



Penggunaan Metode Bermain *Snakes And Ladders* pada Pembelajaran IPA Fisika untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik

Syamsuriana Basri¹⁾, Nur Amaliah Akhmad²⁾

Dosen STKIP Pembangunan Indonesia

E-mail: syamsuryanabasri@ymail.com

Abstrak – Penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan gambaran minat belajar fisika peserta didik dalam pembelajaran IPA fisika melalui metode bermain *Snakes and Ladders* di SMP Negeri 3 Barru Kabupaten Barru. Jenis Penelitian ini adalah penelitian deskriptif kuantitatif dengan ukuran populasi 125 peserta didik dan ukuran sampel 95 peserta didik. Teknik penarikan sampel adalah Proporsional Random Sampling. Pengumpulan data dilakukan melalui kuesioner, observasi dan wawancara. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif. Data dianalisis dengan bantuan fasilitas IBM SPSS statistic 20. Hasil penelitian menunjukkan bahwa minat belajar peserta didik dalam pembelajaran IPA FISIKA melalui metode bermain *snakes and ladders* secara umum berada pada kategori tinggi. Dengan indikator ketertarikan terhadap pelajaran berada pada kategori tinggi, indikator perhatian terhadap pelajaran berada pada kategori tinggi dan indikator perasaan senang terhadap pelajaran berada pada kategori sangat tinggi.

Kata kunci: Minat Belajar, Metode Bermain *Snakes and Ladders*

Abstract – This research aim is to obtain the overview of students interest in learning physics by using *snakes and ladders* play method at SMP 3 Barru in Barru Regency. The type of this research used was descriptive quantitative with population were 125 students and sample size were 95 students. Then, sampling technique was proportional random sampling. Data were collected through questionnaire, observation and interview and data analysis technique used was descriptive analysis. The results showed that students' learning interest in physics through the *snakes and ladders* method was generally high category. Furthermore indicators of interest, attention and feeling happy about lesson got high category.

Keywords: Learning Interest, Playing Methods *Snakes and Ladders*.

I. PENDAHULUAN

IPA berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan berupa fakta, konsep atau prinsip saja tetapi merupakan suatu proses penemuan. Patta Bundu (2007: 9) menegaskan bahwa kata SAINS dalam kurikulum pendidikan di Indonesia adalah

IPA itu sendiri. Ciri khusus yang dimiliki oleh IPA yaitu: mempunyai nilai ilmiah, yang memiliki kebenaran dibuktikan semua orang menggunakan metode ilmiah dan prosedur seperti yang dilakukan terdahulu oleh penemunya (Zubaidah,dkk 2013:12).

Salah satu aspek pembelajaran IPA adalah fisika merupakan ilmu yang mempelajari gejala alam dan interaksi

menyertai fenomena tersebut. Pengetahuan IPA fisika merupakan konsepsi dalam diri peserta didik diperoleh dari pengalaman, pengamatan dan kegiatan mereka sehari-hari.

Anak usia Sekolah Menengah Pertama (SMP) dapat dikategorikan sebagai anak usia remaja awal. Pada umumnya ketika usia Sekolah Menengah Pertama (SMP) adalah masa remaja awal setelah mereka melalui masa-masa pendidikan Sekolah Dasar. Remaja awal ini berkisar antara umur 10-14 tahun. Dimasa remaja awal atau masa puber adalah periode unik dan khusus yang ditandai dengan perubahan-perubahan perkembangan yang tidak terjadi dalam tahap-tahap lain dalam rentang kehidupan. Dari suatu perubahan yang terjadi pada masa remaja ini membawa suatu konsekuensi mengenai metode dan materi tentang kegiatan pembelajaran. Namun perubahan yang terjadi di dalam individu ini juga sangat dipengaruhi oleh faktor-faktor yang mempengaruhi peserta didik usia SMP udjitu untuk belajar (Anonim, 2018) . Menurut Baharuddin dalam (Dharmayanti dan Sudji, 2014), cara untuk membangkitkan minat belajar siswa antara lain pertamadengan membuat materi yang akan dipelajari semenarik mungkin dan tidak membosankan, baik dari bentuk buku materi, desain pembelajaran yang membebaskan siswa untuk mengeksplor apa yang dipelajari, melibatkan seluruh domain belajar siswa (kognitif, afektif, psikomotorik) sehingga siswa menjadi aktif. Kedua,

pemilihan jurusan atau bidang studi dipilih sendiri oleh siswa sesuai dengan minatnya.

Sehubungan hal tersebut, diperlukan strategi yang dapat meningkatkan peran serta peserta didik secara optimal dalam mentransfer pengetahuan atau informasi yang melibatkan peserta didik untuk menyelesaikan masalah-masalah selama pembelajaran IPA fisika, sehingga peserta lebih kreatif dalam menyelesaikan masalah pembelajaran. Minat merupakan salah satu faktor yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Minat belajar peserta didik besar pengaruhnya terhadap proses pembelajaran, karena bila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai minat peserta didik, maka peserta didik tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya, karena tidak ada daya tarik baginya Minat meliputi tiga indikator, yaitu: 1) ketertarikan terhadap pelajaran, 2) perasaan senang terhadap pelajaran, 3) perhatian terhadap pelajaran. Slameto (2010:57)

Dari hasil observasi yang dilaksanakan di SMP Negeri 3 Barru, yang diperoleh dari hasil wawancara pada peserta didik mengatakan, metode pembelajaran yang digunakan guru kurang bervariasi, antusias peserta didik dalam belajar IPA fisika rendah, dan kurangnya penggunaan media pembelajaran. Metode pembelajaran yang digunakan oleh guru selama proses pembelajaran IPA fisika berlangsung adalah ceramah dan penugasan, sebagian peserta didik menganggap bahwa IPA fisika adalah

kegiatan pembelajaran yang membosankan. Hal ini memberi kesan bahwa peserta didik kurang berminat terhadap mata pelajaran IPA fisika. Pada umumnya, kemampuan menciptakan suasana kondusif di kelas guna mewujudkan proses pembelajaran yang menyenangkan masih sebatas wacana, metode pembelajaran yang digunakan cenderung tidak dapat meningkatkan peran serta peserta didik secara optimal.

