

## UPAYA MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR MELALUI MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA PADA SISWA TUNAGRAHITA KELAS III SLB PGRI SENTOLO KULON PROGO

Ririh Mita Saputri<sup>1</sup>, Yulian Agus Suminar<sup>2</sup>, Luqman Hidayat<sup>3</sup>

Universitas PGRI Yogyakarta

[email: ririhmitasaputri120700@gmail.com](mailto:ririhmitasaputri120700@gmail.com), [yulian@upy.ac.id](mailto:yulian@upy.ac.id), [luqman@upy.ac.id](mailto:luqman@upy.ac.id)

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar melalui media permainan ular tangga pada siswa tunagrahita kelas III SLB PGRI Sentolo Kulon Progo Tahun 2020/2021. Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Teknik pengumpulan data dilakukan dengan: pengamatan, wawancara, observasi, tes, catatan lapangan, dan alat rekam gambar (dokumentasi). Teknik analisis data yang digunakan yaitu validitas data dan reliabilitas. Hasil penelitian menunjukkan: (1) pengembangan produk media pembelajaran ular tangga menggunakan model ADDIE yang terdiri atas analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. (2) pelaksanaan tindakan kelas dengan model pembelajaran ular tangga melalui tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, dan pengamatan. (3) Ular Tangga efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan motivasi sebesar 7,06% dari 77,76% (sebelum pembelajaran menggunakan media) dan meningkat menjadi 84,82% (sesudah pembelajaran menggunakan media).

**Kata kunci:** *Media pembelajaran ular tangga, motivasi belajar*

### PENDAHULUAN

Anak berkebutuhan khusus (ABK) diartikan sebagai individu-individu yang mempunyai karakteristik yang berbeda dari individu lainnya yang dipandang normal oleh masyarakat pada umumnya. Secara lebih khusus anak berkebutuhan khusus menunjukkan karakteristik fisik, intelektual, dan emosional yang lebih rendah atau lebih tinggi dari anak normal sebayanya atau berada di luar standar normal yang berlaku di masyarakat. Sehingga mengalami kesulitan dalam meraih sukses baik dari segi sosial, personal, maupun aktivitas pendidikan (Bachri, 2010). Kekhususan yang mereka miliki menjadikan ABK memerlukan pendidikan dan layanan khusus untuk mengoptimalkan potensi dalam diri mereka secara sempurna (Hallan dan Kauffman 1986, dalam Hadis, 2006). Salah satu anak yang mengalami kebutuhan khusus adalah anak tunagrahita. Menurut WHO (World Health Organization) anak tunagrahita adalah anak yang memiliki dua komponen esensial, yaitu fungsi intelektual secara nyata berada di bawah rata-rata dan adanya ketidakmampuan dalam menyesuaikan dengan norma yang berlaku di masyarakat (Amin, 1995:19).



Sedangkan menurut Efendi dalam (Apriyanto, 2012:26), anak tunagrahita adalah “anak yang mengalami taraf kecerdasan yang rendah sehingga untuk meniti tugas perkembangan ia sangat membutuhkan layanan pendidikan bimbingan secara khusus”. Anak Tunagrahita dengan kategori ringan dapat dilatih dan dididik setara pendidikan dasar, diantaranya yaitu membaca, menulis, berhitung dan keterampilan sehari-hari (Machdarini & Hidayat, 2021). Melihat kondisi tersebut maka anak tunagrahita berada di sekolah luar biasa (SLB) untuk diajarkan berbagai macam program pendidikan baik itu akademik, vokasional, dan kegiatan bina diri. Dalam melaksanakan pembelajaran di dalam kelas, guru dituntut untuk kreatif dalam menyiapkan media pembelajaran yang menarik minat belajar bagi anak tunagrahita mengingat anak dengan hambatan tersebut sulit untuk mengikuti pembelajaran dengan baik. Siswa akan merasa tidak tertarik dan bosan bila kegiatan belajar di kelas dilakukan biasa-biasa saja. Siswa juga enggan belajar dan lebih memilih untuk mencari kesenangan sendiri. Salah satu media yang digunakan dalam meningkatkan ketertarikan belajar siswa tunagrahita di SLB PGRI Sentolo yaitu dengan media permainan ular tangga. Permainan ular tangga sendiri sudah sangat familiar di telinga kita. Di dalam menarik minat belajar anak tunagrahita, permainan ular tangga telah dimodifikasi sedemikian rupa sehingga yang ada dalam permainan tersebut berisi materi pembelajaran misalnya, pengenalan warna, huruf, angka, buah-buahan, hewan, dan lain sebagainya. Dalam permainan ular tangga juga dapat melatih motorik anak.

