajaran.
3. Pendapat, saran penilaian dan kritik dari Ibu sebagai ahli materi sangat diperlukan sebagai bahan evaluasi dan penyempurnaan kualitas soal yang telah disusun oleh peneliti.
4. Berkaitan dengan hal tersebut, peneliti memohon kesediaan ibu untuk memberikan tanda (✓) pada setiap indikator yang tersedia pada kolom penilaian di bawah ini.  
5 : sangat baik  
4 : baik  
3 : cukup baik  
2 : kurang baik  
1 : tidak baik

#### B. Penilaian Instrumen

No	Kriteria	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Kejelasan petunjuk angket					✓
2.	Kesesuaian pernyataan dengan indikator				✓	
3.	Kejelasan butir pernyataan				✓	

4.	Ketepatan pernyataan dengan jawaban yang diharapkan				√	
5.	Ketepatan skala ukur yang digunakan					√
6.	Pernyataan dalam angket tidak memiliki makna ganda					√
7.	Pernyataan berkaitan dengan tujuan penelitian				√	
8.	Pernyataan sesuai dengan aspek yang ingin dicapai					√
9.	Pernyataan mengungkapkan informasi yang benar					√
10.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami					√
11.	Bahasa yang digunakan efektif				√	
12.	Penulisan sesuai dengan EYD				√	

C. Kritik dan Saran

Perlu adanya perubahan beberapa kata pada pernyataan yang diberikan agar lebih mudah dipahami

D. Kesimpulan

1. Layak untuk digunakan dalam penelitian di MAN 1 Pasuruan tanpa revisi
2. Layak untuk digunakan dalam penelitian di MAN 1 Pasuruan sesuai dengan kritik dan saran
3. Tidak layak untuk digunakan dalam penelitian di MAN 1 Pasuruan

Malang, 2025

Validator



Nur Cholifah, M.Pd

## Lampiran VII Modul Ajar

**MODUL AJAR DEEP LEARNING**  
**MATA PELAJARAN : IPS (GEOGRAFI)**  
**BAB 2: KERAGAMAN HAYATI**

### A. IDENTITAS MODUL

Nama Madrasah	: MAN 1 Pasuruan
Mata Pelajaran	: IPS (Geografi)
Kelas / Fase /Semester	: XI/ F / Ganjil
Alokasi Waktu	: 9 JP (3 Pertemuan @ 4 JP)
Tahun Pelajaran	: 2025 / 2026

### B. IDENTIFIKASI KESIAPAN PESERTA DIDIK

Peserta didik pada umumnya telah memiliki pengetahuan dasar tentang lingkungan alam dari jenjang SMP/Mts atau mata pelajaran Geografi/Biologi sebelumnya di kelas X, seperti jenis-jenis hewan dan tumbuhan umum, serta pentingnya menjaga lingkungan. Mereka mungkin juga sudah familiar dengan berita-berita mengenai isu lingkungan, seperti deforestasi atau kepunahan spesies. Keterampilan dasar seperti mengamati, mengidentifikasi, dan menyajikan informasi sederhana diharapkan sudah dimiliki. Namun, pemahaman mendalam tentang konsep keragaman hayati (tingkat gen, spesies, ekosistem), faktor-faktor yang memengaruhi persebarannya, manfaatnya, serta upaya konservasi yang lebih terstruktur, mungkin masih perlu dikembangkan. Minat terhadap isu lingkungan hidup dan konservasi dapat bervariasi, sehingga perlu distimulasi melalui fenomena nyata yang menarik dan relevan dengan kehidupan mereka.

### C. KARAKTERISTIK MATERI PELAJARAN

Materi "Keragaman Hayati" pada Bab 2 ini memiliki karakteristik sebagai berikut:

- **Jenis Pengetahuan:** Materi ini mencakup pengetahuan konseptual (definisi keragaman hayati, jenis-jenisnya, persebaran), prosedural (analisis data persebaran, identifikasi ancaman), serta kontekstual/aplikatif (identifikasi manfaat, perumusan upaya konservasi).
- **Relevansi dengan Kehidupan Nyata:** Sangat relevan karena keragaman hayati adalah bagian integral dari kehidupan manusia, menyediakan sumber daya (pangan, obat-obatan), menjaga keseimbangan ekosistem, dan memiliki nilai estetika serta budaya. Isu kehilangan keragaman hayati adalah ancaman global yang berdampak lokal.
- **Tingkat Kesulitan:** Cukup kompleks karena melibatkan pemahaman konsep-konsep ekologi, biogeografi, klasifikasi, serta analisis hubungan sebab-akibat antar komponen lingkungan. Perlu kemampuan observasi, analisis, dan sintesis informasi.
- **Struktur Materi:** Terstruktur mulai dari pengertian keragaman hayati (gen, spesies, ekosistem), faktor-faktor yang memengaruhi persebaran flora dan fauna (iklim, edafik, topografi, biotik), persebaran keragaman hayati di Indonesia (tipe Asiatis, Australis, Peralihan), manfaat keragaman hayati, ancaman terhadap keragaman hayati, dan upaya pelestarian/konservasi (in situ dan ex situ).
- **Integrasi Nilai dan Karakter:** Materi ini sangat kuat mengintegrasikan nilai-nilai

seperti kepedulian lingkungan, tanggung jawab (terhadap keberlanjutan sumber daya alam), cinta tanah air (melalui kekayaan hayati Indonesia), berpikir kritis (menganalisis ancaman dan solusi), serta kolaborasi (dalam upaya konservasi).

#### **D. DIMENSI PROFIL LULUSAN PEMBELAJARAN**

Berdasarkan tujuan pembelajaran, dimensi profil lulusan yang akan dicapai dalam pembelajaran ini adalah:

- **Penalaran Kritis:** Peserta didik akan menganalisis faktor-faktor persebaran, ancaman, dan mengevaluasi efektivitas upaya konservasi keragaman hayati.
- **Kreativitas:** Peserta didik akan merumuskan ide-ide inovatif untuk konservasi atau pemanfaatan berkelanjutan keragaman hayati.
- **Kolaborasi:** Peserta didik akan bekerja sama dalam kelompok untuk mengumpulkan data, menganalisis isu, dan merumuskan ide-ide solusi konservasi.
- **Komunikasi:** Peserta didik akan menyampaikan hasil analisis, ide, dan argumen tentang keragaman hayati dan konservasinya secara lisan maupun tertulis dengan jelas.
- **Kewargaan:** Peserta didik akan mengembangkan kesadaran dan kepedulian terhadap pentingnya menjaga keragaman hayati sebagai aset nasional dan global, serta memahami peran mereka sebagai warga negara yang bertanggung jawab.

Mengetahui,  
Kepala,

**Nasrudin, S.Pd, M.Si**  
Nip. 197209052005011005

Pasuruan, 14 Juli 2024  
Guru Mata Pelajaran,

**Dwi Yuniati, S.Pd**  
Nip. 197706042005012007

## DESAIN PEMBELAJARAN

### A. CAPAIAN PEMBELAJARAN (CP) NOMOR : 32 TAHUN 2024

Pada akhir Fase F, peserta didik mampu menganalisis konsep keragaman hayati pada berbagai tingkatan (gen, spesies, ekosistem), mengidentifikasi faktor-faktor yang memengaruhi persebarannya secara geografis, mengevaluasi manfaat dan ancaman terhadapnya, serta merumuskan strategi konservasi yang berkelanjutan di Indonesia dan global.

### B. LINTAS DISIPLIN ILMU YANG RELEVAN

- **Biologi:** Konsep klasifikasi makhluk hidup, ekosistem, interaksi makhluk hidup, evolusi, genetika.
- **Kimia:** Siklus biogeokimia, komposisi tanah dan air yang memengaruhi flora/fauna.
- **Sosiologi/Antropologi:** Keterkaitan manusia dengan lingkungan, kearifan lokal dalam konservasi, konflik pemanfaatan sumber daya.
- **Pendidikan Kewarganegaraan:** Peran pemerintah dan masyarakat dalam menjaga lingkungan, hukum lingkungan.
- **Sejarah:** Perubahan lingkungan dan kepunahan spesies di masa lalu.
- **Matematika:** Analisis data sederhana (misalnya, jumlah spesies).

### C. TUJUAN PEMBELAJARAN

#### *Pertemuan 1 (3 JP): Konsep & Persebaran Keragaman Hayati*

- **2.1** Peserta didik mampu menjelaskan konsep keragaman hayati pada tingkat gen, spesies, dan ekosistem dengan benar, setelah membaca buku teks dan diskusi kelompok.
- **2.2** Peserta didik mampu menganalisis faktor-faktor geografis (iklim, edafik, topografi, biotik) yang memengaruhi persebaran flora dan fauna di Indonesia.
- **2.3** Peserta didik mampu mengidentifikasi karakteristik persebaran flora dan fauna di Indonesia (tipe Asiatis, Australis, dan Peralihan) serta menyebutkan contoh spesies di masing-masing wilayah.

#### *Pertemuan 2 (3 JP): Manfaat & Ancaman Keragaman Hayati*

- **2.4** Peserta didik mampu mengevaluasi berbagai manfaat keragaman hayati bagi kehidupan manusia dan lingkungan (ekonomi, ekologi, medis, estetika, budaya).
- **2.5** Peserta didik mampu menganalisis berbagai ancaman terhadap keragaman hayati di Indonesia (misalnya, deforestasi, perburuan ilegal, perubahan iklim, polusi, spesies invasif).
- **2.6** Peserta didik mampu memprediksi dampak yang terjadi apabila ancaman terhadap keragaman hayati tidak ditangani dengan baik.

#### *Pertemuan 3 (3 JP): Upaya Konservasi & Proyek Pelestarian*

- **2.7** Peserta didik mampu menjelaskan perbedaan dan contoh upaya konservasi in situ dan ex situ.
- **2.8** Peserta didik mampu mengevaluasi efektivitas berbagai upaya konservasi yang telah dilakukan pemerintah dan masyarakat.
- **2.9** Peserta didik mampu merancang dan mempresentasikan ide proyek inovatif untuk pelestarian keragaman hayati di lingkungan sekitar atau tingkat lokal.

#### D. TOPIK PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL

- "Mengapa Harimau Sumatera hanya ada di Sumatera, bukan di Jawa?"
- "Apa yang terjadi jika semua hutan di Kalimantan habis?"
- "Mengapa Komodo hanya ada di NTT?"
- "Bagaimana cara kita melindungi hewan-hewan langka agar tidak punah?"
- "Apa manfaat hutan mangrove di daerah pesisir bagi kita?"
- "Apa saja jenis-jenis tanaman atau hewan unik yang ada di daerah sekitar kita?"