Salah satu metode yang dapat meningkatkan minat belajar fisika di SMP adalah permainan *Snakes and Ladders* dalam pembelajaran fisika. Permainan tersebut digunakan untuk mencapai tujuan dalam proses pembelajaran. Menurut Nugrahani dalam Sahri (2015: 2), media Ular Tangga (*Snakes and Ladders*) dinilai sangat efektif untuk mengulang (review) bab-bab tertentu dalam pelajaran yang dianggap paling sulit untuk dipahami oleh siswa. Dengan media Ular Tangga ini guru dapat menghemat waktu untuk menjelaskan secara detail bab tertentu yang perlu dijelaskan kembali secara struktural. Selain itu, siswa juga dapat dengan mudah memahami apa yang disampaikan oleh guru melalui media ini karena siswa tidak merasa terbebani dengan pengulangan unit tertentu. Pembelajaran yang melibatkan kecenderungan anak-anak untuk bermain jauh lebih efektif karena siswa merasa lebih santai.

Permainan *Snakes and Ladders* adalah permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh 2 orang atau lebih. Papan

permainan dibagi dalam kotak-kotak kecil yang digambar sejumlah tangga dan ular menghubungkannya dengan kotak lain. Permainan ini berisi berbagai bentuk pertanyaan yang harus dijawab oleh peserta didik melalui permainan. Seluruh pertanyaan-pertanyaan tersebut telah dibukukan menjadi satu sekaligus dengan petunjuk permainannya. Tujuan Permainan *Snakes and Ladders* ini adalah untuk membangkitkan minat belajar kepada peserta didik agar senantiasa mempelajari atau mengulang kembali materi-materi yang telah dipelajari sebelumnya yang nantinya akan diuji melalui permainan, sehingga terasa menyenangkan bagi peserta didik. Oleh karena itu guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mencari tahu materi pembelajaran sebanyak-banyaknya baik dari pengalaman, buku bacaan maupun sumber lainnya sehingga dalam proses pembelajaran dengan menggunakan metode bermain *Snakes and Ladders* dapat diketahui sejauh mana pemahaman peserta didik mengenai materi yang dipelajarinya.

Dari uraian di atas peneliti tertarik meneliti minat belajar peserta didik melalui penggunaan metode bermain *Snakes and Ladders* pada pembelajaran IPA fisika dalam meningkatkan minat belajar peserta didik di SMP Negeri 3 Barru Kabupaten Barru.

II. LANDASAN TEORI

1. Metode bermain

Bermain adalah kegiatan yang dilakukan anak-anak sepanjang hari karena bagi anak-anak bermain adalah hidup dan hidup adalah permainan. Saat bermain terjadi proses belajar, persamaanya ialah saat belajar dan bermain keduanya terjadi secara bersama-sama, yang dapat mengubah tingkah laku, sikap dan pengalaman. Purwanto (2011:87). Oleh karena itu permainan bisa dijadikan sebagai salah satu strategi pembelajaran, karena permainan memegang peranan penting bagi perkembangan anak dimana permainan bisa dikatan kegiatan sehari-hari mereka. Metode bermain adalah cara atau pendekatan dengan bermain dalam belajar untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Pada saat bermain anak menghubungkan antara pengalaman lampainya yang tersimpan dalam *Long Time Memory* (LTM) dengan kenyataan yang ada.

Seorang guru tidak dapat dengan serta merta menuangkan sesuatu ke dalam benak para siswanya, karena mereka sendirilah yang harus menata apa yang mereka dengar dan lihat menjadi satu kesatuan yang bermakna, ketika belajar sifatnya pasif, tanpa peluang untuk mendiskusikan, tanpa mengajukan pertanyaan, dan tanpa minat terhadap hasilnya maka proses belajar mengajar yang sesungguhnya belum terjadi (Az Zahra dan Syamsuriana, 2017 : 663).

2. Minat Belajar

Minat dapat diartikan sebagai keinginan yang kuat untuk memenuhi kepuasan seseorang, baik berupa kenginan memiliki atau melakukan sesuatu (Surya,2009: 2). Minat dapat diekspresikan melalui pernyataan yang menunjukkan suatu rasa lebih suka dan rasa keterikatan pada suatu hal atau aktivitas yang cenderung memiliki gairah yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu Syah (2010: 152) dan Slameto (2010: 180) .