## **METODE**

Penelitian ini dilaksanakan di SLB PGRI Sentolo yang beralamat di Kalibondol, Sentolo, Kulon Progo. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas III (SDLB) SLB PGRI Sentolo, Kulon Progo. Objek dalam penelitian ini adalah ketertarikan belajar siswa tunagrahita kelas III dalam mengikuti pembelajaran melalui model permainan ular tangga. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan: pengamatan, wawancara, observasi, tes, catatan lapangan, dan alat rekam gambar (dokumentasi). Teknik analisis data yang digunakan yaitu validitas data dan reliabilitas. Penelitian ini dilaksanakan secara bertahap yang meliputi tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap pelaporan. Metode penelitian ini dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian tindakan kelas (PTK), adalah sebuah penelitian yang dilakukan dengan jalan pencermatan terhadap kegiatan belajar mengajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama (Arikunto, 2006: 91). Desain PTK di sini menggunakan model yang dikembangkan oleh Kemmis dan Mc. Taggart. Terdapat empat aspek pokok yang terdapat dalam penelitian tindakan menurut Kemmis dan Mc. Taggart dalam (Madya, 2006: 59-63), yakni: (1) perencanaan, (2) tindakan, (3) observasi, dan (4) refleksi. Prosedur Penelitian dapat dijelaskan sebagai berikut:

### **1. Perencanaan (Siklus I)**

Tahap perencanaan disusun berdasarkan hasil pengamatan pada tahap praobservasi awal yang refleksif. Di sini, peneliti dan kolabolator melakukan diskusi



mengenai gambaran umum pembelajaran di kelas, mengidentifikasi masalah-masalah yang ada, dan merancang tindakan untuk mengatasinya. Pada siklus I, peneliti dan guru kolaborator melakukan diskusi dan berkoordinasi untuk merencanakan tindakan yang akan dilakukan pada siklus ini terkait dengan masalah yang ditemukan. Adapun rencana yang akan dilakukan adalah sebagai berikut.

- a. Peneliti bersama guru kelas menyamakan persepsi dan diskusi untuk mengidentifikasi permasalahan yang muncul dalam pembelajaran.
  - b. Peneliti dan guru merencanakan pelaksanaan teknik pembelajaran kooperatif dengan model permainan ular tangga.
  - c. Menentukan bahan materi yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran.
  - d. Menentukan langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran dengan model permainan ular tangga.
  - e. Menyiapkan bahan-bahan pelajaran dan instrumen yang berupa lembar pengamatan diskusi kelompok, lembar penilaian keterampilan diskusi, catatan lapangan, dan alat dokumentasi kegiatan (kamera).
2. Pelaksanaan Tindakan

Tahap pelaksanaan merupakan realisasi dari rencana yang sudah dirancang sebelumnya. Tindakan yang akan dilakukan pada siklus I adalah sebagai berikut.

- a. Guru melakukan apersepsi agar siswa siap untuk masuk dan mengikuti materi pelajaran.
- b. Guru menjelaskan materi tentang model permainan ular tangga yang meliputi komponen dan prosedur pelaksanaan serta menjelaskan hal apa saja yang akan dilakukan pada saat diskusi.
- c. Siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok.
- d. Guru memberikan materi pengantar dan memberikan permasalahan yang nantinya akan dipecahkan oleh siswa melalui permainan ular tangga.
- e. Siswa memperhatikan arahan gurunya agar dapat memecahkan masalah.
- f. Guru akan memberikan pertanyaan dengan cara melemparkan dadu yang akan menentukan berapa langkah untuk mendapatkan soal.
- g. Siswa secara bergiliran akan mendapat pertanyaan dan harus menjawabnya.
- h. Guru akan memberikan reward bagi siswa yang menjawab pertanyaan dengan benar.