#### E. KERANGKA PEMBELAJARAN

##### PRAKTIK PEDAGOGIK:

- **Metode Pembelajaran:** Pembelajaran Berbasis Proyek (Project-Based Learning) dan Diskusi Kelompok.
- **Eksplorasi Lapangan (Observasi Lingkungan Sekitar):** Peserta didik dapat mengamati jenis-jenis tumbuhan atau hewan di lingkungan madrasah/sekitar rumah, atau mengunjungi taman kota/kebun raya lokal (jika memungkinkan).
- **Wawancara (Opsional/Simulasi):** Peserta didik dapat mensimulasikan wawancara dengan penjaga kebun binatang/kebun raya, petugas konservasi, atau mencari informasi dari video wawancara yang sudah ada mengenai upaya konservasi.
- **Presentasi:** Peserta didik akan mempresentasikan hasil proyek mereka (misalnya, desain kampanye konservasi, model ekosistem mini) di depan kelas.

##### MITRA PEMBELAJARAN:

- **Lingkungan Madrasah:** Guru Biologi (untuk konsep ekosistem, klasifikasi), Guru Seni Budaya (untuk desain visual proyek).
- **Lingkungan Luar Madrasah:** Balai Konservasi Sumber Daya Alam (BKSDA), Taman Nasional/Hutan Konservasi (melalui informasi daring), Kebun Binatang/Kebun Raya, Komunitas Peduli Lingkungan lokal.
- **Masyarakat:** Tokoh masyarakat yang terlibat dalam pelestarian lingkungan, petani lokal yang menerapkan pertanian berkelanjutan.

##### LINGKUNGAN BELAJAR:

- **Ruang Fisik:** Ruang kelas (untuk diskusi, presentasi), perpustakaan (untuk mencari referensi), area taman madrasah/lingkungan sekitar (untuk observasi).
- **Ruang Virtual:** Pemanfaatan platform Google Classroom untuk berbagi materi, forum diskusi daring, mengumpulkan laporan, dan memberikan umpan balik. Situs web Kementerian Lingkungan Hidup dan Kehutanan (KLHK), WWF Indonesia, atau lembaga konservasi lainnya sebagai sumber data dan informasi.

##### Budaya Belajar:

- **Kolaboratif:** Peserta didik bekerja sama dalam kelompok untuk mengumpulkan data, menganalisis isu, dan merumuskan solusi konservasi.
- **Berpartisipasi Aktif:** Peserta didik didorong untuk bertanya, berpendapat, dan berkontribusi aktif dalam setiap sesi pembelajaran dan diskusi.
- **Rasa Ingin Tahu:** Guru memancing rasa ingin tahu peserta didik melalui gambar/video keindahan alam dan isu-isu lingkungan aktual.

##### PEMANFAATAN DIGITAL:

- **Perpustakaan Digital:** Mengakses jurnal ilmiah, artikel berita, laporan survei tentang keragaman hayati dari sumber terpercaya (misalnya, situs KLHK, LIPI/BRIN, jurnal daring).
- **Forum Diskusi Daring:** Menggunakan fitur diskusi di Google Classroom untuk berbagi ide, bertanya, dan memberikan masukan antar peserta didik atau kepada guru.
- **Penilaian Daring:** Menggunakan Google Forms untuk kuesioner asesmen awal atau tes diagnostik.
- **Kahoot/Mentimeter:** Digunakan sebagai *ice-breaker*, kuis interaktif, atau untuk mengumpulkan umpan balik singkat dari peserta didik secara anonim.
- **Google Classroom:** Platform utama untuk manajemen kelas, distribusi materi, pengumpulan tugas, dan komunikasi.
- **Situs Web Lembaga Konservasi:** Menggunakan situs resmi WWF Indonesia, BKSDA, atau taman nasional untuk mencari informasi tentang spesies terancam, upaya konservasi, atau data keragaman hayati.

## F. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI KEGIATAN PENDAHULUAN (15 MENIT)

### *Mindful Learning (Berkesadaran):*

- Guru memulai dengan menampilkan gambar/video pemandangan alam Indonesia yang indah dengan keragaman hayati tinggi dan gambar/video kerusakan lingkungan (misalnya, deforestasi, sampah di laut).
- Guru mengajukan pertanyaan pemantik: "Apa perasaanmu saat melihat gambar-gambar ini? Mengapa hewan dan tumbuhan itu penting bagi kita? Apa yang akan terjadi jika semua keragaman itu hilang?" (Memicu kesadaran akan pentingnya keragaman hayati dan ancamannya).

### *Meaningful Learning (Bermakna):*

- Guru mengaitkan materi dengan berita terkini tentang isu lingkungan atau spesies langka yang terancam.
- Guru menekankan bahwa pemahaman tentang keragaman hayati adalah dasar untuk menjadi generasi yang peduli dan mampu berkontribusi pada keberlanjutan lingkungan.

### *Joyful Learning (Menggembirakan):*

- Guru dapat melakukan kuis interaktif singkat menggunakan Kahoot atau Mentimeter untuk menguji pengetahuan awal tentang hewan/tumbuhan endemik Indonesia atau istilah lingkungan sederhana.

## KEGIATAN INTI (110 MENIT)

### **PERTEMUAN 1: KONSEP & PERSEBARAN KERAGAMAN HAYATI**

#### *Memahami (Mindful Learning):*

- Peserta didik secara individu membaca materi Bab 2 Sub-bab A dari buku teks atau sumber digital lainnya tentang pengertian keragaman hayati (gen, spesies, ekosistem) dan faktor persebaran. (Diferensiasi Konten: Peserta didik dapat memilih sumber bacaan yang paling sesuai dengan gaya belajar mereka, termasuk infografis atau video penjelasan dari YouTube).

- Guru memfasilitasi diskusi kelompok kecil untuk membedakan ketiga tingkat keragaman hayati dan mengidentifikasi faktor-faktor persebaran.
- **Meaningful Learning:** Guru menyajikan peta persebaran flora dan fauna di Indonesia (Garis Wallace & Weber) dan meminta peserta didik mendiskusikan mengapa ada perbedaan persebaran di wilayah barat, tengah, dan timur.

**Mengaplikasi (Meaningful Learning):**

- Peserta didik dalam kelompok mencari contoh-contoh spesifik flora dan fauna endemik di masing-masing wilayah persebaran Indonesia. Mereka dapat membuat poster digital atau mind map sederhana. (Diferensiasi Proses: Guru memberikan *scaffolding* lebih untuk kelompok yang kesulitan mencari sumber, dan tantangan untuk mencari data lebih rinci untuk kelompok yang cepat memahami).

**Merefleksi (Mindful Learning):**

- Guru meminta peserta didik menuliskan satu fakta menarik yang mereka pelajari tentang keragaman hayati Indonesia dan bagaimana mereka bisa berkontribusi menjaga kekayaan tersebut.

## PERTEMUAN 2: MANFAAT & ANCAMAN KERAGAMAN HAYATI

**Memahami (Mindful Learning):**

- Guru memfasilitasi diskusi kelas tentang berbagai manfaat keragaman hayati bagi kehidupan manusia.
- **Meaningful Learning:** Peserta didik mencari berita atau artikel tentang ancaman terhadap keragaman hayati di Indonesia (misalnya, berita deforestasi, perburuan badak). Mereka diminta mengidentifikasi jenis ancaman dan dampaknya.

**Mengaplikasi (Joyful & Meaningful Learning):**

- Peserta didik dalam kelompok menganalisis studi kasus (misalnya, kasus kepunahan harimau jawa, kerusakan terumbu karang akibat pariwisata) dan mengidentifikasi ancaman serta dampak yang timbul. Mereka dapat membuat infografis singkat tentang satu studi kasus. (Diferensiasi Proses: Guru menyediakan studi kasus dengan tingkat kompleksitas yang berbeda).

**Merefleksi (Mindful Learning):**

- Setiap kelompok menuliskan satu pertanyaan yang masih ingin mereka ketahui tentang cara mengatasi ancaman terhadap keragaman hayati.

## PERTEMUAN 3: UPAYA KONSERVASI & PROYEK PELESTARIAN

**Memahami (Mindful Learning):**

- Guru memfasilitasi diskusi tentang perbedaan konservasi in situ dan ex situ serta contoh-contohnya.
- **Meaningful Learning:** Peserta didik mengkaji berbagai program konservasi yang telah dilakukan oleh pemerintah atau LSM di Indonesia.

**Mengaplikasi (Joyful & Meaningful Learning):**

- **Proyek:** Guru menjelaskan tugas proyek "Desain Inisiatif Konservasi Lokal" atau "Kampanye Edukasi Keragaman Hayati". Peserta didik dalam kelompok merancang ide inisiatif/kampanye untuk pelestarian keragaman hayati di lingkungan madrasah atau komunitas lokal. Ide dapat berupa program penanaman pohon, kampanye pengurangan sampah plastik, pembuatan poster edukasi, atau kegiatan pengamatan spesies lokal.

- Setiap kelompok menyusun laporan proyek dan menyiapkan presentasi (bisa dalam bentuk poster, slide presentasi, video singkat, atau sketsa program) tentang ide inisiatif mereka, termasuk analisis masalah, tujuan, langkah-langkah, dan dampak yang diharapkan. (Diferensiasi Produk: Peserta didik dapat memilih format presentasi yang paling sesuai dengan minat dan kemampuan mereka).
- Presentasi kelompok: Setiap kelompok mempresentasikan ide inisiatif mereka. Sesi tanya jawab dan umpan balik dari teman dan guru.

**Merefleksi (Mindful Learning):**

- **Umpan Balik Konstruktif:** Guru memberikan umpan balik menyeluruh terhadap proyek dan presentasi setiap kelompok, menyoroti kekuatan dan area untuk perbaikan.
- Peserta didik secara individu mengisi jurnal reflektif mengenai seluruh proses pembelajaran Bab 2, termasuk:
  - Apa yang paling bermakna dari pembelajaran ini?
  - Apa kesulitan yang dihadapi dan bagaimana mengatasinya?
  - Pengetahuan dan keterampilan apa yang paling penting yang mereka dapatkan?
  - Bagaimana pengalaman ini mengubah pandangan mereka tentang pentingnya keragaman hayati dan peran mereka dalam melestarikannya?
- **Perencanaan Pembelajaran Selanjutnya:** Guru mengajak peserta didik untuk mengidentifikasi isu-isu lingkungan lain yang ingin mereka eksplorasi lebih lanjut.

**KEGIATAN PENUTUP (15 MENIT)**

**Umpan Balik Konstruktif & Menyimpulkan (Mindful Learning):**

- Guru memberikan penguatan materi inti yang telah dipelajari dan memberikan umpan balik umum terhadap keseluruhan proses pembelajaran.
- Peserta didik secara kolaboratif merumuskan kesimpulan utama dari pembelajaran Bab 2.

**Perencanaan Pembelajaran Selanjutnya (Meaningful Learning):**

- Guru memfasilitasi diskusi singkat tentang bagaimana pengetahuan tentang keragaman hayati dapat menginspirasi mereka untuk menjadi pelindung lingkungan di masa depan.
- Guru menginformasikan materi atau topik selanjutnya dan mengaitkannya dengan pembelajaran yang baru saja selesai.