Berbeda dengan Muhadjir (2011: 6) mengatakan minat belajar peserta didik merupakan kecenderungan aktif untuk membuat pilihan untul tidak memilih pelajaran yang tidak diminatnya sebaliknya bahan pelajaran yang menarik minat peserta didik, lebih mudah dipelajari dan disimpan. Peserta didik yang berminat terhadap suatu aktivitas akan mempelajarinya dengan sungguh-sungguh dan akan berusaha keras untuk belajar dan aktif dalam aktivitas tersebut dibandingkan dengan orang yang mempunyai minat yang rendah terhadap suatu aktivitas atau kegiatan. Shaffat (2009: 47).

Keberhasilan seseorang dalam belajar dipengaruhi oleh faktor *intern* dan faktor *ekstern*. Salah satu faktor *intern* yang memengaruhi adalah faktor psikologis yang salah satunya adalah minat. Hilgard mengatakan, minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan (Slameto,

2010: 57). Kecenderungan subyek yang menetap, untuk merasa tertarik pada bidang studi atau pokok bahasan tertentu dan merasa senang mempelajari materi itu bisa diindikasikan minat subyek tinggi terhadap materi tersebut.

Minat adalah kecenderungan hati seseorang memberikan perhatian lebih besar yang dinyatakan dalam berbagai tindakan, karena adanya suatu perhatian dan perasaan tertarik pada obyek. Jika dikaitkan dengan belajar, maka minat belajar adalah adanya suatu pemusatan perhatian, perasaan, dan pikiran peserta didik pada pembelajaran karena adanya ketertarikan terhadap belajar dibandingkan dengan hal lainnya (Basri, 2014: 31)

3. Indikator Minat Belajar

Menurut Safari (2003) dalam Wasti (2013: 4) beberapa indikator minat belajar yaitu perasaan senang, ketertarikan siswa perhatian dan keterlibatan siswa. Sedangkan dalam penelitian Wasti (2013 : 4) menyatakan indikator adanya minat pada seseorang dari beberapa hal, antara lain adanya perasaan senang, adanya peningkatan perhatian, adanya ketertarikan pada pelajaran tersebut yang merupakan akibat dari rasa senang dan perhatian.

Berdasarkan dari beberapa teori yang dikemukakan maka peneliti menarik kesimpulan tentang indikator-indikator minat yang berkenaan dengan minat peserta didik mempelajari materi fisika, sebagai berikut.

a. Ketertarikan terhadap pelajaran

Menurut Winkel (2004: 214) ketertarikan itu muncul mungkin karena sifat objektif yang menarik atau karena ada perasaan senang terhadap objek atau pelajaran tersebut. Peserta didik yang memiliki ketertarikan pada mata pelajaran fisika, ia akan berusaha untuk mencari tantangan pada isi pelajaran yang dikaji, mencari aplikasi materi fisika dalam kehidupan sehari-hari dan cenderung akan membahas materi pelajaran itu.

b. Perasaan senang dalam mengikuti pelajaran

Dalam kamus besar bahasa Indonesia, perasaan senang adalah perasaan merasa puas, berbahagia, tidak ada sesuatu yang menyusahakan. Perasaan disini terbagi atas dua, yaitu perasaan senang dan perasaan tidak senang. Sehingga dari perasaan itu akan timbul sebuah sikap.

Seorang peserta didik yang memiliki perasaan senang atau suka terhadap mata pelajaran fisika, maka ia akan menerima pelajaran tersebut dengan senang, terus menerus mempelajarinya dan merasa bosan akan pelajaran fisika.

c. Perhatian dalam belajar

Menurut Slameto (2010: 105) menjelaskan bahwa perhatian adalah kegiatan yang dilakukan seseorang dalam hubungannya dalam pemilihan rangsangan yang datang dari lingkungannya. Sedangkan menurut Gazali (tanpa tahun) dalam Slameto (2010: 56) mengatakan perhatian adalah

keaktifan jiwa yang dipertingi, jiwa itu pun semata-mata tertuju pada sesuatu obyek (benda/hal) atau sekumpulan obyek.

Untuk dapat menjamin hasil belajar fisika yang baik, maka peserta didik harus mempunyai perhatian terhadap materi fisika yang dipelajarinya, jika materi pelajaran tidak menjadi perhatian peserta didik, maka timbullah kebosanan, sehingga peserta didik tidak suka lagi belajar. Agar peserta didik dapat belajar dengan baik maka pihak guru mengusahakan pelajaran fisika selalu menarik perhatian peserta didik.

Berdasarkan beberapa uraian sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa minat belajar fisika adalah suatu perasaan senang, perhatian dalam belajar dan adanya ketertarikan peserta didik kepada pelajaran yang dilakukan oleh peserta didik tersebut sehingga menimbulkan perubahan tingkah laku yang berbeda antara sesudah belajar dan sebelum belajar ditandai dengan beberapa indikator, ketertarikan terhadap pelajaran, perasaan senang terhadap pelajaran dan perhatian dalam belajar.

4. Permainan *Snakes and Ladders*

Permainan *Snakes and Ladders* adalah permainan menggunakan dadu untuk menentukan berapa langkah yang harus dijalani bidak. Permainan ini masuk dalam kategori “*board game*” atau permainan papan sejenis dengan permainan monopoli, halma, ludo, dan sebagainya. Papan berupa gambar petak-petak yang terdiri dari 10 baris dan 10 kolom dengan nomor 1-100, serta bergambar

ular dan tangga. Menurut Satya dalam Husna (2012:121) menyatakan bahwa permainan *Snakes and Ladders* bersifat ringan, sederhana, mendidik, menghibur, dan sangat interaktif jika dimainkan bersama-sama. Berdasarkan uraian pengertian permainan *Snakes and Ladders* tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa *Snakes and Ladders* merupakan jenis permainan papan yang memiliki petak berjumlah 100, terbagi dalam 10 baris dan 10 kolom. Permainan *Snakes and Ladders* memiliki peraturan yang sederhana sehingga anak-anak mudah memainkannya.