### 3. Observasi

Observasi merupakan kegiatan merekam segala peristiwa dan kegiatan yang terjadi selama tindakan itu berlangsung. Pada saat proses pembelajaran berlangsung, peneliti mengamati segala yang dilakukan siswa yang berkaitan dengan kegiatan mendengarkan, memahami, keaktifan siswa, cara siswa mengikuti permainan ular tangga, serta keseluruhan praktik siswa dari awal hingga akhir. Keberhasilan proses dapat dilihat dari perubahan sikap siswa terhadap pembelajaran melalui model permainan ular tangga.

### 4. Refleksi

Pada tahap refleksi ini, peneliti bersama guru berdiskusi dan menganalisis hasil



pengamatan pada siklus I, antara lain mengambil kesimpulan tentang kemampuan siswa setelah dikenakan tindakan, menilai keaktifan serta mengevaluasi kekurangan proses pembelajaran. Kegiatan refleksi ini digunakan untuk merencanakan kegiatan pada siklus II dan selanjutnya mengikuti prosedur pada siklus I, meliputi: perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian disajikan dengan deskripsi secara rinci mulai dari perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi. Hasil penelitian keterampilan berbicara khususnya berdiskusi siswa disajikan mulai dari tahap pratindakan sampai dengan akhir siklus. Sebelum dideskripsikan hasil penelitian dan pembahasannya, terlebih dahulu dideskripsikan keterampilan awal berdiskusi siswa sebelum dikenai tindakan, yakni pada tahap pratindakan. Berikut merupakan deskripsi hasil kegiatan diskusi siswa pada tahap pratindakan.

### 1. Deskripsi Awal Keterampilan Diskusi Siswa

Keterampilan awal siswa dapat dilihat dari hasil tes pratindakan yang dilaksanakan sebelum implementasi tindakan. Untuk mengetahui skor rata-rata kelas tiap aspek keterampilan diskusi. Dilakukan penghitungan pada tiap aspek tersebut. Hasil penilaian kegiatan pratindakan keterampilan diskusi siswa sebelum implementasi tindakan disajikan dalam Tabel berikut.<sup>1</sup>

Skor Penilaian Keterampilan Diskusi Siswa Pratindakan

No.	Aspek	Jumlah skor	Rata-rata kelas	Kategori (BS, B, C, K,KS)
1.	Keberanian/semangat			
2.	Kelancaran berbicara			
3.	Kejelasan ucapan dan pilihan kata			
4.	Penguasaan masalah			
5.	Penyampaian Pendapat (persetujuan dan sanggahan)			

Keterangan:

BS : Baik Sekali dengan skor rata-rata kelas  $\leq 5$

B : Baik dengan skor rata-rata kelas  $\leq 4$

C : Cukup dengan skor rata-rata kelas  $\leq 3$

K : Kurang dengan skor rata-rata kelas  $\leq 2$

KS : Kurang Sekali dengan skor rata-rata kelas  $\leq 1$

### 2. Hasil Penelitian Tindakan Kelas dengan Model Pembelajaran Ular Tangga

#### a. Pengembangan Produk Media Pembelajaran Ular Tangga

Pengembangan ular tangga administrasi pajak mengikuti model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu tahap analisis (analysis), desain (design), pengembangan (development), implementasi (implementation), dan evaluasi (evaluation). Pelaksanaan keseluruhan



prosedur pengembangan dalam penelitian ini secara rinci dapat dilihat pada uraian sebagai berikut:

## 1. Tahap Analisis (Analysis)

Pada tahap analisis, peneliti melakukan wawancara dan observasi di SLB PGRI Sentolo. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru ditemukan beberapa hal yaitu guru menganggap buku dan slide powerpoint merupakan media yang mudah dalam penggunaannya. Guru pun juga merasa bahwa media yang digunakan masih belum dapat meningkatkan motivasi siswa, hal ini dirasakan ketika guru mengajar di kelas, masih dijumpai adanya siswa yang mengantuk saat guru menjelaskan materi dan partisipasi siswa di kelas yang masih rendah.

## 2. Tahap Desain (Design)

### a) Perancangan Desain Produk

Konsep desain produk awal media pembelajaran Ular Tangga pada dasarnya sama dengan konsep desain permainan ular tangga yaitu terdapat beberapa gambar ular, tangga, petak (kotak), bidak, dan dadu.