**Apresiasi & Penutup (Joyful Learning):**

- Guru memberikan apresiasi atas partisipasi dan kerja keras semua peserta didik.
- Doa penutup.

**G. ASESMEN PEMBELAJARAN**

**ASESMEN AWAL PEMBELAJARAN (DIAGNOSTIK)**

- **Tujuan:** Mengidentifikasi pengetahuan awal dan kesiapan peserta didik mengenai konsep dasar lingkungan dan keragaman makhluk hidup.
- **Kuesioner Singkat (Google Forms):** Berisi pertanyaan tentang hewan/tumbuhan apa yang mereka ketahui, di mana mereka biasanya ditemukan, dan mengapa beberapa hewan/tumbuhan menjadi langka.

**TES DIAGNOSTIK SINGKAT (PILIHAN GANDA/ISIAN SINGKAT):**

1. Soal 1: Apa yang Anda pahami tentang "lingkungan hidup"?
2. Soal 2: Sebutkan minimal 3 jenis hewan atau tumbuhan yang Anda kenal di Indonesia!
3. Soal 3: Mengapa hutan penting bagi kehidupan manusia?
4. Soal 4: Apa yang dimaksud dengan "spesies langka"? Berikan satu contoh!
5. Soal 5: Menurut Anda, mengapa kita perlu menjaga kelestarian alam?

**ASESMEN PROSES PEMBELAJARAN (FORMATIF)**

- **Tujuan:** Memantau kemajuan belajar peserta didik, memberikan umpan balik berkelanjutan, dan mengidentifikasi area yang membutuhkan dukungan lebih lanjut.
- **Diskusi Kelompok:** Observasi keaktifan, kualitas argumen, dan kolaborasi peserta didik dalam diskusi.
  1. Soal 1: Apakah setiap anggota kelompok berpartisipasi aktif dalam membedakan tingkat keragaman hayati?
  2. Soal 2: Bagaimana kelompok Anda menganalisis faktor-faktor yang memengaruhi persebaran flora dan fauna?
  3. Soal 3: Apakah kelompok Anda mampu mengidentifikasi ancaman utama terhadap keragaman hayati dari studi kasus yang diberikan?
  4. Soal 4: Apakah kelompok Anda memberikan umpan balik konstruktif pada saat presentasi kelompok lain?
  5. Soal 5: Sejauh mana kelompok Anda berkolaborasi dalam merumuskan ide inisiatif konservasi?
- **Tugas Harian:** Observasi pengerjaan lembar kerja identifikasi spesies endemik atau analisis kasus ancaman keragaman hayati.
- **Presentasi Rancangan Proyek Inisiatif Konservasi:** Penilaian terhadap kelengkapan, kejelasan, dan orisinalitas ide yang akan dikembangkan.
  1. Soal 1: Seberapa jelas dan orisinal ide inisiatif yang disajikan kelompok Anda?
  2. Soal 2: Apakah ide inisiatif tersebut relevan dengan masalah keragaman hayati di lingkungan sekitar?
  3. Soal 3: Apakah kelompok Anda menjelaskan langkah-langkah implementasi ide dengan logis?
  4. Soal 4: Bagaimana kelompok Anda mengidentifikasi potensi tantangan dalam pelaksanaan ide?
  5. Soal 5: Apakah kelompok Anda memiliki strategi yang baik untuk menyajikan ide dan potensi dampaknya?

**ASESMEN AKHIR PEMBELAJARAN (SUMATIF)**

- **Tujuan:** Mengukur pemahaman komprehensif peserta didik terhadap materi dan kemampuan mereka dalam mengaplikasikan pengetahuan melalui proyek.
- **Proyek (Desain Inisiatif Konservasi Lokal/Kampanye Edukasi):** Penilaian holistik terhadap seluruh proses proyek, dari analisis masalah, perumusan ide, hingga presentasi.
  1. Soal 1: (Rubrik Penilaian Proyek) Apakah ide inisiatif yang Anda presentasikan menunjukkan pemahaman mendalam tentang konsep keragaman hayati dan

ancamannya?

2. Soal 2: (Rubrik Penilaian Proyek) Apakah rancangan inisiatif Anda realistis, aplikatif, dan memiliki potensi dampak positif bagi pelestarian keragaman hayati?
  3. Soal 3: (Rubrik Penilaian Presentasi Proyek) Seberapa jelas dan menarik presentasi kelompok Anda dalam menyampaikan ide inisiatif?
  4. Soal 4: (Rubrik Penilaian Presentasi Proyek) Apakah kelompok Anda mampu menjawab pertanyaan dari teman dan guru dengan argumentasi yang kuat dan berbasis data/fakta?
  5. Soal 5: (Soal Reflektif Individu) Dari proyek yang telah Anda lakukan, apa pembelajaran paling berharga yang Anda dapatkan tentang peran individu atau komunitas dalam upaya pelestarian keragaman hayati?
- **Jurnal Reflektif Individu:** Penilaian terhadap kemampuan refleksi diri, kesadaran akan proses belajar, dan pemaknaan materi.

**TES TERTULIS:**

1. Soal 1: Jelaskan perbedaan antara keragaman hayati tingkat gen, spesies, dan ekosistem, berikan masing-masing 1 contoh di Indonesia!
2. Soal 2: Analisis 3 faktor non-klimatik (edafik, topografi, biotik) yang memengaruhi persebaran flora dan fauna di suatu wilayah, berikan contoh relevansinya!
3. Soal 3: Indonesia dikenal sebagai negara megabiodiversity. Jelaskan mengapa hal ini sangat penting bagi pembangunan ekonomi dan keberlanjutan lingkungan di Indonesia!
4. Soal 4: Identifikasi 2 ancaman terbesar terhadap keragaman hayati di wilayah tempat tinggal Anda (atau di Indonesia secara umum), serta jelaskan bagaimana ancaman tersebut dapat menyebabkan kepunahan spesies.
5. Soal 5: Sebagai seorang pelajar, berikan 2 usulan konkret upaya yang dapat Anda lakukan untuk berpartisipasi dalam pelestarian keragaman hayati di lingkungan madrasah atau komunitas Anda. Jelaskan alasan dan langkah-langkah singkatnya!

Mengetahui,  
Kepala,

Nasrudin, S.Pd, M.Si  
Nip. 197209052005011005

Pasuruan, 14 Juli 2024  
Guru Mata Pelajaran,

Dwi Yuniati, S.Pd  
Nip. 197706042005012007

## LAMPIRAN 6 Soal Pretest dan Posttest

### SOAL *PRETEST*

#### KEANEKARAGAMAN HAYATI

(*PRETEST*)

---

---

NAMA :

KELAS:

Kerjakan dengan jujur dan bersungguh-sungguh 😊

1. Keanekaragaman tingkat ekosistem dapat ditunjukkan dengan ...
  - a. Variasi jenis ayam dalam satu kandang
  - b. Keberagaman tumbuhan mangga di desa
  - c. Perbedaan antara hutan hujan dan padang rumput
  - d. Perbedaan warna kelopak bunga
  - e. Jenis rumput pada halaman rumah
2. Fauna wilayah Indonesia tengah disebut juga fauna ...
  - a. Asiatis
  - b. Australis
  - c. Peralihan
  - d. Palearktik
  - e. Neotropik
3. Konservasi *in-situ* dilakukan dengan cara ...
  - a. Menyimpan spesies di kebun binatang
  - b. Melindungi hewan di habitat aslinya
  - c. Menyimpan benih di laboratorium
  - d. Memindahkan hewan ke taman safari
  - e. Mengawetkan spesies di museum
4. Konservasi *ex-situ* dilakukan dengan cara melestarikan tumbuhan atau hewan di luar habitat aslinya. Contoh penerapannya adalah ...
  - a. Taman nasional
  - b. Suaka margasatwa
  - c. Kebun botani
  - d. Hutan lindung
  - e. Cagar alam
5. Faktor utama yang menyebabkan perbedaan flora dan fauna di Indonesia bagian barat dan timur adalah ...
  - a. Curah hujan tinggi
  - b. Letak geografis di antara dua benua
  - c. Perbedaan iklim dan garis wallacea

- d. Jenis tanah yang sama
  - e. Aktivitas manusia
6. Indonesia memiliki fauna Asiatis dan Australis karena ...
- a. Proses isolasi geografis akibat lempeng bumi
  - b. Campuran hewan tropis dan subtropic
  - c. Perbedaan suhu antarwilayah
  - d. Jumlah hutan yang luas
  - e. Pengaruh letak garis lintang
7. Berikut ini merupakan ancaman terhadap keanekaragaman hayati, kecuali ...
- a. Perburuan liar
  - b. Alih fungsi lahan
  - c. Konservasi taman nasional
  - d. Penebangan hutan
  - e. Pencemaran air
8. Salah satu penyebab utama punahnya spesies endemik adalah ...
- a. Konservasi berlebihan
  - b. Rusaknya habitat alami
  - c. Berkurangnya populasi manusia
  - d. Meningkatnya curah hujan
  - e. Rendahnya suhu udara
9. Manfaat keanekaragaman hayati bagi pertanian adalah ...
- a. Meningkatkan erosi tanah
  - b. Sumber variasi genetik tanaman unggul
  - c. Menurunkan kesuburan tanah
  - d. Mempersempit lahan tanam
  - e. Memperlambat pertumbuhan ekonomi
10. Hubungan keanekaragaman hayati dengan kesejahteraan manusia yang paling tepat adalah ...
- a. Tidak saling berkaitan
  - b. Hanya penting bagi ilmuwan
  - c. Harus dijaga seimbang untuk keberlanjutan
  - d. Bergantung pada eksploitasi berlebih
  - e. Tidak memengaruhi kehidupan
11. Jika hutan hujan terus ditebangi, maka akan terjadi ...
- a. Peningkatan kadar oksigen
  - b. Penurunan suhu global
  - c. Punahnya spesies endemik
  - d. Meningkatnya sumber air
  - e. Stabilitasnya keanekaragaman hayati
12. Jika spesies predator punah, maka ...
- a. Populasi mangsa meningkat tajam
  - b. Rantai makanan menjadi seimbang
  - c. Produksi pangan meningkat
  - d. Ekosistem menjadi stabil
  - e. Keanekaragaman meningkat
13. Pemerintah bekerja sama dengan masyarakat dan berbagai pihak untuk menjaga kelestarian lingkungan di suatu daerah yang

memiliki banyak spesies langka.  
Program ini melibatkan edukasi, pengawasan, serta kegiatan pelestarian yang dilakukan secara berkelanjutan.

Berdasarkan ilustrasi tersebut, keberhasilan upaya konservasi dipengaruhi oleh ...

- a. Dilaksanakan tanpa melibatkan masyarakat sekitar
  - b. Adanya kerja sama dari berbagai pihak yang terkait
  - c. Hanya dilakukan oleh pemerintah pusat saja
  - d. Bersifat tertutup agar tidak diketahui umum
  - e. Tidak memerlukan pengawasan dalam pelaksanaannya
14. Di sebuah desa, lingkungan mulai mengalami kerusakan akibat kebiasaan masyarakat yang kurang peduli, seperti membuang sampah sembarangan dan menebang pohon tanpa kontrol. Beberapa warga kemudian berinisiatif melakukan perubahan dengan melakukan kegiatan yang lebih ramah lingkungan.  
Tindakan yang paling tepat untuk mendukung pelestarian lingkungan adalah ...
- a. Membuka lahan dengan cara membakar hutan
  - b. Membuang sampah ke sungai

agar cepat hilang

- c. Membuat dan merawat taman kota atau ruang hijau
- d. Menebang pohon besar untuk kebutuhan ekonomi
- e. Menggunakan pestisida secara berlebihan

15. Sebuah program konservasi dilakukan di suatu wilayah yang sebelumnya mengalami kerusakan lingkungan cukup parah. Setelah beberapa tahun berjalan, mulai terlihat perubahan positif, baik dari kondisi lingkungan maupun perilaku masyarakat.  
Berdasarkan kondisi tersebut, indikator keberhasilan program konservasi dapat dilihat dari ...
- a. Menurunnya jumlah hewan langka
  - b. Meningkatnya kesadaran masyarakat terhadap lingkungan
  - c. Bertambahnya aktivitas pembalakan liar
  - d. Meningkatnya tingkat pencemaran
  - e. Berkurangnya luas ruang terbuka hijau
16. Sekelompok siswa ingin membuat proyek pelestarian lingkungan di sekolahnya karena melihat banyak sampah yang tidak terkelola dengan baik. Sebelum memulai

kegiatan, mereka berdiskusi untuk menentukan langkah yang harus dilakukan agar proyek tersebut berjalan dengan efektif.

Langkah awal yang paling tepat dalam merancang proyek tersebut adalah ...

- a. Langsung melakukan kegiatan tanpa perencanaan
- b. Menentukan permasalahan lingkungan yang akan diatasi
- c. Menyusun laporan hasil kegiatan
- d. Mencari sponsor utama kegiatan
- e. Menentukan waktu liburan pelaksanaan

17. Dalam suatu kegiatan pelestarian lingkungan, siswa diajak untuk mengolah kembali sampah plastik menjadi barang yang dapat digunakan kembali. Kegiatan ini bertujuan untuk mengurangi jumlah limbah yang semakin meningkat.

Alasan kegiatan tersebut termasuk dalam upaya pelestarian lingkungan adalah ...

- a. Menghasilkan limbah baru yang lebih banyak
- b. Mengurangi penggunaan bahan

baku baru

c. Menyebabkan pencemaran lingkungan

d. Membutuhkan energi yang sangat besar

e. Membuang bahan bekas yang tidak terpakai

18. Sebuah kelompok melakukan proyek pelestarian lingkungan dan mendokumentasikan setiap kegiatan yang mereka lakukan, mulai dari tahap perencanaan hingga hasil akhir. Dokumentasi tersebut kemudian digunakan sebagai bahan evaluasi dan laporan.

Tujuan utama dari dokumentasi dalam kegiatan tersebut adalah ...

- a. Menambah biaya pelaksanaan kegiatan
- b. Memperpanjang waktu pengerjaan proyek
- c. Mempermudah evaluasi dan penyebaran hasil kegiatan
- d. Mengurangi partisipasi anggota kelompok
- e. Menghilangkan bukti kegiatan yang telah dilakukan

## SOAL POSTTEST

### KEANEKARAGAMAN HAYATI

(POSTTEST)

---

---

NAMA :

KELAS:

Kerjakan dengan jujur dan bersungguh-sungguh 😊

1. Keanekaragaman tingkat ekosistem ditunjukkan oleh ...
  - a. Perbedaan warna bunga dalam satu tanaman
  - b. Variasi jenis ayam dalam satu kandang
  - c. Perbedaan antara hutan hujan tropis dan padang rumput
  - d. Banyaknya jenis rumput di halaman rumah
  - e. Perbedaan ukuran buah mangga
2. Fauna yang terdapat di wilayah Indonesia bagian tengah dikenal sebagai fauna ...
  - a. Asiatis yang mendominasi wilayah barat
  - b. Australis yang mendominasi wilayah timur
  - c. Peralihan yang memiliki ciri campuran
  - d. Palearktik yang berasal dari Eropa
  - e. Neotropik yang berasal dari Amerika
3. Konservasi in-situ dilakukan dengan cara ...
  - a. Memindahkan hewan ke tempat perlindungan buatan
  - b. Melindungi makhluk hidup di lingkungan aslinya
  - c. Menyimpan spesies di kebun binatang
  - d. Mengembangbiakkan hewan di laboratorium
  - e. Mengawetkan spesies dalam bentuk koleksi
4. Contoh penerapan konservasi ex-situ adalah ...
  - a. Cagar alam yang dilindungi
  - b. Hutan lindung di daerah tertentu
  - c. Kebun botani sebagai tempat pelestarian
  - d. Taman nasional dengan ekosistem asli
  - e. Suaka margasatwa di habitat alami
5. Perbedaan flora dan fauna Indonesia bagian barat dan timur dipengaruhi oleh ...
  - a. Curah hujan yang merata di seluruh wilayah
  - b. Letak geografis Indonesia di

- daerah tropis
- c. Adanya garis pembatas biogeografi seperti Wallace
  - d. Jenis tanah yang sama di setiap daerah
  - e. Aktivitas manusia yang berbeda
6. Keberadaan fauna Asiatis dan Australis di Indonesia disebabkan oleh ...
    - a. Perpindahan hewan akibat perubahan musim
    - b. Letak Indonesia di antara dua benua besar
    - c. Pengaruh suhu udara yang berbeda
    - d. Luas wilayah hutan tropis
    - e. Letak garis lintang Indonesia
  7. Berikut ini yang bukan merupakan ancaman keanekaragaman hayati adalah ...
    - a. Perburuan liar terhadap hewan langka
    - b. Penebangan hutan secara besar-besaran
    - c. Pelestarian melalui taman nasional
    - d. Pencemaran air oleh limbah
    - e. Perubahan fungsi lahan
  8. Salah satu penyebab utama punahnya spesies endemik adalah ...
    - a. Upaya konservasi yang berlebihan
    - b. Kerusakan habitat tempat hidupnya
    - c. Penurunan jumlah penduduk manusia
    - d. Perubahan suhu yang stabil
    - e. Curah hujan yang tinggi
  9. Manfaat keanekaragaman hayati di bidang pertanian adalah ...
    - a. Menyebabkan erosi tanah meningkat
    - b. Menjadi sumber gen untuk varietas unggul
    - c. Menurunkan kualitas hasil panen
    - d. Mengurangi luas lahan pertanian
    - e. Menghambat pertumbuhan ekonomi
  10. Hubungan keanekaragaman hayati dengan kesejahteraan manusia adalah ...
    - a. Tidak memiliki hubungan langsung
    - b. Hanya bermanfaat bagi peneliti
    - c. Perlu dijaga agar tetap seimbang dan berkelanjutan
    - d. Bergantung pada eksploitasi sumber daya
    - e. Tidak memengaruhi kehidupan manusia
  11. Jika hutan hujan terus mengalami penebangan, maka dampaknya adalah ...
    - a. Kadar oksigen meningkat secara drastis
    - b. Suhu bumi menjadi lebih rendah
    - c. Hilangnya spesies yang hidup di

- dalamnya
- d. Sumber air semakin melimpah
  - e. Ekosistem menjadi lebih stabil
12. Jika predator dalam suatu ekosistem punah, maka yang akan terjadi adalah ...
- a. Populasi mangsa meningkat tanpa kendali
  - b. Rantai makanan tetap seimbang
  - c. Produksi pangan meningkat
  - d. Ekosistem menjadi stabil
  - e. Keanekaragaman meningkat
13. Di suatu daerah, pemerintah tidak bekerja sendiri dalam menjaga kelestarian lingkungan, tetapi melibatkan masyarakat, lembaga, dan berbagai pihak lainnya. Kegiatan yang dilakukan meliputi penyuluhan, pengawasan, serta program pelestarian yang dijalankan secara terus-menerus. Berdasarkan kondisi tersebut, faktor yang paling menentukan keberhasilan upaya konservasi adalah ...
- a. Dilakukan tanpa melibatkan masyarakat
  - b. Adanya kerja sama antar berbagai pihak
  - c. Hanya dilaksanakan oleh pemerintah pusat
  - d. Dilakukan secara tertutup tanpa publikasi
  - e. Tidak memerlukan pengawasan
14. Sebuah desa mengalami kerusakan lingkungan akibat kebiasaan masyarakat yang kurang peduli, seperti membuang sampah sembarangan dan menebang pohon secara liar. Beberapa warga mulai melakukan perubahan dengan melakukan kegiatan yang lebih ramah lingkungan. Upaya yang paling tepat untuk mendukung pelestarian lingkungan tersebut adalah ...
- a. Membuka lahan dengan cara membakar hutan
  - b. Membuang sampah ke sungai agar tidak terlihat
  - c. Mengembangkan dan menjaga ruang terbuka hijau
  - d. Menebang pohon besar tanpa penanaman kembali
  - e. Menggunakan bahan kimia secara berlebihan
15. Suatu program pelestarian lingkungan telah berjalan selama beberapa tahun di sebuah wilayah yang sebelumnya mengalami kerusakan ekosistem. Perlahan, kondisi lingkungan mulai membaik dan masyarakat juga menunjukkan perubahan perilaku yang lebih peduli. Hal yang menunjukkan keberhasilan program tersebut adalah ...

- a. Menurunnya jumlah hewan langka
  - b. Meningkatnya kesadaran masyarakat terhadap lingkungan
  - c. Bertambahnya kegiatan ilegal di hutan
  - d. Meningkatnya pencemaran lingkungan
  - e. Berkurangnya area hijau
16. Sekelompok pelajar berencana membuat kegiatan pelestarian lingkungan di sekolah karena melihat banyak sampah yang tidak tertangani dengan baik. Sebelum memulai, mereka mendiskusikan langkah awal agar kegiatan tersebut dapat berjalan secara efektif. Langkah pertama yang seharusnya dilakukan adalah ...
- a. Langsung melaksanakan kegiatan tanpa rencana
  - b. Mengidentifikasi masalah lingkungan yang akan ditangani
  - c. Menyusun laporan kegiatan
  - d. Mencari dana terlebih dahulu
  - e. Menentukan waktu pelaksanaan
17. Dalam kegiatan peduli lingkungan, siswa diajak untuk mengolah kembali sampah plastik menjadi barang yang bermanfaat. Kegiatan ini dilakukan untuk mengurangi jumlah limbah yang semakin meningkat setiap harinya. Alasan kegiatan tersebut termasuk upaya pelestarian lingkungan adalah ...
- a. Menambah jumlah limbah baru
  - b. Mengurangi penggunaan bahan baku baru
  - c. Menyebabkan pencemaran lingkungan
  - d. Membutuhkan energi yang besar
  - e. Membuang bahan yang sudah tidak terpakai
18. Sebuah kelompok siswa melakukan proyek pelestarian lingkungan dan mencatat seluruh kegiatan yang dilakukan, mulai dari tahap perencanaan hingga hasil akhir. Catatan tersebut kemudian digunakan untuk menilai keberhasilan kegiatan dan sebagai laporan. Tujuan utama dari kegiatan pencatatan tersebut adalah ...
- a. Menambah biaya kegiatan
  - b. Memperlama proses pelaksanaan
  - c. Mempermudah evaluasi dan penyampaian hasil
  - d. Mengurangi keterlibatan anggota
  - e. Menghilangkan bukti kegiatan

## LAMPIRAN 7 Angket Motivasi Belajar

### ANGKET MOTIVASI BELAJAR

#### A. Identita Siswa

Nama

Kelas :

#### B. Petunjuk Pengisian:

Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapat kamu terhadap setiap pernyataan berikut.

Pilihan jawaban:

**SS = Sangat Setuju, S = Setuju, TS = Tidak Setuju, STS = Sangat Tidak Setuju**

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Saya yakin bahwa keberhasilan belajar tergantung dari usaha saya sendiri				
2	Saya menyadari bahwa belajar sangat penting untuk masa depan saya				
3	Saya berusaha memperbaiki cara belajar agar hasilnya lebih baik				
4	Saya memiliki keinginan kuat untuk mendapatkan nilai terbaik				
5	Saya berusaha menjadi siswa yang berprestasi di kelas				
6	Saya merasa bangga ketika berhasil mencapai tujuan belajar				
7	Saya selalu mengerjakan tugas sekolah dengan sebaik mungkin				
8	Saya berusaha menyelesaikan tugas tepat waktu tanpa menunda-nunda				
9	Saya tidak mudah menyerah ketika tugas terasa sulit				
10	Saya tetap belajar meskipun materi pelajarannya sulit				

11	Saya berusaha memahami materi sampai benar-benar paham. Jika diperlukan akan bertanya kepada yang lebih bisa				
12	Saya merasa senang ketika mengikuti kegiatan belajar dikelas				
13	Saya tertarik untuk mencari hal-hal baru yang dipelajari				
14	Saya antusias ketika guru menjelaskan pelajaran				
15	Saya dapat belajar sendiri tanpa harus selalu dibimbing guru				
16	Saya mencari bahan belajar tambahan di luar materi dari guru				
17	Saya tidak cepat merasa bosan saat pembelajaran berlangsung lama				
18	Saya selalu mencari cara baru agar belajar lebih menyenangkan				
19	Saya aktif bertanya ketika ada materi yang belum saya pahami				

**LAMPIRAN 8 Daftar Nilai Pretest-Posttest Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen**

No.	Nama	Nilai	
		<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1	A Ilham Herdiansyah	75	75
2	Abdul Rochman	65	80
3	Abidah Ardelia	85	90
4	Aldian Kurniansyah	70	80
5	Arista Dwi Masruroh	70	80
6	Aura Tazbita	75	85
7	Chantika Andrea	80	90
8	Dewi Yusinta	70	90
9	Dinda Aini Dewi	75	90
10	Dinda Asrifatul	75	80
11	Dzakia Firdausi	70	90
12	Eka Eryna	75	85
13	Fairuz Yardan R	75	85
14	Fina Nurlaili	70	90
15	Hanifah Al Majidah	75	85
16	Hauro' Afifa	85	90
17	Ismailah	65	90
18	Kamila Rizkiya	75	90
19	Kiara Maritza	70	90
20	M. Edi Nur H	80	85
21	Matdafiko M	70	90
22	Moch. Reza S	75	75
23	Muhammad Alvareza	70	90
24	Muhammad Firdaus	80	85
25	Mukhammad Irsyadul Ibad	60	90
26	Nadin Hidayati	85	80
27	Nadine Haura R	70	85
28	Nafisah Ardilla Hakim	75	80
29	Nessa Az-zahra	85	85
30	Pinky Dialova	75	80
31	Reza Rahadi Abhirama	85	85
32	Safira Nadia Putri	75	80
33	Shindy Aulia	75	85
34	Sintha Aisyah	85	80
35	Syivani Adlia Harum	70	90
36	Ziyadatus Syukriyah	70	85

**LAMPIRAN 9 Daftar Nilai Pretest-Posttest Hasil Belajar Siswa Kelas Kontrol**

No.	Nama	Nilai	
		<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1	Afifah Enno Putri	75	75
2	Alya Sabriya	85	85
3	Annuroh 'Izabillah	75	85
4	Ayu Aisyahatul	65	75
5	Balqis Mumtazah	85	85
6	Dinda Faidah Hasna	70	85
7	Erlangga Putra Pratama	60	90
8	Fanny Wahyu B	85	85
9	Fathi Akmal Nurvian	85	85
10	Faiqotul Himmah	75	90
11	Gefira Farhana	85	85
12	Gisca Vamelia	80	80
13	Hero Anantera J	75	80
14	Ika Mawarsari	80	85
15	Jauhar Abyan	80	60
16	Meilina Cantika C	85	85
17	Mochammad Ravi Nur	75	60
18	Much. Martiyas S	60	85
19	Muhammad Rama Dwi	70	85
20	Muhammad Rasya I	80	80
21	Nadhifatur Nur Rahma	70	85
22	Najikh Khoirul	75	75
23	Naysa Khoirunnisa	80	80
24	Nur Kharisma R	80	80
25	Pasha Rizki K	80	85
26	Prima Reswara	65	75
27	Quinsha Nabila	80	60
28	Rafli Suryo Prabowo	85	85
29	Rahma Azkya	80	75
30	Rachmad Hidayat	70	85
31	Raya Galih P	75	75
32	Shabrina Azzahra	90	85
33	Shovi Akbar M	65	75
34	Syifah Filzah	50	80
35	Tarisa Aulia R	80	70
36	Naufal Febrian	75	85

**LAMPIRAN 10 Daftar Nilai Motivasi Belajar Kelas Eksperimen**

No.	Nama	Nilai	
		<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1	A Ilham Herdiansyah	58	76
2	Abdul Rochman	64	62
3	Abidah Ardelia	58	73
4	Aldian Kurniansyah	55	69
5	Arista Dwi Masruroh	58	65
6	Aura Tazbita	57	73
7	Chantika Andrea	54	64
8	Dewi Yusinta	59	55
9	Dinda Aini Dewi	54	64
10	Dinda Asrifatul	60	65
11	Dzakia Firdausi	58	63
12	Eka Eryna	60	65
13	Fairuz Yardan R	59	60
14	Fina Nurlaili	59	65
15	Hanifah Al Majidah	59	69
16	Hauro' Afifa	53	64
17	Ismailah	57	60
18	Kamila Rizkiya	58	64
19	Kiara Maritza	56	70
20	M. Edi Nur H	58	60
21	Matdafiko M	61	64
22	Moch. Reza S	55	57
23	Muhammad Alvareza	54	68
24	Muhammad Firdaus	60	64
25	Mukhammad Irsyadul Ibad	51	66
26	Nadin Hidayati	59	68
27	Nadine Haura R	60	62
28	Nafisah Ardilla Hakim	52	64
29	Nessa Az-zahra	53	59
30	Pinky Dialova	53	65
31	Reza Rahadi Abhirama	53	73
32	Safira Nadia Putri	59	65
33	Shindy Aulia	54	65
34	Sintha Aisyah	52	65
35	Syivani Adlia Harum	55	64
36	Ziyadatus Syukriyah	57	60

**LAMPIRAN 11 Daftar Nilai Motivasi Belajar Kelas Kontrol**

No.	Nama	Nilai	
		<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1	Afifah Enno Putri	63	67
2	Alya Sabriya	52	68
3	Annuroh 'Izabillah	58	58
4	Ayu Aisyahatul	59	59
5	Balqis Mumtazah	56	60
6	Dinda Faidah Hasna	56	63
7	Erlangga Putra Pratama	51	66
8	Fanny Wahyu B	56	58
9	Fathi Akmal Nurvian	59	59
10	Faiqotul Himmah	56	70
11	Gefira Farhana	56	73
12	Gisca Vamelia	58	65
13	Hero Anantera J	57	65
14	Ika Mawarsari	56	63
15	Jauhar Abyan	50	52
16	Meilina Cantika C	58	65
17	Mochammad Ravi Nur	54	57
18	Much. Martiyas S	56	62
19	Muhammad Rama Dwi	52	57
20	Muhammad Rasya I	52	60
21	Nadhifatur Nur Rahma	50	50
22	Najikh Khoirul	57	69
23	Naysa Khoirunnisa	55	61
24	Nur Kharisma R	54	60
25	Pasha Rizki K	57	53
26	Prima Reswara	63	68
27	Quinsha Nabila	53	61
28	Rafli Suryo Prabowo	55	65
29	Rahma Azkya	52	64
30	Rachmad Hidayat	58	54
31	Raya Galih P	57	58
32	Shabrina Azzahra	54	65
33	Shovi Akbar M	53	64
34	Syifah Filzah	56	62
35	Tarisa Aulia R	52	62
36	Naufal Febrin	57	59

## LAMPIRAN 12 Analisis Uji Validitas dan Reliabilitas Motivasi Belajar

### Uji Validitas

		Correlations																				
		X01	X02	X03	X04	X05	X06	X07	X08	X09	X10	X11	X12	X13	X14	X15	X16	X17	X18	X19	X20	TOTAL
X01	Pearson Correlation	1	.157	.023	.128	.299	.324	.162	-.019	.252	.278	.013	.338*	.050	.360*	.199	.093	.043	.034	.166	.292	.366*
	Sig. (2-tailed)		.359	.892	.455	.076	.054	.346	.912	.139	.100	.941	.044	.771	.031	.245	.591	.804	.842	.335	.084	.028
	N	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36
X02	Pearson Correlation	.157	1	.533**	.474**	.679**	.720**	.316	.190	.320	.354*	.081	.570**	.320	.357*	.463**	-.118	.014	-.013	.399*	.302	.568**
	Sig. (2-tailed)	.359		.001	.003	.000	.000	.060	.267	.057	.034	.640	.000	.057	.032	.005	.494	.934	.941	.016	.073	.000
	N	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36
X03	Pearson Correlation	.023	.533**	1	.424**	.589**	.588**	.229	.250	.273	.302	-	.127	.055	.341*	.458**	-	.027	.134	.192	.435**	.439**
	Sig. (2-tailed)	.892	.001		.010	.000	.000	.179	.141	.108	.074	.842	.460	.752	.042	.005	.342*	.877	.436	.262	.008	.007
	N	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36
X04	Pearson Correlation	.128	.474**	.424**	1	.418*	.524**	.528**	.506**	.437**	.483**	.024	.113	.243	.108	.505**	.125	.258	.401*	.666**	.308	.687**
	Sig. (2-tailed)																					
	N	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36

	Sig. (2-tailed)	.455	.003	.010		.011	.001	.001	.002	.008	.003	.887	.511	.154	.529	.002	.467	.128	.015	.000	.067	.000	
	N	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36
X05	Pearson Correlation	.299	.679**	.589**	.418*	1	.840**	.270	.295	.496**	.439**	-	.517**	.298	.455**	.569**	-.018	.182	.124	.315	.469**	.685**	
	Sig. (2-tailed)	.076	.000	.000	.011		.000	.111	.081	.002	.007	.800	.001	.078	.005	.000	.916	.288	.472	.061	.004	.000	
	N	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36
X06	Pearson Correlation	.324	.720**	.588**	.524**	.840**	1	.298	.264	.317	.351*	-	.479**	.190	.369*	.547**	-.023	.224	.166	.295	.369*	.646**	
	Sig. (2-tailed)	.054	.000	.000	.001	.000		.077	.120	.059	.036	.853	.003	.266	.027	.001	.892	.188	.333	.080	.027	.000	
	N	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36
X07	Pearson Correlation	.162	.316	.229	.528**	.270	.298	1	.404*	.405*	.335*	.083	.180	.405*	.011	.146	-.037	.127	-.041	.333*	.219	.460**	
	Sig. (2-tailed)	.346	.060	.179	.001	.111	.077		.014	.014	.046	.631	.293	.014	.948	.395	.829	.462	.814	.047	.200	.005	
	N	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36
X08	Pearson Correlation	-	.190	.250	.506**	.295	.264	.404*	1	.309	.537**	-	.115	.398*	.345*	.425**	.179	.547**	.340*	.386*	.507**	.650**	
	Sig. (2-tailed)	.912	.267	.141	.002	.081	.120	.014		.066	.001	.675	.504	.016	.039	.010	.296	.001	.043	.020	.002	.000	
	N	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36

X09	Pearson Correlation	.252	.320	.273	.437**	.496**	.317	.405*	.309	1	.503**	-	.224	.545**	.274	.501**	.101	.110	.099	.278	.258	.584**
	Sig. (2-tailed)	.139	.057	.108	.008	.002	.059	.014	.066		.002	.765	.188	.001	.106	.002	.560	.524	.567	.100	.129	.000
	N	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36
X10	Pearson Correlation	.278	.354*	.302	.483**	.439**	.351*	.335*	.537**	.503**	1	.285	.124	.302	.505**	.352*	.333*	.364*	.328	.513**	.285	.757**
	Sig. (2-tailed)	.100	.034	.074	.003	.007	.036	.046	.001	.002		.092	.471	.074	.002	.035	.047	.029	.051	.001	.092	.000
	N	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36
X11	Pearson Correlation	.013	.081	-.034	.024	-.044	-.032	.083	-.072	-.052	.285	1	.078	-.052	.029	-.195	.418*	-.175	-.104	.216	-.237	.196
	Sig. (2-tailed)	.941	.640	.842	.887	.800	.853	.631	.675	.765	.092		.652	.765	.868	.255	.011	.307	.547	.205	.165	.252
	N	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36
X12	Pearson Correlation	.338*	.570**	.127	.113	.517**	.479**	.180	.115	.224	.124	.078	1	.337*	.288	.530**	-.083	.115	-.104	.242	.349*	.452**
	Sig. (2-tailed)	.044	.000	.460	.511	.001	.003	.293	.504	.188	.471	.652		.045	.088	.001	.632	.503	.547	.155	.037	.006
	N	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36
X13	Pearson Correlation	.050	.320	.055	.243	.298	.190	.405*	.398*	.545**	.302	-	.337*	1	.365*	.319	.000	-.037	-.033	.278	.258	.450**
												.052										

	Sig. (2-tailed)	.771	.057	.752	.154	.078	.266	.014	.016	.001	.074	.765	.045		.028	.058	1.000	.832	.849	.100	.129	.006	
	N	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36
X14	Pearson Correlation	.360*	.357*	.341*	.108	.455**	.369*	.011	.345*	.274	.505**	.029	.288	.365*	1	.417*	.135	.033	.169	.352*	.469**	.573**	
	Sig. (2-tailed)	.031	.032	.042	.529	.005	.027	.948	.039	.106	.002	.868	.088	.028		.011	.434	.850	.324	.035	.004	.000	
	N	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36
X15	Pearson Correlation	.199	.463**	.458**	.505**	.569**	.547**	.146	.425**	.501**	.352*	-	.530**	.319	.417*	1	.034	.332*	.361*	.428**	.559**	.693**	
	Sig. (2-tailed)	.245	.005	.005	.002	.000	.001	.395	.010	.002	.035	.255	.001	.058	.011		.846	.048	.031	.009	.000	.000	
	N	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36
X16	Pearson Correlation	.093	-.118	-	.125	-.018	-.023	-.037	.179	.101	.333*	.418*	-.083	.000	.135	.034	1	.256	.425**	.427**	-.163	.383*	
	Sig. (2-tailed)	.591	.494	.041	.467	.916	.892	.829	.296	.560	.047	.011	.632	1.000	.434	.846		.131	.010	.009	.343	.021	
	N	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36
X17	Pearson Correlation	.043	.014	.027	.258	.182	.224	.127	.547**	.110	.364*	-	.115	-.037	.033	.332*	.256	1	.532**	.104	.351*	.448**	
	Sig. (2-tailed)	.804	.934	.877	.128	.288	.188	.462	.001	.524	.029	.307	.503	.832	.850	.048	.131		.001	.547	.036	.006	
	N	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36

X18	Pearson Correlation	.034	-.013	.134	.401*	.124	.166	-.041	.340*	.099	.328	-	-.104	-.033	.169	.361*	.425**	.532**	1	.377*	.271	.480**
	Sig. (2-tailed)	.842	.941	.436	.015	.472	.333	.814	.043	.567	.051	.547	.547	.849	.324	.031	.010	.001		.023	.110	.003
	N	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36
X19	Pearson Correlation	.166	.399*	.192	.666**	.315	.295	.333*	.386*	.278	.513**	.216	.242	.278	.352*	.428**	.427**	.104	.377*	1	.238	.687**
	Sig. (2-tailed)	.335	.016	.262	.000	.061	.080	.047	.020	.100	.001	.205	.155	.100	.035	.009	.009	.547	.023		.162	.000
	N	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36
X20	Pearson Correlation	.292	.302	.435**	.308	.469**	.369*	.219	.507**	.258	.285	-	.349*	.258	.469**	.559**	-.163	.351*	.271	.238	1	.568**
	Sig. (2-tailed)	.084	.073	.008	.067	.004	.027	.200	.002	.129	.092	.165	.037	.129	.004	.000	.343	.036	.110	.162		.000
	N	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36
TOTAL	Pearson Correlation	.366*	.568**	.439**	.687**	.685**	.646**	.460**	.650**	.584**	.757**	.196	.452**	.450**	.573**	.693**	.383*	.448**	.480**	.687**	.568**	1
	Sig. (2-tailed)	.028	.000	.007	.000	.000	.000	.005	.000	.000	.000	.252	.006	.006	.000	.000	.021	.006	.003	.000	.000	
	N	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36

\*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

\*\* . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

## Uji Reliabilitas

### Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	36	100.0
	Excluded <sup>a</sup>	0	.0
	Total	36	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

### Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.862	19

### LAMPIRAN 13 Analisis Uji Validitas dan Reliabilitas Hasil Belajar

#### Pretest

#### Uji Validitas

#### Correlations

		P01	P02	P03	P04	P05	P06	P07	P08	P09	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	TOTAL
P01	Pearson Correlation	1	.081	.614**	.290	-.174	-.241	-.084	.192	.172	-.017	-.034	.213	.290	.037	.273	-.227	.460**	-.107	.213	.018	.206
	Sig. (2-tailed)		.640	.000	.086	.310	.158	.627	.262	.316	.920	.842	.212	.086	.829	.108	.184	.005	.536	.212	.916	.228
	N	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36
P02	Pearson Correlation	.081	1	.075	.309	.154	.259	.297	.572**	.396*	.294	.533**	.189	.463**	.265	.322	.294	-.021	.236	.331*	.226	.551**
	Sig. (2-tailed)	.640		.664	.067	.369	.127	.078	.000	.017	.082	.001	.270	.004	.118	.055	.082	.901	.165	.049	.186	.000
	N	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36
P03	Pearson Correlation	.614**	.075	1	.527**	-.284	-.104	.098	.215	.184	-.077	.040	.248	.203	.009	.106	-.077	.614**	-.174	.248	.284	.294
	Sig. (2-tailed)	.000	.664		.001	.094	.546	.571	.208	.283	.655	.817	.144	.236	.960	.539	.655	.000	.311	.144	.094	.082
	N	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36

P04	Pearson Correlation	.290	.309	.527**	1	.111	.066	.353*	.367*	.461**	.367*	.461**	.272	.259	.215	.058	.234	.510**	.000	.136	.453**	.560**
	Sig. (2-tailed)	.086	.067	.001		.519	.703	.035	.028	.005	.028	.005	.108	.127	.208	.737	.170	.001	1.000	.429	.006	.000
	N	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36
P05	Pearson Correlation	-.174	.154	-.284	.111	1	.592**	.482**	.234	.329	.634**	.592**	.272	.259	.215	.058	.501**	-.046	.612**	.136	.174	.534**
	Sig. (2-tailed)	.310	.369	.094	.519		.000	.003	.170	.050	.000	.000	.108	.127	.208	.737	.002	.788	.000	.429	.310	.001
	N	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36
P06	Pearson Correlation	-.241	.259	-.104	.066	.592**	1	.501**	.231	.532**	.349*	.416*	.524**	.197	.269	.172	.587**	.174	.443**	.403*	.213	.602**
	Sig. (2-tailed)	.158	.127	.546	.703	.000		.002	.176	.001	.037	.012	.001	.249	.113	.316	.000	.310	.007	.015	.212	.000
	N	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36
P07	Pearson Correlation	-.084	.297	.098	.353*	.482**	.501**	1	.563**	.387*	.563**	.501**	.511**	.353*	.531**	.319	.679**	.264	.197	.393*	.701**	.779**
	Sig. (2-tailed)	.627	.078	.571	.035	.003	.002		.000	.020	.000	.002	.001	.035	.001	.058	.000	.120	.250	.018	.000	.000
	N	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36
P08	Pearson Correlation	.192	.572**	.215	.367*	.234	.231	.563**	1	.468**	.398*	.587**	.450**	.501**	.567**	.401*	.518**	.367*	.286	.450**	.506**	.778**

	Sig. (2-tailed)	.262	.000	.208	.028	.170	.176	.000		.004	.016	.000	.006	.002	.000	.015	.001	.028	.091	.006	.002	.000
	N	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36
P09	Pearson Correlation	.172	.396*	.184	.461**	.329	.532**	.387*	.468**	1	.349*	.532**	.524**	.197	.141	.378*	.468**	.503**	.443**	.282	.213	.692**
	Sig. (2-tailed)	.316	.017	.283	.005	.050	.001	.020	.004		.037	.001	.001	.249	.411	.023	.004	.002	.007	.096	.212	.000
	N	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36
P10	Pearson Correlation	-.017	.294	-.077	.367*	.634**	.349*	.563**	.398*	.349*	1	.468**	.450**	.100	.438**	.192	.518**	.200	.470**	-.041	.380*	.628**
	Sig. (2-tailed)	.920	.082	.655	.028	.000	.037	.000	.016	.037		.004	.006	.561	.008	.262	.001	.243	.004	.813	.022	.000
	N	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36
P11	Pearson Correlation	-.034	.533**	.040	.461**	.592**	.416*	.501**	.587**	.532**	.468**	1	.161	.461**	.396*	.172	.468**	.174	.443**	.282	.460**	.726**
	Sig. (2-tailed)	.842	.001	.817	.005	.000	.012	.002	.000	.001	.004		.348	.005	.017	.316	.004	.310	.007	.096	.005	.000
	N	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36
P12	Pearson Correlation	.213	.189	.248	.272	.272	.524**	.511**	.450**	.524**	.450**	.161	1	.136	.351*	.426**	.327	.568**	.500**	.375*	.298	.670**
	Sig. (2-tailed)	.212	.270	.144	.108	.108	.001	.001	.006	.001	.006	.348		.429	.036	.010	.051	.000	.002	.024	.077	.000
	N	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36

P13	Pearson Correlation	.290	.463**	.203	.259	.259	.197	.353*	.501**	.197	.100	.461**	.136	1	.358*	.058	.234	.139	.000	.544**	.453**	.547**
	Sig. (2-tailed)	.086	.004	.236	.127	.127	.249	.035	.002	.249	.561	.005	.429		.032	.737	.170	.418	1.000	.001	.006	.001
	N	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36
P14	Pearson Correlation	.037	.265	.009	.215	.215	.269	.531**	.567**	.141	.438**	.396*	.351*	.358*	1	.262	.438**	.289	-.022	.482**	.531**	.608**
	Sig. (2-tailed)	.829	.118	.960	.208	.208	.113	.001	.000	.411	.008	.017	.036	.032		.123	.008	.087	.899	.003	.001	.000
	N	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36
P15	Pearson Correlation	.273	.322	.106	.058	.058	.172	.319	.401*	.378*	.192	.172	.426**	.058	.262	1	-.017	.460**	.213	.426**	.018	.425**
	Sig. (2-tailed)	.108	.055	.539	.737	.737	.316	.058	.015	.023	.262	.316	.010	.737	.123		.920	.005	.212	.010	.916	.010
	N	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36
P16	Pearson Correlation	-.227	.294	-.077	.234	.501**	.587**	.679**	.518**	.468**	.518**	.468**	.327	.234	.438**	-.017	1	.033	.102	.204	.506**	.640**
	Sig. (2-tailed)	.184	.082	.655	.170	.002	.000	.000	.001	.004	.001	.004	.051	.170	.008	.920		.851	.553	.232	.002	.000
	N	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36
P17	Pearson Correlation	.460**	-.021	.614**	.510**	-.046	.174	.264	.367*	.503**	.200	.174	.568**	.139	.289	.460**	.033	1	.114	.398*	.257	.529**

	Sig. (2-tailed)	.005	.901	.000	.001	.788	.310	.120	.028	.002	.243	.310	.000	.418	.087	.005	.851		.509	.016	.131	.001
	N	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36
P18	Pearson Correlation	-.107	.236	-.174	.000	.612**	.443**	.197	.286	.443**	.470**	.443**	.500**	.000	-.022	.213	.102	.114	1	-.062	-.043	.399*
	Sig. (2-tailed)	.536	.165	.311	1.000	.000	.007	.250	.091	.007	.004	.007	.002	1.000	.899	.212	.553	.509		.717	.805	.016
	N	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36
P19	Pearson Correlation	.213	.331*	.248	.136	.136	.403*	.393*	.450**	.282	-.041	.282	.375*	.544**	.482**	.426**	.204	.398*	-.062	1	.298	.565**
	Sig. (2-tailed)	.212	.049	.144	.429	.429	.015	.018	.006	.096	.813	.096	.024	.001	.003	.010	.232	.016	.717		.077	.000
	N	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36
P20	Pearson Correlation	.018	.226	.284	.453**	.174	.213	.701**	.506**	.213	.380*	.460**	.298	.453**	.531**	.018	.506**	.257	-.043	.298	1	.633**
	Sig. (2-tailed)	.916	.186	.094	.006	.310	.212	.000	.002	.212	.022	.005	.077	.006	.001	.916	.002	.131	.805	.077		.000
	N	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36
TOTAL	Pearson Correlation	.206	.551**	.294	.560**	.534**	.602**	.779**	.778**	.692**	.628**	.726**	.670**	.547**	.608**	.425**	.640**	.529**	.399*	.565**	.633**	1
	Sig. (2-tailed)	.228	.000	.082	.000	.001	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.001	.000	.010	.000	.001	.016	.000	.000	
	N	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36

\*\* . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

\* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

### Uji Reliabilitas

#### Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	36	100.0
	Excluded <sup>a</sup>	0	.0
	Total	36	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

#### Reliability Statistics

Cronbach's	
Alpha	N of Items
.903	18

*Posttest*

Uji Validitas

**Correlations**

		P01	P02	P03	P04	P05	P06	P07	P08	P09	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	TOTAL
P01	Pearson Correlation	1	.140	-.046	.058	.000	.000	-.140	-.098	.058	.000	.000	.058	.140	.204	.140	.058	-.174	.293	.293	.140	.180
	Sig. (2-tailed)		.415	.788	.737	1.000	1.000	.415	.571	.737	1.000	1.000	.737	.415	.232	.415	.737	.310	.083	.083	.415	.292
	N	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36
P02	Pearson Correlation	.140	1	.253	.804**	.686**	.686**	.471**	.697**	.804**	.686**	.343*	.804**	1.000**	.686**	.471**	.366*	.366*	.697**	.697**	.471**	.915**
	Sig. (2-tailed)	.415		.136	.000	.000	.000	.004	.000	.000	.000	.041	.000	.000	.000	.004	.028	.028	.000	.000	.004	.000
	N	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36
P03	Pearson Correlation	-.046	.253	1	.170	.114	.114	.253	.421*	.170	.114	.227	.170	.253	.114	-.097	.170	.170	-.068	-.068	-.097	.288
	Sig. (2-tailed)	.788	.136		.323	.509	.509	.136	.011	.323	.509	.183	.323	.136	.509	.572	.323	.323	.694	.694	.572	.089
	N	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36
P04	Pearson Correlation	.058	.804**	.170	1	.533**	.853**	.804**	.561**	1.000**	.853**	.213	1.000**	.804**	.533**	.366*	.636**	.636**	.561**	.561**	.366*	.935**
	Sig. (2-tailed)																					
	N	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36

	Sig. (2-tailed)	.737	.000	.323		.001	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.001	.028	.000	.000	.000	.000	.000	.028	.000
	N	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36
P05	Pearson Correlation	.000	.686**	.114	.533**	1	.438**	.300	.478**	.533**	.438**	.125	.533**	.686**	.719**	.300	.213	.213	.478**	.478**	.300	.646**	
	Sig. (2-tailed)	1.000	.000	.509	.001		.008	.075	.003	.001	.008	.468	.001	.000	.000	.075	.212	.212	.003	.003	.075	.000	
	N	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36
P06	Pearson Correlation	.000	.686**	.114	.853**	.438**	1	.686**	.478**	.853**	.719**	.125	.853**	.686**	.438**	.300	.533**	.533**	.478**	.478**	.300	.799**	
	Sig. (2-tailed)	1.000	.000	.509	.000	.008		.000	.003	.000	.000	.468	.000	.000	.008	.075	.001	.001	.003	.003	.075	.000	
	N	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36
P07	Pearson Correlation	-.140	.471**	.253	.804**	.300	.686**	1	.697**	.804**	.686**	.086	.804**	.471**	.300	-.059	.366*	.804**	-.041	-.041	-.059	.635**	
	Sig. (2-tailed)	.415	.004	.136	.000	.075	.000		.000	.000	.000	.619	.000	.004	.075	.733	.028	.000	.812	.812	.733	.000	
	N	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36
P08	Pearson Correlation	-.098	.697**	.421*	.561**	.478**	.478**	.697**	1	.561**	.478**	.239	.561**	.697**	.478**	-.041	-.051	.561**	-.029	-.029	-.041	.589**	
	Sig. (2-tailed)	.571	.000	.011	.000	.003	.003	.000		.000	.003	.160	.000	.000	.003	.812	.768	.000	.869	.869	.812	.000	
	N	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36

P09	Pearson Correlation	.058	.804**	.170	1.000**	.533**	.853**	.804**	.561**	1	.853**	.213	1.000**	.804**	.533**	.366*	.636**	.636**	.561**	.561**	.366*	.935**
	Sig. (2-tailed)	.737	.000	.323	.000	.001	.000	.000	.000		.000	.212	.000	.000	.001	.028	.000	.000	.000	.000	.028	.000
	N	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36
P10	Pearson Correlation	.000	.686**	.114	.853**	.438**	.719**	.686**	.478**	.853**	1	.125	.853**	.686**	.438**	.300	.533**	.853**	.478**	.478**	.300	.824**
	Sig. (2-tailed)	1.000	.000	.509	.000	.008	.000	.000	.003	.000		.468	.000	.000	.008	.075	.001	.000	.003	.003	.075	.000
	N	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36
P11	Pearson Correlation	.000	.343*	.227	.213	.125	.125	.086	.239	.213	.125	1	.213	.343*	.125	.086	.000	.000	.239	.239	.086	.357*
	Sig. (2-tailed)	1.000	.041	.183	.212	.468	.468	.619	.160	.212	.468		.212	.041	.468	.619	1.000	1.000	.160	.160	.619	.033
	N	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36
P12	Pearson Correlation	.058	.804**	.170	1.000**	.533**	.853**	.804**	.561**	1.000**	.853**	.213	1	.804**	.533**	.366*	.636**	.636**	.561**	.561**	.366*	.935**
	Sig. (2-tailed)	.737	.000	.323	.000	.001	.000	.000	.000	.000	.000	.212		.000	.001	.028	.000	.000	.000	.000	.028	.000
	N	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36
P13	Pearson Correlation	.140	1.000**	.253	.804**	.686**	.686**	.471**	.697**	.804**	.686**	.343*	.804**	1	.686**	.471**	.366*	.366*	.697**	.697**	.471**	.915**

	Sig. (2-tailed)	.415	.000	.136	.000	.000	.000	.004	.000	.000	.000	.041	.000		.000	.004	.028	.028	.000	.000	.004	.000
	N	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36
P14	Pearson Correlation	.204	.686**	.114	.533**	.719**	.438**	.300	.478**	.533**	.438**	.125	.533**	.686**	1	.300	.213	.213	.478**	.478**	.300	.671**
	Sig. (2-tailed)	.232	.000	.509	.001	.000	.008	.075	.003	.001	.008	.468	.001	.000		.075	.212	.212	.003	.003	.075	.000
	N	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36
P15	Pearson Correlation	.140	.471**	-.097	.366*	.300	.300	-.059	-.041	.366*	.300	.086	.366*	.471**	.300	1	.366*	-.073	.697**	.697**	.471**	.461**
	Sig. (2-tailed)	.415	.004	.572	.028	.075	.075	.733	.812	.028	.075	.619	.028	.004	.075		.028	.672	.000	.000	.004	.005
	N	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36
P16	Pearson Correlation	.058	.366*	.170	.636**	.213	.533**	.366*	-.051	.636**	.533**	.000	.636**	.366*	.213	.366*	1	.273	.561**	.561**	.366*	.587**
	Sig. (2-tailed)	.737	.028	.323	.000	.212	.001	.028	.768	.000	.001	1.000	.000	.028	.212	.028		.108	.000	.000	.028	.000
	N	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36
P17	Pearson Correlation	-.174	.366*	.170	.636**	.213	.533**	.804**	.561**	.636**	.853**	.000	.636**	.366*	.213	-.073	.273	1	-.051	-.051	-.073	.529**
	Sig. (2-tailed)	.310	.028	.323	.000	.212	.001	.000	.000	.000	.000	1.000	.000	.028	.212	.672	.108		.768	.768	.672	.001
	N	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36

P18	Pearson Correlation	.293	.697**	-	.561**	.478**	.478**	-.041	-.029	.561**	.478**	.239	.561**	.697**	.478**	.697**	.561**	-.051	1	1.000**	.697**	.687**
	Sig. (2-tailed)	.083	.000	.694	.000	.003	.003	.812	.869	.000	.003	.160	.000	.000	.003	.000	.000	.768		.000	.000	.000
	N	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36
P19	Pearson Correlation	.293	.697**	-	.561**	.478**	.478**	-.041	-.029	.561**	.478**	.239	.561**	.697**	.478**	.697**	.561**	-.051	1.000**	1	.697**	.687**
	Sig. (2-tailed)	.083	.000	.694	.000	.003	.003	.812	.869	.000	.003	.160	.000	.000	.003	.000	.000	.768	.000		.000	.000
	N	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36
P20	Pearson Correlation	.140	.471**	-	.366*	.300	.300	-.059	-.041	.366*	.300	.086	.366*	.471**	.300	.471**	.366*	-.073	.697**	.697**	1	.461**
	Sig. (2-tailed)	.415	.004	.572	.028	.075	.075	.733	.812	.028	.075	.619	.028	.004	.075	.004	.028	.672	.000	.000		.005
	N	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36
TOTAL	Pearson Correlation	.180	.915**	.288	.935**	.646**	.799**	.635**	.589**	.935**	.824**	.357*	.935**	.915**	.671**	.461**	.587**	.529**	.687**	.687**	.461**	1
	Sig. (2-tailed)	.292	.000	.089	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.033	.000	.000	.000	.005	.000	.001	.000	.000	.005	
	N	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36

\*\* . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

\* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

## Uji Reliabilitas

### Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	36	100.0
	Excluded <sup>a</sup>	0	.0
	Total	36	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

### Reliability Statistics

Cronbach's	
Alpha	N of Items
.929	18

## LAMPIRAN 14 Analisis Pengujian Motivasi Belajar

### Analisis Deskriptif

#### Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pre-Test Eksperimen	36	51	64	56.72	3.058
Post-Test Eksperimen	36	55	76	64.86	4.530
Pre-Test Kontrol	36	50	63	55.50	3.103
Post-Test Kontrol	36	50	73	61.72	5.147
Valid N (listwise)	36				

### Uji Normalitas

#### Case Processing Summary

	Kelas	Valid		Cases Missing		Total	
		N	Percent	N	Percent	N	Percent
Hasil Motivasi Belajar	Pre-Test Motivasi Kelas Eksperimen	36	100.0%	0	0.0%	36	100.0%
	Post-Test Motivasi Kelas Eksperimen	36	100.0%	0	0.0%	36	100.0%
	Pre-Test Motivasi Kelas Kontrol	36	100.0%	0	0.0%	36	100.0%
	Post-Test Motivasi Kelas Kontrol	36	100.0%	0	0.0%	36	100.0%

#### Tests of Normality

	Kelas	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Motivasi Belajar	Pre-Test Motivasi Kelas Eksperimen	.162	36	.018	.953	36	.132
	Post-Test Motivasi Kelas Eksperimen	.210	36	.000	.949	36	.100
	Pre-Test Motivasi Kelas Kontrol	.147	36	.047	.951	36	.114
	Post-Test Motivasi Kelas Kontrol						

Post-Test Motivasi Kelas Kontrol	.071	36	.200*	.988	36	.960
-------------------------------------	------	----	-------	------	----	------

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

a. Lilliefors Significance Correction

## Uji Homogenitas

### Case Processing Summary

	Kelas	Valid		Cases Missing		Total	
		N	Percent	N	Percent	N	Percent
Hasil Angket	Post-Test Angket	36	100.0%	0	0.0%	36	100.0%
Motivasi Belajar	Motivasi Belajar						
Siswa	Post-Test Angket	36	100.0%	0	0.0%	36	100.0%
	Motivasi Belajar						

### Test of Homogeneity of Variance

		Levene	df1	df2	Sig.
		Statistic			
Hasil Angket Motivasi	Based on Mean	1.420	1	70	.237
Belajar Siswa	Based on Median	1.347	1	70	.250
	Based on Median and with adjusted df	1.347	1	69.954	.250
	Based on trimmed mean	1.410	1	70	.239

## Uji-T

### Group Statistics

Kelas		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil Angket Motivasi Belajar Siswa	Post-Test Angket Motivasi Belajar	36	64.86	4.530	.755
	Post-Test Angket Motivasi Belajar	36	61.72	5.147	.858

### Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil Angket Motivasi Belajar Siswa	Equal variances assumed	1.420	.237	2.747	70	.008	3.139	1.143	.860	5.418
Hasil Angket Motivasi Belajar Siswa	Equal variances not assumed			2.747	68.890	.008	3.139	1.143	.859	5.419

## LAMPIRAN 15 Pengujian Hasil Belajar

### Analisis Deskriptif

#### Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pre-Test Eksperimen	36	14	17	15.33	1.121
Post-Test Eksperimen	36	15	18	17.00	1.014
Pre-Test Kontrol	36	12	17	15.00	1.242
Post-Test Kontrol	36	12	18	16.42	1.131
Valid N (listwise)	36				

### Uji Normalitas

#### Case Processing Summary

	Kelas	Cases					
		Valid		Missing		Total	
		N	Percent	N	Percent	N	Percent
Hasil Belajar Siswa	Pre-Test Eksperimen	36	100.0%	0	0.0%	36	100.0%
	Post-Test Eksperimen	36	100.0%	0	0.0%	36	100.0%
	Pre-Test Kontrol	36	100.0%	0	0.0%	36	100.0%
	Post-Test Kontrol	36	100.0%	0	0.0%	36	100.0%

#### Tests of Normality

	Kelas	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Pre-Test Eksperimen	.284	36	.000	.818	36	.000
	Post-Test Eksperimen	.255	36	.000	.826	36	.000
	Pre-Test Kontrol	.222	36	.000	.924	36	.016
	Post-Test Kontrol	.364	36	.000	.687	36	.000

a. Lilliefors Significance Correction

Uji Homogenitas

*Pretest*

**Test of Homogeneity of Variance**

		Levene			
		Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Based on Mean	.104	1	70	.748
	Based on Median	.080	1	70	.778
	Based on Median and with adjusted df	.080	1	69.807	.778
	Based on trimmed mean	.052	1	70	.821

*Posttest*

**Test of Homogeneity of Variance**

		Levene			
		Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Based on Mean	.000	1	70	1.000
	Based on Median	.894	1	70	.348
	Based on Median and with adjusted df	.894	1	52.048	.349
	Based on trimmed mean	.108	1	70	.744

## Uji Man Whitney

		<b>Ranks</b>		
	Kelas	N	Mean Rank	Sum of Ranks
Hasil Belajar Siswa	Kelas Eksperimen (UT)	36	41.75	1503.00
	Kelas Kontrol (Konvensional)	36	31.25	1125.00
	Total	72		

### Test Statistics<sup>a</sup>

Hasil Belajar	
Siswa	
Mann-Whitney U	459.000
Wilcoxon W	1125.000
Z	-2.254
Asymp. Sig. (2-tailed)	.024

a. Grouping Variable: Kelas

**LAMPIRAN 16 Dokumentasi Kegiatan Pembelajaran Kelas Eksperimen**



## LAMPIRAN 17 Dokumentasi Kegiatan Pembelajaran Kelas Kontrol



## LAMPIRAN 18 Sertifikat Bebas Plagiasi



**KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIT PENGEMBANGAN PUBLIKASI ILMIAH**

# SERTIFIKAT BEBAS PLAGIASI

NOMOR: 1002/UN.03.1/PP.00.9/04/2026  
diberikan kepada:

**Nama** : Aulia Ismatul Shofi  
**NIM** : 220102110012  
**Program Studi** : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial  
**Judul Karya Tulis** : Pengaruh Media Pembelajaran Ular Tangga Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa Kelas XI MAN 1 Pasuruan Pada Pembelajaran Geografi

Naskah Skripsi/ Tesis sudah memenuhi kriteria anti plagiasi yang ditetapkan oleh Pusat Penelitian dan Academic Writing, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.



Malang, 15 April 2026  
a.n. Dekan  
Ketua  
  
Wahyulinda Mala Rohmana, M.Pd



## LAMPIRAN 19 Media Pembelajaran

### Media Ular Tangga Kelas Eksperimen



### Media Konvensional PPT Kelas Kontrol



LINK PPT : <https://canva.link/p9ly6p44bwwzz76>

## BIODATA MAHASISWA



Nama : Aulia Ismatul Shofi  
NIM : 220102110012  
Tempat Tanggal Lahir : Pasuruan, 29 Maret 2004  
Fakultas/Program Studi : Fakultas Ilmu Tarbiyah dan  
Keguruan/Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial  
Tahun Masuk : 2022  
Alamat Rumah : Cangkring Malang, Beji, Pasuruan  
No. Hp : 089518760892  
Alamat Email : [auliashofi94@gmail.com](mailto:auliashofi94@gmail.com)  
Riwayat Pendidikan :

Jenjang	Tempat
TK	TK PKK Satu Atap Jodokan
SD	SDN Cangkring Malang III
MTS	MTs K.H.A Wahid Hasyim Bangil
MA	MAN 1 Pasuruan
Perguruan Tinggi	UIN Maulana Malik Ibrahim Malang