Berdasarkan uraian di atas, maka karakteristik permainan *Snakes and Ladders* yaitu:

- a. Permainan *Snakes and Ladders* dilakukan di atas papan.
- b. Permainan *Snakes and Ladders* dimainkan oleh dua orang atau lebih.
- c. Papan permainan disekat dalam petak-petak kecil.
- d. Di beberapa petak digambar sejumlah tangga atau ular.
- e. Permainan dilakukan dengan menggunakan dadu dan bidak sesuai jumlah pemain.
- f. Setiap pemain memulai permainan dari petak pertama dengan bidaknya, dan secara bergiliran melemparkan dadu.
- g. Bidak dijalankan sesuai dengan jumlah mata dadu yang muncul. Biasanya bila pemain mendapatkan angka 6 dari dadu, maka ia

- h. mendapat giliran sekali lagi. Bila tidak, maka giliran jatuh ke pemain selanjutnya.
- i. Bila bidak pemain berada didasar tangga maka dapat langsung naik ke ujung tangga. Sebaliknya, bila bidak pemain berada diekor ular maka harus turun hingga kepala ular.
- j. Pemenang dari permainan ini adalah pemain yang pertama mencapai petak terakhir.

Berdasarkan karakteristik permainan *Snakes and Ladders*, dapat disimpulkan bahwa *Snakes and Ladders* termasuk media visual berbentuk permainan.

Manfaat permainan *Snakes and Ladders* dalam pembelajaran, menurut Satya dalam Husna (2012:125) pada dasarnya sebagai berikut:

- a. Dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan.
- b. Dapat mengembangkan kreatifitas, kemandirian peserta didik menciptakan komunikasi timbal balik serta dapat membina tanggung jawab dan
- c. Struktur kognitif yang diperoleh peserta didik sebagai hasil dari proses belajar bermakna akan stabil dan tersusun secara relevan sehingga akan terjaga dalam ingatan. Hal ini akan memudahkan peserta didik untuk mengingat kembali apa yang telah dipelajarinya.

- d. Media permainan *Snakes and Ladders* dapat dipergunakan dalam kegiatan belajar mengajar karena kegiatan ini menyenangkan sehingga anak tertarik dan berpartisipasi secara langsung saat belajar sambil bermain.
- e. Media permainan *Snakes and Ladders* dapat dipergunakan untuk membantu semua aspek perkembangan anak salah satunya kecerdasan logis matematis, yang berkaitan dengan IPA fisika sehingga merangsang anak belajar memecahkan masalah sederhana tanpa mereka sadari.
- f. Penggunaan media permainan *Snakes and Ladders* dapat dilakukan baik didalam kelas maupun diluar kelas.

Berdasarkan uraian mengenai manfaat permainan *Snakes and Ladders* tersebut, diperoleh kesimpulan bahwa pada dasarnya permainan yang digunakan dalam pembelajaran berguna untuk meningkatkan perkembangan fisik-motorik, bahasa, intelektual, moral, sosial, maupun emosional siswa, sehingga permainan ular tangga dapat menjadi media pembelajaran yang menyenangkan dan mengembangkan sikap peserta didik mengenai peraturan.

Adapun kelebihan dan kekurangan permainan *Snakes and Ladders* yaitu:

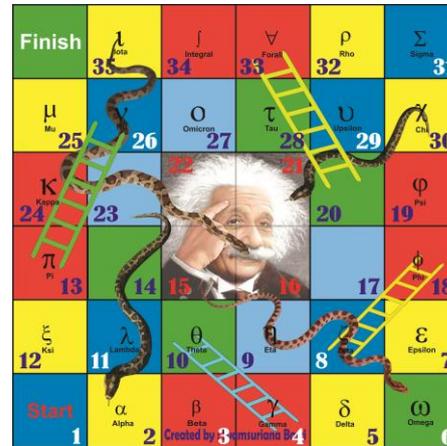
- 1) Kelebihan antara lain:
 - (a) Media permainan *Snakes and Ladders* dapat dipergunakan di dalam kegiatan belajar mengajar karena kegiatan ini

- (b) menyenangkan sehingga anak tertarik untuk belajar sambil bermain.
 - (c) Anak dapat berpartisipasi dalam proses pembelajaran secara langsung.
 - (d) Media permainan *Snakes and Ladders* dapat dipergunakan untuk membantu semua aspek perkembangan anak salah satu mengembangkan kecerdasan logika matematika.
 - (e) Media permainan *Snakes and Ladders* dapat merangsang anak belajar memecahkan masalah sederhana tanpa disadari oleh anak.
 - (f) Penggunaan media permainan *Snakes and Ladders* dapat dilakukan baik didalam kelas maupun diluar kelas.
- 2) Kekurangan antara lain:
- (a) Penggunaan media permainan *Snakes and Ladders* memerlukan banyak waktu untuk menjelaskan kepada anak.
 - (b) Permainan *Snakes and Ladders* tidak dapat mengembangkan semua materi pembelajaran.
 - (c) Kurangnya pemahaman aturan permainan oleh anak dapat menimbulkan keributan.
 - (d) Bagi anak yang tidak menguasai materi dengan baik akan mengalami kesulitan dalam bermain