### b) Perancangan Aturan Permainan, Materi, Soal, dan Jawaban

Pada tahap ini, peneliti membuat peraturan permainan Ular Tangga, materi, soal serta Peraturan permainan Ular Tangga sama seperti peraturan permainan ular tangga pada umumnya. Pemain menjalankan bidaknya sesuai dengan angka yang muncul pada hasil lemparan mata dadu. Apabila pemain mendapat petak bergambar tangga maka pemain harus memindahkan bidaknya pada petak yang ditunjuk tangga, dan apabila pemain mendapat petak bergambar ekor ular maka pemain harus memindahkan bidaknya pada petak yang ditunjuk oleh kepala ular. Pemain yang mendapat petak bergambar soal maka pemain harus mengambil soal dan menjawabnya. Pemain yang mendapat petak bergambar lebah maka pemain harus mengambil kartu materi dan menyimpannya. Pemain yang mendapat petak bergambar semar harus mengambil kartu motivasi dan membacanya serta pemain yang mendapat petak bergambar peti harta memiliki hak untuk menukarkan poin.

### c) Menyusun Kisi-kisi Instrumen Penilaian Produk

Pada tahap ini peneliti menyusun instrumen penilaian kualitas media berupa angket daftar isian (check list) untuk ahli materi, ahli media, dan siswa.

## 3. Tahap Pengembangan (Development)

### a. Pembuatan Produk

Pembuatan produk ini diawali dengan mendesain produk menggunakan aplikasi Corel Draw X7. Papan ular tangga didesain berbentuk persegi panjang dengan ukuran 46 x 32,5 cm dan terdapat 100 petak yang didesain dengan memasukkan beberapa gambar (ular, tangga, semar, lebah, peti kemas, pohon, dan bangunan). Peneliti juga membuat desain



beberapa kartu berbentuk persegi panjang yang digunakan dalam produk ular tangga ini. Jumlah dan ukuran kartu-kartu tersebut adalah sebagai berikut:

1. 75 buah kartu soal @ 12 x 7 cm
2. 30 buah kartu motivasi @ 10 x 6 cm
3. 10 buah kartu kumpulan materi @ 10 x 6 cm
4. 75 buah kartu poin @ 6 x 4 cm
5. 1 buah peraturan permainan

b. Validasi

Media awal yang telah dibuat selanjutnya divalidasi. Tahap validasi ini bertujuan untuk memperoleh pengakuan kelayakan dan memperoleh masukan perbaikan mengenai media yang dikembangkan. Pada tahap ini media divalidasi oleh ahli materi dan ahli media.

c. Revisi

Media yang telah divalidasi selanjutnya melalui tahap revisi. Revisi terhadap media dilakukan berdasarkan masukan dari ahli materi dan ahli media yang diberikan pada tahap validasi.

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Produk awal yang telah direvisi pada tahap revisi selanjutnya memasuki tahap implementasi. Pada tahap ini, produk hasil revisi diimplementasikan kepada siswa yang dilakukan melalui dua tahap uji coba.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Media yang sudah melalui tahap implementasi selanjutnya dievaluasi. Pada tahap ini dilakukan evaluasi untuk mengetahui efektivitas pengembangan media dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Peningkatan motivasi belajar siswa dapat dilihat dari pengukuran motivasi sebelum dan sesudah pembelajaran dengan menggunakan angket dengan skala Likert. Angket berisi 20 butir pernyataan yang dinilai valid dengan rincian 17 butir pernyataan positif dan 3 butir pernyataan negatif. Angket telah melalui uji empiris dengan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,840 dengan kriteria reliabilitas instrumen  $\geq 0,600$ . Pada penelitian ini, peneliti melakukan analisis uji beda untuk menganalisis efektivitas pengembangan media dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Hipotesis yang diajukan pada uji beda penelitian ini terdiri dari hipotesis alternatif ( $H_a$ ) yaitu "Terdapat perbedaan peningkatan motivasi antara kelas eksperimen dan kelas kontrol" dan hipotesis nol ( $H_0$ ) berbunyi "Tidak terdapat perbedaan peningkatan motivasi antara kelas eksperimen dan kelas kontrol". Untuk menguji hipotesis tersebut, peneliti menggunakan uji independent sample t-test dengan program SPSS 21. Namun, sebelum melakukan uji hipotesis, peneliti melakukan uji prasyarat analisis. Uji prasyarat analisis dimaksudkan untuk mengetahui data yang dikumpulkan memenuhi syarat untuk dianalisis dengan teknik statistik. Uji prasyarat analisis ini meliputi uji normalitas dan uji homogenitas.



b. Pelaksanaan Tindakan Kelas dengan Model Pembelajaran Ular Tangga

1. Perencanaan

Setelah dilakukan tes pratindakan peneliti bersama guru kolabolator melakukan diskusi dan koordinasi untuk merencanakan tindakan yang akan dilakukan pada siklus I berdasarkan pada masalah yang ada. Pada tahap perencanaan ini, bertujuan untuk merencanakan penelitian tindakan yang akan dilakukan untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa dilihat dari aktivitas 40 fisik siswa terkait dengan kemampuannya dalam kegiatan diskusi kelompok. Berikut rencana tindakan yang dilakukan peneliti dan kolabolator dalam pelaksanaan tindakan siklus I.

- a) Peneliti bersama guru selaku kolabolator menyamakan persepsi dan merencanakan rancangan pembelajaran setelah mengidentifikasi permasalahan yang muncul
- b) Peneliti dan guru merencanakan model pembelajaran Ular Tangga
- c) Menentukan tema diskusi yang sesuai dengan siswa
- d) Menentukan langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran diskusi dengan model pembelajaran Ular Tangga
- e) Peneliti menyiapkan bahan pelajaran dan instrumen penelitian yang berupa catatan lapangan, pedoman penilaian diskusi, lembar pengamatan siswa, dan alat dokumentasi berupa kamera
- f) Menentukan waktu pelaksanaan penelitian yakni 4 x 45 menit (2 x pertemuan).

2. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan dengan model pembelajaran Ular Tangga diharapkan dapat meningkatkan aspek yang masih kurang berdasarkan pada hasil tes pratindakan.

3. Pengamatan

Pada pelaksanaan tindakan siklus I ini, peneliti dan kolabolator mengamati jalannya pembelajaran dengan seksama. Peneliti mengamati proses pembelajaran menggunakan instrumen penelitian yang sebelumnya telah disepakati dan didiskusikan dengan kolabolator. Instrumen yang digunakan peneliti meliputi lembar penilaian diskusi, lembar pengamatan, catatan lapangan, disertai dengan dokumentasi berupa foto dengan kamera.<sup>1</sup>

c. Instrumen Uji Coba Angket Motivasi Belajar



## INSTRUMEN UJI COBA ANGKET MOTIVASI BELAJAR

### Lembar Uji Coba Instrumen Angket Motivasi Belajar Siswa

Nama Siswa : .....

Kelas : .....

No.	Pernyataan	Alternatif jawaban				
		SS	S	KS	TS	STS
1.	Saya berusaha menjawab soal yang diberikan oleh guru.					
2.	Saya ingin dapat menjawab setiap soal yang diberikan oleh guru.					
3.	Saya mengerjakan soal dengan sungguh-sungguh.					
4.	Dalam menghadapi soal yang sulit, saya memilih untuk tidak menjawab.					
5.	Saya selalu berusaha menjawab soal yang sulit.					
6.	Bagi saya belajar menggunakan media belajar ular tangga cukup menarik.					
7.	Pembelajaran menyenangkan menggunakan media pembelajaran ular tangga.					
8.	Saya lebih mudah mengingat materi jika pembelajarannya menggunakan media pembelajaran ular tangga.					
9.	Pembelajaran menggunakan media pembelajaran ular tangga merangsang rasa ingin tahu saya.					
10.	Saya lebih senang mengerjakan tugas yang diberikan guru secara mandiri.					
11.	Saya selalu berusaha mengerjakan tugas semampu saya tanpa bertanya kepada teman.					
12.	Saya senang belajar karena pada saat pembelajaran dibentuk kelompok-kelompok.					
13.	Saya senang belajar karena saat guru mengajar menggunakan metode yang bervariasi.					
14.	Saya merasa bosan jika guru menjelaskan materi dengan berceramah saja.					
15.	Saya merasa bosan jika setiap pertemuan mengerjakan tugas dari guru.					
16.	Saat pembelajaran berlangsung, saya terlibat mengungkapkan pendapat.					
17.	Saya yakin bahwa pendapat yang saya sampaikan benar.					
18.	Saya berusaha mempertahankan pendapat atau jawaban saya.					
19.	Saya memilih untuk membuktikan jawaban saya jika jawaban saya berbeda dengan					