5. Penerapan Metode Bermain *Snakes and Ladders*

Permainan ini dimodifikasi dengan memberikan simbol-simbol fisika pada papan permainan dan gambar Einstein sebagai salah

satu ilmuwan fisika pada papan *Snakes and Ladders* seperti yang ditunjukkan pada gambar di berikut ini



Gambar 1. permainan *Snakes and Ladders*

Adapun langkah-langkahnya sebagai berikut:

- a. Menyiapkan Media papan *Snakes and Ladders* dan kartu yang berisi pertanyaan yang diletakkan disamping papan, pada bagian atas / depan kartu bertuliskan nomor dari nomor 1 s.d. no 34
- b. Masing-masing peserta didik menyiapkan kertas dan alat tulis
- c. Membagi mejadi beberapa kelompok berdasarkan jumlah rombel dimana masing-masing kelompok terdiri dari 4 siswa. Apabila setelah dibagi dengan 4 masih ada peserta didik yang belum mendapatkan kelompok maka bisa dimasukkan dalam kelompok yang lain sehingga ada kelompok yang anggotanya 5 siswa.
- d. Setiap peserta didik mendapat satu buah Pion dengan warna yang berbeda

- e. Kemudian semua hompimpa untuk menentukan siapa yang melempar dadu terlebih dahulu
- f. Setiap peserta didik melempar dadu sesuai dengan urutannya. Setelah peserta didik melempar dadu siwa menjalankan pion sesuai dengan hasil lemparan dadu, kemudian peserta didik mengambil soal pada nomor tersebut (sesuai dengan hasil lemparannya) dan mengerjakannya pada kertas masing-masing, apa bila dalam melempar keluar angka enam maka peserta didik yang bersangkutan diperbolehkan melempar dadu lagi
- g. Apabila jatuh pada tanda tangga maka pion peserta didik langsung naik sesuai dengan arah tangga dan tetap mengambil kartu untuk dikerjakan, begitu pula apabila pion tepat pada gambar ekor Ular maka pion turun mengikuti arah ular dan mengambil kartu untuk dikerjakan
- h. Kartu yang telah diambil ditulis soalnya lalu dikembalikan seperti semula
- i. Setiap peserta didik memikirkan jawaban / soal dari kartu yang mereka pegang
- j. Setelah semua melempar dan mengerjakan, kembali pada pelempar pertama untuk melempar dadu lagi dan mengambil kartu lagi , begitu juga seterusnya. Permainan berhenti apabila semua pemain sudah berada pada kotak *finish* dan sudah mengerjakan semua soal-soalnya.
- k. Dalam papan permainan ada 3 kotak bonus dimana tidak terdapat soal sehingga ketika berada pada kotak tersebut peserta didik tidak perlu mengerjakan soal
- l. Peminannya yang selesai lebih dulu dinyatakan sebagai pemenang
- m. Setiap peserta didik membacakan hasil kerjanya untuk ditanggapi oleh temannya
- n. Memberikan kesimpulan hasil kerja yang telah ditanggapi oleh peserta didik
- o. Kemudian lembar jawaban dikumpulkan untuk diberi nilai.

III. METODE PENELITIAN

1. Jenis dan Lokasi penelitian

Penelitian merupakan penelitian deskriptif kuantitatif. Penelitian ini merupakan penelitian yang bertujuan untuk mendapatkan gambaran minat belajar fisika peserta didik dalam pembelajaran IPA fisika melalui metode bermain *Snakes and Ladders*. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap kelas VIII SMP

Negeri 3 Barru di Kabupaten Barru Provinsi Sulawesi Selatan. SMP Negeri 3 Barru merupakan sekolah yang terletak di wilayah pedesaan yang jaraknya cukup jauh dari kota kecamatan. Keadaan Sekolah yang memiliki fasilitas belajar yang masih kurang dari sekolah lainnya yang ada di wilayah kota Kabupaten Barru.

2. Populasi dan Sampel

a. Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas VIII SMP Negeri 3 Barru Tahun Pelajaran 2017/2018 terdiri dari 125 peserta didik yang tersebar pada lima kelas.

b. Sampel

Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan *Probability Simple Sampling* dengan menggunakan *Proporsional Random Sampling* yaitu pengambilan sampel dengan memperhatikan proporsi jumlah sub-sub populasi. Besarnya ukuran sampel dalam penelitian ini diperoleh menurut rumus Taro Yamane dalam Riduwan dan Akdon (2013 : 254)

Dari jumlah sampel sebanyak 95 peserta didik ditentukan jumlah masing masing sampel yang berada di masing-masing kelas secara proporsional kemudian sampel yang ditetapkan dipilih secara acak

3. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian itu sendiri adalah instrument berupa kuesioner yang diisi oleh peserta didik yaitu instrument minat belajar. Instrumen minat belajar bertujuan untuk mengetahui minat belajar peserta didik . Kuisoner minat belajar yang diisi oleh peserta didik. Kuesioner disusun dengan menggunakan beberapa indikator. Instrumen ini terdiri atas pernyataan-pernyataan yang menggunakan skala penilaian model Likert, dimana setiap itemnya dilengkapi dengan 5

pilihan: Sangat Tidak Setuju (STS), Tidak Setuju (TS), Ragu-Ragu (RG), Setuju (S), dan Sangat Setuju (SS). Skornya masing-masing adalah $SS = 5$, $S = 4$, $RG = 3$, $TS = 2$, $STS = 1$. Kemudian digunakan juga tes hasil belajar sebagai alat untuk mengukur tingkat penguasaan peserta didik dalam mata pelajaran fisika khususnya pada pokok materi yang telah diajarkan. Tes ini dalam bentuk tes essay. (Riduwan & Akdon, 2013:12-19)

4. Sumber dan Jenis Data

Sumber data utama penelitian ini adalah kata-kata dan tindakan, melalui observasi, wawancara dan kuesioner. Sedangkan sumber data tambahan yaitu data tertulis, foto dan catatan tertulis lainnya.

5. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini akan dikumpulkan melalui metode yaitu kuesioner merupakan alat utama yang digunakan dalam mengumpulkan informasi yang berkaitan dengan minat belajar di SMPN 3 Kabupaten Barru. Teknik kuesioner yaitu pengumpulan data melalui pemberian daftar pertanyaan kepada responden sesuai dengan variabel yang menjadi fokus penelitian ini. Skala yang digunakan dalam kuesioner adalah model skala Likert. Selain itu juga digunakan observasi, teknik wawancara dan dokumentasi. Teknik ini dilakukan untuk memperoleh data yang orisinil dari informan sebagai informasi yang sangat penting dalam membangun persepsi tentang minat belajar,

kemudian dilengkapi dengan data tertulis, dan laporan hasil penelitian.

6. Teknik Analisis Data

Adapun teknik analisis data yang digunakan untuk mengetahui peningkatan minat peserta didik dianalisis dari data-data yang diperoleh kemudian diambil suatu kesimpulan. Disamping analisis data diatas, untuk penarikan kesimpulan data-data observasi minat belajar peserta didik dilakukan analisis statistik deskriptif untuk mengetahui gambaran minat belajar fisika peserta didik. Statistik Deskriptif adalah statistik yang menggambarkan kegiatan berupa pengumpulan data, penyusunan data, pengolahan data, dan penyajian data dalam bentuk tabel, grafik, ataupun diagram agar memberikan gambaran yang teratur, ringkas, dan jelas mengenai suatu keadaan atau peristiwa (Nasir, 2016: 6). Untuk keperluan data tersebut akan digunakan tabel distribusi frekuensi, rata-rata (mean), skor maksimum, skor minimum dan standar deviasi.

7. Uji Instrumen Penelitian

Sebelum instrumen penelitian digunakan, terlebih dahulu dilakukan pengujian validitas dan reliabilitas. Instrumen yang valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang hendak diukur (ketepatan). Sedangkan instrumen yang reliabel jika memiliki tingkat keajegan dalam mengukur aspek yang diukur, nilai keajegan ini dimaksudkan bahwa apabila instrumen tersebut diberikan pada subyek yang berbeda akan memberikan hasil yang

relatif sama. Untuk menganalisis validitas butir minat belajar fisika peserta didik digunakan teknik *Product Moment*, kaidah keputusannya dengan melakukan penilaian langsung terhadap koefisien korelasi. Item dikatakan valid jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ pada taraf signifikansi 5%. (Riduwan & Akdon, 2013: 292)

Perhitungan reliabilitas pernyataan minat belajar fisika peserta didik menggunakan rumus alfa cronbach. Menurut Ghazali (2006) , suatu instrumen dikatakan reliabel jika nilai *alpha cronbach* lebih besar dari 0,6 ($\alpha \geq 0,6$). Sebaliknya jika angka koefisien reliabilitas yang diperoleh di bawah 0,6 ($\alpha \leq 0,6$) maka dapat dikatakan kuesioner tersebut dianggap tidak reliabel atau dianggap tidak cukup handal dalam mengukur persepsi responden terhadap variabel yang diteliti.

Adapun teknik yang digunakan dalam menganalisis data untuk membuktikan tingkat validitas dan reliabilitas butir minat belajar fisika dilakukan dengan alat bantu program IBM SPSS Statistics 20.

1. Uji Validitas

Uji coba instrumen dilaksanakan di luar populasi dan sampel yaitu di SMP Negeri 3 Tanete Riaja, sekolah tersebut memiliki karakteristik yang sama dengan sekolah yang menjadi tempat penelitian yaitu sekolah yang terletak diwilayah pedesaan yang jaraknya cukup jauh dari kota kecamatan. Keadaan Sekolah yang memiliki fasilitas belajar yang masih kurang dari sekolah lainnya yang ada diwilayah kota Kabupaten Barru. Jumlah

seluruh peserta didik atau responden sebanyak 29 peserta didik. Pengujian validitas instrument dengan menggunakan program IBM SPSS Statistics 20, nilai validitas dapat dilihat pada baris *Pearson Correlation* kolom skor total pernyataan minat belajar fisika. Kriteria pengujian: (1) jika $r_{\text{phis}} > r_{\text{tabel}}$ maka butir item dikatakan valid (dipakai), (2) jika $r_{\text{phis}} < r_{\text{tabel}}$ maka butir item dikatakan tidak valid pada taraf signifikansi 5%, r_{tabel} ditentukan oleh banyaknya responden (n). pada uji coba instrumen ini banyaknya responden sebanyak 29 orang sehingga r_{tabel} pada *product moment* yaitu 0,367.

Berdasarkan hasil uji validitas diperoleh kesimpulan bahwa 39 butir pernyataan yang dikembangkan untuk mengukur variabel minat belajar fisika ternyata tidak semua valid. Setelah dilakukan uji validitas instrumen minat belajar fisika diperoleh 27 butir pernyataan yang valid dan 12 butir pernyataan yang tidak valid.

2. Uji Reliabilitas

Berdasarkan uji reliabilitas dengan program program IBM SPSS Statistics 20 menunjukkan pada analisis *Cronbach's Alpha* yaitu 0,94, instrumen dalam penelitian ini adalah reliabel, hal ini dibuktikan dari nilai koefisien *alpha* lebih dari 0,60 maka instrumen secara empiris reliabel sehingga dapat digunakan sebagai alat pengukur yang dapat diandalkan atau dipercaya. sehingga hasil perhitungan reliabilitas instrumen minat belajar fisika peserta didik yang diperoleh r_{ii}

= 0,94 menunjukkan 94 % dari varians dalam skor minat belajar fisika tergantung pada varians kebenaran dalam ciri yang diukur dan 6 % tergantung pada varians kesalahan.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Gambaran tentang minat belajar dengan menggunakan metode bermain *snakes and ladders* dengan 27 item pernyataan dengan lima pilihan jawaban yang mengacu pada model skala likert. Hasil penelitian menunjukkan bahwa skor rata-rata (mean) responden atau peserta didik sebesar 120,07 dengan standar deviasi sebesar 8,799, skor maksimal 135 dan skor minimal 82.

Jawaban peserta didik (responden) pada kuesioner minat belajar fisika ditransformasikan dalam lima interval. Dari skor ideal (135) dikurang dengan skor minimal (82) dibagi lima. Skor jawaban responden tentang minat belajar fisika peserta didik kelas VIII SMP Negeri 3 Barru dituangkan dalam tabel distribusi frekuensi, maka dapat dibuat tabel distribusi frekuensi sebagai berikut.

Tabel 1. Distribusi jawaban responden tentang minat belajar fisika

Skor Minat Belajar Fisika	Titik Tengah	F	Kategori
82-92	87	2	Sangat Rendah
93-103	98	2	Rendah
104-114	109	12	Sedang
115-125	120	57	Tinggi
126-136	131	22	Sangat Tinggi

Berdasarkan hasil pengkategorian pada Tabel 1 diketahui bahwa interval skor untuk rata-rata minat belajar fisika berada pada interval antara 115-125 dengan frekuensi 57 berada pada kategori tinggi.

Berdasarkan pengkategorian tersebut, maka jawaban responden tentang minat belajar fisika dapat dikategorikan tinggi.

Gambaran minat belajar fisika peserta didik pada setiap indikator minat belajar menunjukkan bahwa skor rata-rata setiap indikator berbeda-beda. Pada indikator ketertarikan, skor rata-rata 38,72 berada pada interval 37 – 41. Hal ini berarti indikator ketertarikan berada pada kategori tinggi. Pada indikator perasaan senang pada pembelajaran fisika, skor rata-rata 38,12 berada pada interval 38 – 40 yang berarti indikator perasaan senang terhadap pembelajaran fisika berada pada indikator sangat tinggi, sedangkan pada indikator perhatian terhadap pelajaran fisika skor rata-rata 43,24 berada pada interval 43 - 46 berarti

indikator perhatian terhadap pelajaran fisika berada pada kategori tinggi.

B. Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis deskriptif menggambarkan bahwa pada umumnya minat belajar fisika kelas VIII Sekolah Menengah Pertama (SMP) 3 Barru berada pada kategori tinggi. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan skor rata-rata setiap indikator minat belajar fisika. Berdasarkan analisis yang dilakukan tiap indikator, indikator ketertarikan terhadap pelajaran fisika dan indikator perhatian terhadap pelajaran fisika berada pada kategori tinggi sedangkan indikator perasaan senang dalam mengikuti pelajaran fisika berada pada kategori sangat tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa secara umum minat belajar peserta didik cenderung berada pada kategori tinggi. Namun, pada indikator perasaan senang mengikuti pelajaran fisika berada pada kategori sangat tinggi, hal ini menunjukkan pembelajaran fisika yang menggunakan metode pembelajaran *snakes and ladders* sangat menyenangkan bagi peserta didik di SMP Negeri 3 Barru.

Pada umumnya mereka tertarik pada pembelajaran fisika dan memperhatikan materi pada saat disajikan. Tingginya minat belajar fisika cenderung disebabkan karena peserta didik senang dengan metode pembelajaran yang digunakan dan memiliki ketertarikan terhadap pelajaran fisika khususnya pada saat penggunaan metode bermain *snakes and ladders* sehingga secara

tidak langsung peserta didik memberikan perhatian yang tinggi dalam proses pembelajaran. Hal ini juga terlihat pada keaktifan dan antusiasme saat mengikuti proses pembelajaran yang diamati oleh observer.

Hasil wawancara juga mengatakan bahwa dengan bermain *Snakes and Ladders*, peserta didik merasa senang mengikuti pelajaran IPA fisika, mereka merasa tertantang untuk mengumpulkan poin/skor sebanyak-banyaknya sehingga mereka belajar lebih giat agar memperoleh poin tertinggi/nilai tertinggi dalam permainan *Snakes and Ladder*. Selain itu mereka sangat menikmati pembelajaran IPA fisika dan secara tidak langsung menghafal materi-materi yang telah dipelajari. Apalagi materi gelombang yang selama ini mereka harus pahami dan terkesan harus menghafal materi secara terpaksa serta beberapa peserta didik mengatakan bahwa mereka yang tadinya pasif harus aktif dalam proses pembelajaran karena terlibat langsung dimana setiap peserta didik ikut dalam permainan *Snakes and Ladders* tanpa terkecuali. Selain itu, salah satu pesan moral yang disampaikan peneliti kepada peserta didik bahwa filosofi dari permainan *Snakes and Ladders* adalah meskipun kita telah berada di puncak (kotak yang mendekati kotak *finish*), kita bisa saja jatuh ke bawah (kotak paling bawah atau mendekati kotak *start*) sehingga di dalam kehidupan tidak boleh sombong, jujur dan kerja keras serta untuk mencapai kesuksesan

selalu melalui tahapan-tahapan yang penuh ujian. Sehingga di dalam metode bermain *Snakes and Ladders* tertanam juga pendidikan karakter kepada peserta didik.

Dengan demikian salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan minat belajar fisika yaitu dengan menggunakan metode bermain *snakes and ladders*. Hal ini sejalan dengan penelitian Sahri dan Agung (2015: 3) bahwa dalam permainan ular tangga layak digunakan sebagai media pembelajaran dan mendapatkan respon yang bagus dari siswa.

V. PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab sebelumnya maka penelitian tentang penggunaan metode bermain *snakes and ladders* ditarik kesimpulan bahwa minat belajar peserta didik dalam pembelajaran IPA Fisika melalui metode bermain *snakes and ladders* secara umum berada pada kategori tinggi. Dengan indikator ketertarikan terhadap pelajaran berada pada kategori tinggi, indikator perhatian terhadap pelajaran berada pada kategori tinggi dan indikator perasaan senang terhadap pelajaran berada pada kategori sangat tinggi.

B. Saran

1. kepada guru-guru SMP disarankan untuk dapat mencoba menggunakan metode permainan *snakes and ladders* karena

2. berdasarkan hasil penelitian penggunaan metode bermain *snakes and ladders* dapat meningkatkan minat belajar peserta didik dalam proses pembelajaran.
3. Kepada peneliti lain yang akan melakukan penelitian lanjutan dengan kajian yang lebih luas dengan menambah variabel yang berpengaruh jika menggunakan metode bermain *snakes and ladders*.

PUSTAKA

- [1] Anonim. 2018. *Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Belajar Anak Didik Usia SMP*. <https://www.scribd.com/doc/26566738/Faktor-faktor-Yang-Mempengaruhi-Belajar-Anak-Smp>. Diakses 10 Agustus 2018.
- [2] Az Zahra, Fatimah & Syamsuriana Basri. 2017. Penerapan Metode Bermain Dende-Dende dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Geometri Siswa SD di Kecamatan Tanralili Kabupaten Maros. *Jurnal Ecosystem*, 17(2), 661-669.
- [3] Basri, Syamsuriana. Hubungan Kinerja Guru dan Minat dengan Hasil Belajar Fisika pada Peserta Didik di SMA Negeri Se- Kabupaten Maros. *Tesis*. Pascasarjana Universitas Negeri Makassar.
- [4] Bundu, Patta. 2007. *Penilaian Keterampilan Proses*. Jakarta: Depdiknas.
- [5] Dharmayaanti, Winna dan Sudji Munadi. 2014. *Faktor-Faktor Yang Memengaruhi Minat Siswa Smp Masuk Smk Di Kota Pontianak*. Vol 4, Nomor 3, November 2014. Diambil dari: <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpv/article/download/2563/2117>. (31 Desember 2017).
- [6] Ghozali. 2006. *Analisis Multivariate Dengan SPSS*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro Husna. 2012. *100 + Permainan Tradisional Indonesia untuk Kreativitas i,bilangan*) diakses pada tanggal 25 April 2017.
- [7] Nasir, A. Muhajir, 2016. *Statistik Pendidikan*. Yogyakarta: Media Akademi
- [8] Muhadjir, Noeng. 2011. *Psikologi Pengukuran Kepribadian: Konstruk, Model, & Validitas*. Yogyakarta Rake Sarasin.
- [9] Purwanto, Ngalm. 2011. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset
- [10] Riduwan & Akdon. 2013. *Rumus dan Data dalam Analisis Statistika*. Bandung: Alfabeta
- [11] Sahri, Izzatie, Alfi dan Agung Listiadi. *Pengembangan Permainan Ular Tangga Akuntansi Sebagai Media Pengayaan Pada Materi Ayat Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa*. Vol 3, Nomor 01 Tahun 2015. Diambil dari : mystoryinmy.blogspot.com/2016/10/jurnal-media-pembelajaran-snakes-and.html. (31 Desember 2017).
- [12] Shaffat, Idris. 2009. *Optimized Learning Strategy*. Jakarta: Prestasi Pustaka
- [13] Slameto. 2010. *Belajar & Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta
- [14] Surya, hendra. 2009. *Menjadi Manusia Pembelajar*. Jakarta: elex media komputindo.
- [15] Syah, Muhibbin. 2010. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada. Yogyakarta: Media Abadi.
- [16] Winkel, W.S. 2004. *Psikologi Pengajaran*. Yogyakarta: Media Abadi
- [17] Zubaidah, Sitti, Susriyanti Mahanal, Lia Yuliati, dan Darsono Sigit. 2013. *Buku Pegangan Guru IPA*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.