	jawaban teman saya.					
20.	Saya malu menyampaikan pendapat jika terdapat jawaban yang tidak sesuai dengan pemikiran saya.					
21.	Saya yakin dengan rajin berlatih menjawab soal membuat saya lebih memahami materi.					
22.	Saya yakin bahwa belajar dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga membuat pengetahuan saya bertambah.					
23.	Saya merasa tertantang untuk belajar agar dapat menjawab soal.					
24.	Saya selalu berusaha mencari jawaban sendiri dulu dalam menjawab soal.					
25.	Saya senang mengikuti pembelajaran karena tertantang untuk memecahkan soal yang diberikan guru.					

### **Pengembangan Produk Media Ular Tangga**

Pengembangan media ular tangga Administrasi Pajak mengikuti model pengembangan ADDIE, sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Dick dan Carry (1996) dalam Endang Mulyatiningsih (2012: 200-202) bahwa ada lima tahapan dalam model ADDIE yaitu tahap analisis (analysis), desain (design), pengembangan (development), implementasi (implementation), dan evaluasi (evaluation). Pertimbangan penggunaan model ini, karena model ADDIE sederhana dan terstruktur secara sistematis serta mudah dipelajari.

Prosedur pengembangan ini selaras dengan prosedur pengembangan dalam penelitian Nova Adyatma Kurniawan (2014) yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Catur Akuntansi untuk Siswa Kelas XI IPS 2 SMA Negeri 1 Pleret Tahun Ajaran 2013/2014" yang menggunakan model ADDIE. Namun, dalam penelitian Nova hanya sampai pada tahap implementasi (implementation) sedangkan dalam penelitian ini mencakup lima tahap pengembangan yaitu sampai pada tahap evaluasi (evaluation).

### **Kelayakan Media Pembelajaran Ular Tangga**

Menurut Nana Syaodih Sukmadinata (2013: 164) penelitian pengembangan lebih diarahkan pada upaya untuk menghasilkan produk tertentu kemudian diuji keefektifannya sehingga siap digunakan secara nyata di lapangan. Dengan kata lain, produk yang siap digunakan di lapangan merupakan produk yang masuk dalam kategori "layak". Menurut Sukardjo (2005: 53) suatu produk dikatakan layak apabila memperoleh nilai minimal b atau dalam kategori layak. <sup>2</sup>

### **Penilaian Siswa terhadap Media Pembelajaran Ular Tangga**

Tahap implementasi (implementation) merupakan salah satu tahap pengembangan model ADDIE. Pada tahap implementasi, media pembelajaran Ular Tangga Administrasi Pajak dinilai oleh siswa selaku sasaran pengguna produk. Tahap implementasi merupakan tahap yang penting. Hal ini dikarenakan penilaian siswa terhadap media dalam tahap ini akan berpengaruh terhadap langkah



pengembangan selanjutnya. Berdasarkan penilaian siswa pada tahap implementasi (implementation) halaman 90, media pembelajaran Ular Tangga dinilai: 1) Sangat menarik, seru, penuh tantangan, menyenangkan, dan tidak membosankan; 2) Media mempermudah siswa dalam memahami materi dan mengatasi kesulitan belajar; 3) Permainannya sangat memotivasi siswa dalam belajar; 4) Media yang digunakan cukup kreatif dan memberi motivasi belajar; 5) Permainan ini mempermudah siswa menguasai materi; dan 6) Permainannya menguji kemampuan siswa dalam pembelajaran.<sup>2</sup>

### **Peningkatan Motivasi Belajar Siswa setelah Penggunaan Ular Tangga**

Salah satu tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran Ular Tangga. Berdasarkan hasil dari penelitian yang dilaksanakan peneliti, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Ular Tangga efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan motivasi sebesar 7,06% dari 77,76% (sebelum pembelajaran menggunakan media) dan meningkat menjadi 84,82% (sesudah pembelajaran menggunakan media). Hasil penelitian ini selaras dengan penelitian Ria Sartikaningrum (2013) yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Akuntansi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Program Keahlian Akuntansi SMK Negeri 1 Tempel" yang membuktikan bahwa media pembelajaran permainan Monopoli Akuntansi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dari sebelum pembelajaran memperoleh rerata skor sebesar 3,22 yang masuk kategori "Cukup" dan meningkat menjadi sebesar 4,44 yang masuk kategori "Sangat Tinggi". Hasil penelitian ini sesuai dengan teori yang dijelaskan oleh Wina Sanjaya (2011: 169) bahwa salah satu fungsi dan peranan media adalah menambah gairah dan motivasi belajar siswa. Penggunaan media dapat menambah motivasi belajar siswa sehingga perhatian siswa terhadap materi pembelajaran dapat lebih meningkat. Hasil penelitian ini juga sejalan dengan teori yang disebutkan oleh Azhar Arsyad (2011: 25) tentang salah satu manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar yaitu media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya. Hal ini juga sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Dina Indriana (2011: 25) yang menyatakan bahwa anak didik akan semakin terangsang dan termotivasi untuk belajar lebih baik jika media yang digunakan mendukung minat dan keinginan siswa serta memudahkan mereka dalam belajar secara efektif dan efisien.<sup>2</sup>



## **KESIMPULAN DAN SARAN**

### **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil dari penelitian yang dilaksanakan peneliti, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Ular Tangga efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan motivasi sebesar 7,06% dari 77,76% (sebelum pembelajaran menggunakan media) dan meningkat menjadi 84,82% (sesudah pembelajaran menggunakan media).

### **Saran**

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian ini, peneliti dapat memberikan beberapa saran mengenai pengembangan Ular Tangga sebagai media pembelajaran sebagai berikut: (1) Media yang dikembangkan harus lebih menarik, kreatif, dan inovatif agar dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada keseluruhan aspek motivasi. (2) Pada saat implementasi media, suasana belajar harus tetap terkontrol dengan baik agar suasana kelas tetap kondusif dan tidak menjadi gaduh. (3) Dikarenakan Pemain dalam media ular tangga tersebut siswa tunagrahita, maka tingkat pemahaman yang berbeda-beda disesuaikan terlebih dahulu agar setiap siswa mampu mengikuti permainan ular tangga dan lebih mudah menjawab soal yang disediakan dalam media ular tangga tersebut.

## DAFTAR PUSTAKA

- Amin, Moh. 1995. "Ortopedagogik Anak Tuna Rungu Grahita". Jakarta: Depdikbud.
- Apriyanto, N. 2012. *Seluk-Beluk Tunagrahita & Strategi Pembelajarannya*. Edited by Chrisna. Yogyakarta: Javalitera.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Hallan dan Kauffman 1986, dalam Hadis, 2006
- Bachri Syaiful. 2010. *Guru dan Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif Suatu Pendekatan Teoritis Psikologis*. Jakarta : Rineka Cipta
- Endang Mulyatiningsih. (2012) *Metodologi Penelitian Terapan*. Yogyakarta: Alfabeta
- Indriana, Dina. 2011. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: DIVA Press
- Kurniawan, Nova Adyatma (2014) *Pengembangan Media Pembelajaran Catur Akuntansi Untuk Siswa Kelas Xi Ips 2 Sma Negeri 1 Pleret Tahun Ajaran 2013/2014*. S1 Thesis, Fakultas Ekonomi Uny.
- Machdarini, M., & Hidayat, L. (2021). UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG PADA ANAK TUNA GRAHITA RINGAN DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA KANTONG BIJI TASBIH PADA SISWA KELAS III SLB NEGERI KUALA TUNGKAL. *Exponential (Education For Exceptional Children) Jurnal Pendidikan Luar Biasa*, 2(1), 232-236.
- Madya, Suawarsih, 2006, *Penelitian Tindakan: Action Reseach*, Bandung: Alfabeta
- Sanjaya, Wina. 2011. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. : Jakarta: Prenada
- Sartikaningrum Ria, Ria. 2013. *Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Akuntansi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Program Keahlian Akuntansi Smk Negeri 1 Tempel*. S1 thesis, Fakultas Ekonomi.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya