

UPAYA MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK DENGAN MEDIA ULAR TANGGA PADA MATERI *DESCRIPTIVE TEXT*

Anis Kartika Rakhmaniar¹ *, Yuvita², Hery Krisnanto³

¹Bidang Studi Bahasa Inggris, Pendidikan Profesi Guru, Universitas Pancasakti Tegal.
Jalan Halmahera Km. 1, Kota Tegal, Jawa Tengah, 53121 Indonesia.

²Dosen Bidang Studi Bahasa Inggris, Pendidikan Profesi Guru, Universitas Pancasakti
Tegal. Jalan Halmahera Km. 1, Kota Tegal, Jawa Tengah, 53121 Indonesia.

³Guru Bidang Studi Bahasa Inggris, SMPN 1 Pangkah. Jl. Kawedanan Pangkah
RT.06/RW.04, Pangkah, Kauman, Pangkah, Kec. Pangkah, Kabupaten Tegal, Jawa
Tengah 52471 Indonesia.

E-mail: aniskartikarakhmaniar91@gmail.com Telp: +6282331493884

Abstrak

Penelitian tindakan kelas kolaboratif ini dilakukan di SMP, khususnya untuk kelas VII. Total peserta adalah 32 siswa. Penelitian ini memiliki tujuan yaitu untuk meningkatkan minat peserta didik dalam belajar bahasa Inggris pada *Descriptive Text* dengan menggunakan media (ular tangga). Dalam penelitian ini digunakan dua instrumen yaitu angket dan observasi. Kondisi peserta didik pada awalnya adalah mereka memiliki minat yang rendah dalam belajar bahasa Inggris karena dalam proses pembelajaran, guru kurang menggunakan media. Sebelum menggunakan media, hanya ada 6% dari total peserta didik yang memiliki minat tinggi dan ada 75% dari jumlah peserta didik yang memiliki minat rendah. Setelah penerapan media, minat belajar peserta didik meningkat. Minat peserta didik yang meningkat sangat signifikan. Jumlah peserta didik yang memiliki minat belajar tinggi sebesar 78% pada siklus II.

Kata kunci : Minat Belajar, Ular Tangga, *Descriptive Text*.

Abstract

This collaborative classroom action research was conducted at the junior high school, especially for VII grade. The totals of participants are 32 students. The purpose of this research is to increase the students' interest in learning English especially at Descriptive Text by using media (snakes and ladders). In this research used two instruments, such as questionnaire and observation. The students' condition in the beginning is they have low of interest in learning English because in the learning process, the teacher is less in using media. Before using of media, there were only 6% of the total students who had a high interest and there were 75% of the total number of students who had a low interest. After the implementation of media, the students increase in students' learning interest. The increasing students' interest was significant. The number of students who had a high learning interest is 78% in second cycle.

Keyword : Students' interest, snakes and ladders, *Descriptive Text*

1. PENDAHULUAN

Mata pelajaran bahasa Inggris merupakan salah satu mata pelajaran yang dipelajari oleh peserta didik di Indonesia. Adanya mata pelajaran bahasa Inggris maka setiap peserta didik harus dapat mengikuti pembelajaran bahasa Inggris dengan sebaik mungkin sehingga akan mendapatkan hasil yang baik. Dengan adanya perkembangan zaman yang modern, terbuka, dan global, maka peserta didik wajib menguasai pelajaran bahasa Inggris (Annisah, Samsudin, & Waliyudin, 2020).

Dalam pembelajaran bahasa Inggris di dalam kelas, minat belajar menjadi sebuah hal penting yang harus dimiliki oleh setiap peserta didik. Salah satu indikator keberhasilan dari proses belajar mengajar adalah dengan adanya minat belajar yang dimiliki oleh peserta didik (Annisah, Samsudin, & Waliyudin, 2020). Hal tersebut sesuai dengan penjelasan Wilda, Salwah, Shindy (2016, dikutip dari (Annisah, Samsudin, & Waliyudin, 2020)) yang menjelaskan bahwa suatu ketertarikan terhadap sebuah mata pelajaran yang nantinya dapat mendorong peserta didik dalam mempelajari pelajaran adalah pengertian dari minat belajar.

Dalam rangka meningkatkan minat belajar peserta didik, guru harus melakukan sebuah upaya. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan menggunakan media pembelajaran sebagai fasilitas dalam proses peningkatan minat belajar bagi peserta didik. Menurut Mahnun (2012, dikutip dari (Pratiwi & Hardini, 2022)), media pembelajaran merupakan sebuah alat yang digunakan guru untuk memudahkan dalam penyampaian materi kepada peserta didik. Sehingga media pembelajaran yang digunakan harus menarik karena penggunaan media pembelajaran yang menarik dapat memudahkan peserta didik dalam penerimaan materi yang disampaikan.

Berdasarkan hasil observasi, minat belajar yang dimiliki oleh peserta didik tergolong rendah sehingga peserta didik lebih pasif dalam proses pembelajaran. Selain itu, peserta didik kurang adanya perhatian terhadap guru yang menjelaskan mengenai materi terkait. Maka dari itu, guru harus memiliki kemampuan yang lebih kreatif dalam proses mendesain rencana pembelajaran yang akan dilaksanakan. Salah satu upaya kreatifnya adalah dengan mendesain pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang interaktif bagi peserta didik. Salah satu media pembelajaran adalah permainan ular tangga. Dengan adanya permainan ular tangga, peserta didik dapat merasa lebih tertarik dan aktif di dalam kelas karena permainan ular tangga adalah permainan yang dapat digunakan sebagai media belajar dan bermain, sehingga minat

belajar dapat ditingkatkan dengan adanya penggunaan permainan ular tangga. Selain itu ular tangga juga memiliki keunggulan dari sisi media, yaitu permainan ular tangga mudah dan praktis dibuat sehingga guru dapat mengembangkan dengan ide kreatif untuk mendesain permainan ular tangga pada pelajaran bahasa Inggris.

Penerapan permainan ular tangga dalam descriptive text dapat dijadikan sebagai upaya peningkatan minat belajar bagi peserta didik. Penelitian tersebut juga telah banyak dilakukan oleh peneliti lain. Semua penelitian yang dilakukan memiliki tujuan agar minat belajar yang dimiliki oleh peserta didik dapat ditingkatkan dengan penerapan permainan ular tangga. Beberapa penelitian yang relevan dapat digunakan sebagai tinjauan pustaka. Kadek Bisma Sudarmika dkk (2018) merupakan salah satu peneliti yang melakukan penelitian, penelitian tersebut berjudul “Pengembangan Media Ular Tangga Inovatif untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”.

Kadek Bisma Sudarmika dkk (2018) membuktikan bahwa penerapan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran dapat digunakan sebagai upaya meningkatkan minat belajar peserta didik. Terdapat persamaan pada penelitian Kadek Bisma Sudarmika dkk dengan penelitian ini. Persamaan tersebut adalah penggunaan ular tangga dalam meningkatkan minat belajar peserta didik. Dalam penelitian Kadek Bisma Sudarmika dkk (2018), hasil yang didapatkan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan permainan ular tangga cukup signifikan. Sehingga media ular tangga yang digunakan memiliki efektifitas dalam meningkatkan minat belajar peserta didik.

Pada penelitian ini, ada dua permasalahan yang akan dibahas diantaranya adalah 1) Bagaimanakah respon peserta didik dalam pembelajaran Descriptive Text dengan penggunaan media ular tangga? 2)Apakah media ular tangga dapat meningkatkan minat peserta didik?. Sedangkan dalam penelitian ini juga terdapat beberapa tujuan. Tujuan tersebut meliputi, 1) Untuk mengetahui respon peserta didik dalam pembelajaran *Descriptive Text* dengan penggunaan media ular tangga. 2) Untuk mengetahui peningkatan minat belajar peserta didik dengan penggunaan media ular tangga. Kemudian dalam penelitian ini terdapat beberapa manfaat. Pertama adalah manfaat penelitian secara teoritis yang berguna untuk memberikan gambaran umum mengenai sebuah teori yang menyatakan bahwa peningkatan minat belajar dapat dilakukan dengan penggunaan media ular tangga. Selain itu, terdapat juga manfaat bagi peserta didik maupun guru. Manfaat bagi peserta didik diantaranya

adalah untuk mengatasi kesulitan dalam proses pembelajaran bahasa Inggris, khususnya pada materi *Descriptive Text*, menambah perasaan senang dan tertarik pada saat pembelajaran berlangsung, dan menambah keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran dan dalam diskusi dengan peserta didik yang lainnya. Sedangkan manfaat bagi guru adalah guna memperbaiki proses pembelajaran di kelas, dan memunculkan alternatif dan inovasi dalam pembelajaran.

2. METODE

Jenis Penelitian

Classroom Action research (CAR) atau Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan jenis penelitian yang digunakan pada penelitian kali ini. Hal tersebut dikarenakan dalam PTK terdapat pengulangan siklus, dimana pada setiap siklus memiliki tahapan meliputi, perencanaan (planning), pelaksanaan (action), observasi (observasion), dan refleksi (reflection). Dengan adanya pengulangan yang dilakukan didalam PTK, maka akan menghasilkan hasil yang maksimal dalam pemecahan masalah yang dihadapi didalam kelas. Selain itu penggunaan PTK didalam penelitian ini dapat meningkatkan proses praktik pembelajaran dikelas agar lebih profesional.

Waktu dan Tempat Penelitian (setting penelitian)

SMPN 1 Pangkah merupakan lokasi penelitian ini dilaksanakan. Selain itu, PTK ini dilaksanakan pada tahun pelajaran 2022/2023. PTK dilaksanakan bersama dengan pelaksanaan PPL II program PPG Prajabatan. PTK dilaksanakan selama 3 bulan, dimulai dari bulan maret sampai bulan Juni.

Target/Subjek Penelitian

Subjek penelitian dibutuhkan dalam pelaksanaan PTK. Subjek penelitian yang dipilih adalah kelas VII I SMPN 1 Pangkah tahun ajaran 2022/2023. Total subjek penelitian yaitu 32 peserta didik. Berdasarkan observasi yang dilakukan pada kegiatan pra siklus ditemukan bahwa minat belajar yang dimiliki oleh peserta didik pada kelas VII I cukup rendah. Hal tersebut dikarenakan ketidakaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran di kelas. Disamping itu, peserta didik juga terlihat tidak bersemangat dan kurang memiliki rasa ketertarikan terhadap proses belajar mengajar dikelas. Sehingga dalam PTK ini, VII I dipilih sebagai subjek penelitian guna untuk meningkatkan minat belajar yang dimiliki peserta didik.

Prosedur

Pada PTK ini, terdapat dua siklus yang diterapkan. Siklus-siklus tersebut meliputi perencanaan (*Planning*), Tindakan (*Action*), Pengamatan (*Observing*), dan melakukan refleksi (*Reflection*).

Pada perencanaan (*Planning*), terdapat tindakan observasi yang berguna untuk mengetahui permasalahan yang dihadapi oleh peserta didik didalam kelas, kemudian peneliti menentukan rencana yang dapat menyelesaikan masalah yang ditemukan. Rencana tersebut meliputi mengembangkan modul ajar yang sesuai dengan masalah yang dihadapi, dan menyiapkan sesuatu yang perlu dipersiapkan dalam pengimplementasian pembelajaran. Pada tindakan (*Action*), peneliti mengimplementasikan hasil perencanaan yang telah disusun sebelumnya. Pada hal ini adalah pengimplementasian modul ajar yang telah disusun dengan menyesuaikan masalah yang akan dihadapi dan telah disesuaikan dengan karakteristik peserta didik. Kemudian kegiatan observasi, peneliti melakukan pengamatan terhadap tindakan atau Action yang telah diimplementasikan didalam kelas. Pada kegiatan pengamatan ini, peneliti menggunakan instrument yang telah ditentukan dan disiapkan sebelumnya. Tahapan yang terakhir adalah refleksi (*Reflection*). Pada tahapan ini, peneliti merefleksikan hasil dari pengamatan pada pelaksanaan tindakan (*Action*) yang dilakukan sebelumnya sehingga dapat diketahui kekurangan dan kelebihan atas action yang dilakukan. Refleksi juga dapat dijadikan landasan dalam merancang siklus berikutnya.

Data, Intrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian yang dilakukan, terdapat satu metode pengumpulan data. Non tes merupakan metode yang digunakan dalam pengumpulan data. Dalam metode non tes yang digunakan oleh peneliti untuk mengetahui peningkatan minat belajar peserta didik dengan menggunakan permainan ular tangga pada materi *Descriptive Text* dapat menggunakan instrumen. Oservasi dan angket merupakan instrument yang digunakan pada penelitian ini.

Dalam pelaksanaan observasi pada PTK ini dilakukan dengan melibatkan satu observer yaitu teman sejawat pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung. Pedoman observasi telah disiapkan sebelum kegiatan observasi dimulai. Observasi yang dilakukan bertujuan untuk mengetahui peningkatan minat belajar peserta didik dengan menggunakan media ular tangga dalam materi *Descriptive Text* pada proses belajar mengajar.

Dalam lembar observasi terdapat tiga indikator yang dapat mengukur peningkatan minat belajar peserta didik. Tiga indikator tesebut meliputi

(a) terdapat perhatian peserta didik, adanya ketertarikan pada pembelajaran yang dilaksanakan (b) terdapat perasaan senang terhadap pembelajaran, (c) terdapat keaktifan peserta didik dalam pembelajaran.

Disamping itu, angket juga di gunakan untuk mengukur minat belajar peserta didik dengan menggunakan media ular tangga dalam materi *Descriptive Text*. Angket yang dibuat memiliki beberapa indikator Indikator tersebut digunakan untuk mengetahui apakah minat belajar peserta didik dapat meningkat atau tidak setelah dilakukannya pembelajaran dengan menggunakan permainan ular tangga dalam materi *Descriptive Text*. Terdapat tiga indikator yang terdapat pada angket yang dibagikan kepada peserta didik. Indikator angket yang digunakan sama dengan indikator pada lembar observasi yang digunakan.

Teknik Analisis Data

Dalam penelitian tindakan kelas yang dilakukan, peneliti melakukan analisis data secara deskriptif, yaitu dengan menggunakan data kualitatif. Data yang didapatkan diambil dari mulai tindakan siklus I dan siklus II. Dalam PTK ini, data kualitatif adalah data yang dikumpulkan melalui observasi dan hasil angket peserta didik dalam pembelajaran mengenai minat belajar.

Dalam melakukan observasi, tersedia lembar observasi yang digunakan oleh observer sebagai acuan dalam pengambilan data. Analisis data dalam instrumen observasi dengan cara menganalisa hasil atau skor yang didapat oleh setiap peserta didik mengenai peningkatan minat belajar setelah dilakukan pembelajaran dengan menggunakan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran pada materi *Descriptive Text*. Berikut ini adalah kriteria minat belajar peserta didik berdasarkan hasil observasi :

Tabel 1
Kriteria Hasil Observasi

Rentang Nilai	Kategori
36 Sampai 48	Tinggi
24 Sampai 36	Sedang
12 Sampai 24	Rendah

Selain observasi, ada juga instrument yang menggunakan angket. Angket tersebut dikerjakan oleh peserta didik. Dalam hal ini, angket yang dibagikan juga memiliki indikator dalam peningkatan minat belajar peserta didik. Berdasarkan hasil angket yang telah dihitung, maka akan dianalisa. Menganalisis data angket yang ada adalah dengan menghitung hasil jawaban peserta didik terkait dengan indikator yang ada. Setelah itu, peneliti akan mempresentasikan hasil angket tersebut dan akan diketahui apakah peserta didik memiliki peningkatan dalam minat belajar

atau tidak dalam pembelajaran yang menggunakan permainan ular tangga pada materi *Descriptive Text*.

Berikut ini adalah kriteria peningkatan minat belajar peserta didik berdasarkan dengan hasil angket :

Tabel 2
Kriteria Hasil Angket

Rentang Nilai (Juml Skor Angket)	Kategori
60-80	Tinggi
40-60	Sedang
20-40	Rendah

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Kondisi Awal

Pada kondisi awal ini, peneliti melakukan sebuah observasi pada aktivitas pembelajaran peserta didik. Dalam kegiatan observasi kondisi awal peserta didik, peneliti mengamati mengenai minat belajar peserta didik. pada observasi tersebut, peneliti menemukan bahwa minat belajar peserta didik VII I SMPN 1 Pangkah tergolong rendah.

Berdasarkan rendahnya minat belajar peserta didik kelas VII I SMPN 1 Pangkah dalam pembelajaran bahasa inggris pada materi *Descriptive Text*, maka perlu dilakukan sebuah inovasi perubahan yang dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Dalam kondisi awal, guru kelas telah melakukan pembelajaran dengan baik dengan menggunakan Power Point dalam penyampaian materi. Selain itu, guru kelas juga telah melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan metode diskusi. Namun, pada kenyataannya usaha tersebut masih belum maksimal dalam meningkatkan minat belajar peserta didik. Hal tersebut dapat ditunjukkan dengan adanya perhatian, keaktifan dan ketertarikan dalam pembelajaran yang kurang.

Berdasarkan hasil observasi yang dilaksanakan pada pra siklus (kondisi awal) maka diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 3

Hasil Observasi pada Aktivitas Belajar Peserta Didik (Kondisi Awal)

No	Minat Balajar	Persentase	Jumlah peserta didik
1.	Tinggi	6%	2
2.	Sedang	19%	6
3.	Rendah	75%	24

Berdasarkan tabel diatas terdiri dari tiga kategori. Kategori tersebut meliputi rendah, sedang, dan tinggi. Pada pembelajaran *Descriptive Text* (kondisi awal) terdapat 6 % peserta didik memiliki minat belajar yang tinggi, 19% peserta didik dengan minat belajar sedang, dan 75% memiliki minat belajar yang rendah.

Deskripsi Siklus 1

Dalam setiap siklus lengkap, terdapat beberapa langkah dilakukan. Langkah tersebut meliputi perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.

a. Perencanaan

Dalam setiap siklus, hal pertama yang harus dilakukan adalah membuat perencanaan. Dalam penelitian ini, proses perencanaan dilakukan dengan mengamati pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Pengamatan yang dilakukan meliputi minat belajarpeserta didik.

Setelah mengamati kondisi awal peserta didik terkait minat belajar, langkah selanjutnya adalah membuat modul ajar (MA). Modul ajar yang dikembangkan sesuai dengan tujuannya yaitu guna meningkatkan minat belajarpeserta didik pada materi teks deskriptif dengan menggunakan permainan ular tangga.

Selain itu dalam siklus yang akan dilaksanakan, terdapat instrumen yang harus direncanakan dan dipersiapkan. Dalam proses perencanaan perlu merencanakan format instrumen yang akan digunakan dalam pengambilan data pada setiap siklusnya. Perencanaan format instrumen harus disesuaikan dengan indikator minat belajar peserta didik.

b. Pelaksanaan

Setelah proses perencanaan, proses selanjutnya adalah implementasi rencana yang telah disusun. Dimana pada proses pelaksanaan, peneliti menerakan modul ajar yang telah dibuat pada proses perencanaan. Berikut adalah proses pelaksanaan siklus 1 sesuai dengan modul ajar yang telah dikembangkan :

- 1) Pada kegiatan awal, guru dan peserta didik mengadakan tanya jawab tentang mendeskripsikan orang atau tokoh yang telah ditampilkan dalam LCD.
- 2) Dengan kelompok, peserta didik membaca sebuah teks dan menganalisis isi atau konten dari sebuah teks deskripsi,
- 3) Peserta didik berdiskusi untuk menjawab pertanyaan di lembar kerja,
- 4) Dengan penugasan dari guru, peserta didik yang mendapat menjawab benar akan mewakili kelompoknya untuk

menyampaikan jawabannya di depan kelas dan memutar sebuah dadu untuk melakukan permainan ular tangga,

- 5) Pada kegiatan akhir, guru dan peserta didik menyimpulkan kegiatan pembelajaran yang sudah dilakukan.

c. Observasi

Pada proses selanjutnya adalah proses observasi. Pada proses ini, peneliti mengumpulkan data untuk mengetahui hasil belajar dan mengajar dengan mengimplementasikan permainan ular tangga dalam peningkatan minat belajar peserta didik pada materi Descriptive Text.

Selama proses ini, terdapat dua alat yang digunakan untuk mengumpulkan data. Alat pertama berupa lembar observasi yang diisi oleh observer tentang peningkatan minat belajar pada peserta didik. Kemudian alat kedua adalah angket yang diisi oleh peserta didik dengan tujuan untuk mengetahui peningkatan minat belajar yang dialami oleh peserta didik dengan menggunakan media permainan ular tangga pada teks deskriptif. Lembar observasi diisi oleh observer selama proses pembelajaran berlangsung. Sedangkan angket diisi oleh peserta didik yang dilaksanakan setelah pembelajaran selesai.

Berikut adalah hasil observasi yang dilakukan oleh observer selama siklus 1 dan angket yang diisi oleh siswa setelah menyelesaikan siklus 1:

Tabel 4

Hasil observasi minat belajar peserta didik pada siklus 1

No	Minat Belajar	Persentase	Jumlah peserta didik
1.	Tinggi	28%	9
2.	Sedang	56%	18
3.	Rendah	16%	5

Tabel tersebut menyajikan hasil observasi pada siklus 1. Melalui tabel tersebut dapat diketahui bahwa jumlah peserta didik dengan minat belajar kurang sebanyak 16%, jumlah peserta didik dengan minat belajar sedang. minat belajar sebanyak 56% dan peserta didik yang memiliki minat belajar tinggi sebanyak 28%.

Tabel 5
Hasil angket minat belajar peserta didik pada siklus 1

No	Minat Belajar	Persentase	Jumlah peserta didik
1.	Tinggi	34%	11
2.	Sedang	53%	17
3.	Rendah	13%	4

Tabel tersebut menunjukkan hasil survey yang dilakukan peserta didik setelah siklus 1. Melalui tabel tersebut terlihat bahwa jumlah peserta didik yang minat belajarnya rendah berjumlah 13%, jumlah siswa dengan minat belajar sedang adalah 53% dan peserta didik yang memiliki minat belajar tinggi sebanyak 34%.

d. Refleksi

Berdasarkan hasil observasi dan hasil angket siklus I, peneliti menemukan beberapa kelebihan dan kekurangan dalam proses pembelajaran terkait dengan peningkatan minat belajar peserta didik apabila menggunakan permainan ular tangga pada teks deskriptif.

1) Kelebihan

- a) Pada pembelajaran siklus 1 yang telah dilaksanakan, peserta didik memiliki perhatian yang tinggi terhadap pembelajaran yang dilaksanakan, sehingga peserta didik dapat mendapatkan materi dengan sangat jelas.
- b) Pada pembelajaran siklus 1, peserta didik memiliki perasaan senang dan ketertarikan dengan materi yang diajarkan yaitu Descriptive Text. Hal tersebut dikarenakan dengan adanya media pembelajaran ular tangga.

1) Kekurangan

- a) Dalam proses pelaksanaan siklus 1, keaktifan sebagian peserta didik masih kurang. Hal tersebut dikarenakan terdapat beberapa peserta didik yang tidak ikut dalam pengerjaan LKPD karena sebagian peserta didik menjadi pion dalam permainan ular tangga.

Deskripsi Siklus 2

Terdapat empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi pada pelaksanaan siklus 2.

a. Perencanaan

Selama pelaksanaan siklus, beberapa rencana dikembangkan. Perencanaan Siklus 2 merupakan kelanjutan dari refleksi Siklus 1. Berikut beberapa perencanaan yang dibuat sebelum Siklus 2:

- 1) Menyusun modul ajar berbasis hasil refleksi siklus 1. Penyusunan ini dimaksudkan untuk meningkatkan aktivitas peserta didik. Hal ini berkaitan dengan minat belajar peserta didik, karena keaktifan peserta didik merupakan salah satu indikator meningkatnya minat belajar.
- 2) Membuat ular tangga pada Quizzwhizzer. Hal ini adalah pengembangan modul ajar dengan tujuan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik dengan menggunakan permainan ular tangga pada materi teks deskriptif.

b. Pelaksanaan

Setelah perencanaan pada siklus 2, peneliti akan melaksanakan pembelajaran pada siklus kedua

- 1) Pada kegiatan pertama guru dan peserta didik mengadakan sesi tanya jawab tentang topik yang ditampilkan pada layar LCD, hal ini sebagai cara untuk mengetahui seberapa aktif siswa dalam proses pembelajaran.
- 2) Peserta didik diminta untuk membaca secara berkelompok, menganalisis isi deskripsi makanan.
- 3) Peserta didik berdiskusi untuk menjawab pertanyaan pada lembar kerja yang terdapat pada quizzwhizzer (Ular Tangga). Peserta didik yang menjawab pertanyaan akan melempar dadu dan bergerak maju, namun jika jawabannya salah maka peserta didik akan melempar dadu untuk mundur. Hal ini dapat membuat peserta didik tetap aktif belajar karena setiap kelompok ingin memenangkan permainan dengan menjawab pertanyaan dengan benar. Selain itu, mereka akan terlibat secara aktif dengan kelompoknya untuk menjawab pertanyaan yang diberikan.
- 4) Di akhir kegiatan, guru dan peserta didik dapat menyimpulkan kegiatan pembelajaran yang dilakukan.

c. Observasi

Tahapan selanjutnya adalah tahap observasi. Pada titik ini, peneliti menggunakan dua alat untuk mendapatkan data yang dibutuhkan, yaitu menggunakan lembar observasi yang diisi oleh observer pada akhir siklus 2 dan kuisisioner yang diisi oleh peserta didik pada akhir siklus 2. Berikut adalah hasil tanggapan observer dan hasil angket survei siswa kelas 2:

Table 6
Hasil observasi minat belajar pada peserta didik siklus 2

No	Minat Belajar	Persentase	Jumlah peserta didik
1.	Tinggi	78%	25
2.	Sedang	22%	7
3.	Rendah	0%	0

Melalui Tabel 6 hasil observasi pada siklus 2 menunjukkan bahwa 78% siswa memiliki minat belajar yang tinggi. Selain itu, 22% siswa lainnya memiliki minat belajar sedang.

Table 7
Hasil angket minat belajar pada peserta didik siklus 2

No	Minat Belajar	Persentase	Jumlah peserta didik
1.	Tinggi	72%	23
2.	Sedang	28%	9
3.	Rendah	0%	0

Berdasarkan tabel hasil survei minat peserta didik di atas, dapat disimpulkan bahwa hingga 72% peserta didik memiliki minat belajar yang tinggi pada pembelajaran siklus II apabila guru menggunakan media pembelajaran Ular Tangga Quizzwhizzer. Selain itu, sebanyak 28% peserta didik memiliki minat belajar sedang dan 0% peserta didik memiliki minat belajar rendah.

d. Refleksi

Berdasarkan hasil observasi dan hasil angket, terdapat kekurangan dan kelebihan yang ada pada siklus 2. Berikut ini adalah kelebihan dan kekurangan yang terdapat pada siklus 2 :

1) Kelebihan

Kelebihan yang terdaat pada siklus 2 yaitu seluruh indikator mengenai minat belajar telah mencapai kategori tinggi. Berikut ini adalah perolehan kriteria berdasarkan setiap indikator :

a) Kriteria Indikator pada lembar observasi

Berikut ini adalah rentang nilai yang digunakan untuk menentukan kriteria pada setiap indikator.

Tabel 8
Kriteria setiap indikator pada
lembar observasi (per 32 peserta didik)

Rentang Nilai	Kategori
384-512	Tinggi
256-384	Sedang
128-256	Rendah

Berdasarkan tabel diatas, didapatkan hasil sebagai berikut :

Tabel 9
Hasil setiap indikator pada
lembar observasi (per 32 peserta didik)

Indikator	Total nilai	Kategori
Perhatian pada pembelajaran	431	Tinggi
Perasaan senang pada pembelajaran	393	Tinggi
Keaktifan dalam pembelajaran	416	Tinggi

b) Kriteria Indikator pada lembar angket

Berikut ini adalah rentang nilai yang digunakan untuk menentukan kriteria pada setiap indikator pada lembar angket

Tabel 10
Kriteria setiap indikator pada
lembar angket (per 32 peserta didik)

Rentang Nilai	Kategori
576 Sampai 768	Tinggi
384 Sampai 576	Sedang
192 Sampai 384	Rendah

Berdasarkan tabel diatas, didapatkan hasil sebagai berikut :

Tabel 11
Hasil setiap indikator pada
lembar angket (per 32 peserta didik)

Indikator	Total nilai	Kategori
Perhatian pada pembelajaran	659	Tinggi
Perasaan senang pada pembelajaran	796	Tinggi
Keaktifan dalam pembelajaran	627	Tinggi

2) Kekurangan

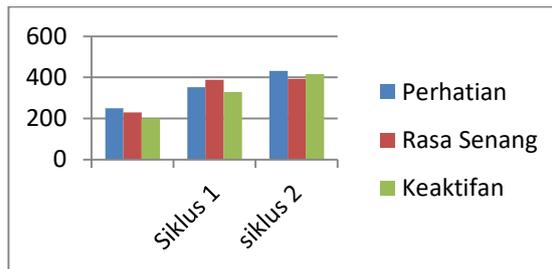
Dalam siklus 2 yang telah dilaksanakan, terdapat kekurangan. Kekurangan yang terdapat pada siklus 2 yaitu belum seluruh peserta didik memiliki minat belajar yang tinggi. Ada beberapa peserta didik yang memiliki minat belajar dalam kategori sedang.

Pembahasan

1. Respon Peserta Didik dalam Pembelajaran Descriptive Text dengan Penggunaan Media Ular Tangga

Dalam penerapan pembelajaran Descriptive Text dengan menggunakan media ular tangga merupakan salah satu cara pembelajaran kreatif yang dirancang untuk menciptakan minat belajar yang tinggi bagi peserta didik. Berdasarkan pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan media ular tangga pada materi Descriptive Text, mendapatkan respon seperti diagram dibawah ini

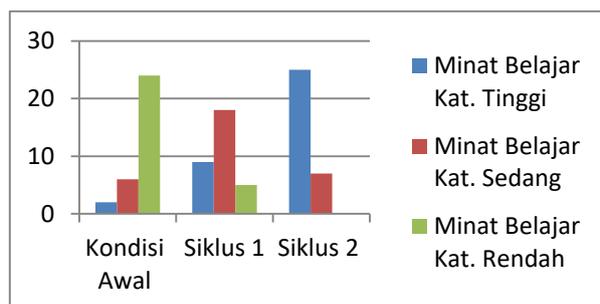
Digaram 1
Respon Peserta Didik terhadap Pembelajaran dengan Menggunakan Media Ular Tangga



Dari diagram tersebut menunjukkan bahwa peserta didik merespon dengan baik terhadap pembelajaran yang diajarkan dengan menggunakan permainan ular tangga pada materi *Descriptive Text*.

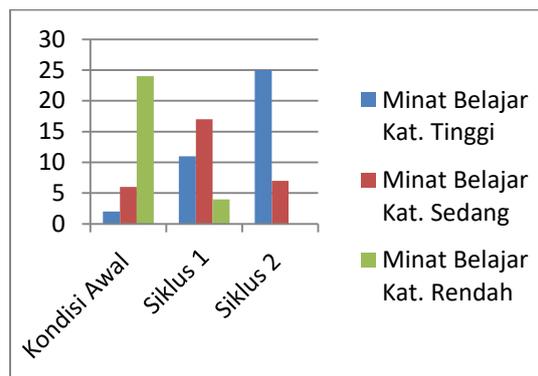
Dalam penggunaan media ular tangga dalam pembelajaran Descriptive Text mendapatkan data sebagai berikut :

Digaram 2
Hasil Observasi Minat Belajar Peserta Didik



Berdasarkan diagram di atas dapat disimpulkan bahwa jumlah siswa yang memiliki minat belajar tinggi meningkat setiap siklusnya, begitu pula dengan jumlah siswa yang memiliki minat belajar rendah, jumlahnya pun menurun. Selain hasil observasi, terdapat hasil survey yang menunjukkan bahwa minat belajar siswa meningkat. Berikut hasil angket mengenai jumlah siswa yang mengalami peningkatan minat belajar:

Digaram 3
Hasil Angket Minat Belajar Peserta Didik



Dari diagram di atas dapat disimpulkan bahwa jumlah peserta didik pada setiap siklus mengalami peningkatan pada minat belajarnya. Hal tersebut juga diimbangi dengan berkurangnya jumlah peserta didik yang memiliki minat belajar yang rendah.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas dengan menggunakan media permainan ular tangga untuk meningkatkan minat belajar pada *Descriptive Text* pada peserta didik kelas VII I, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media tersebut dapat meningkatkan minat belajar peserta didik pada materi *Descriptive Text*. Hal tersebut dapat dilihat dari total peserta didik yang memiliki minat belajar yang meningkat pada setiap siklus. Selain itu respon peserta didik terhadap penggunaan media ular tangga juga menunjukkan hasil yang baik. Hal tersebut dapat ditunjukkan dengan setiap nilai pada indikator yang tinggi.

DAFTAR PUSTAKA

- Annisah, A., Samsudin, S., & Waliyudin, W. (2020). Peningkatan Kreatifitas Dan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Dengan Menggunakan Cerita Rakyat Bima. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 6(2).
- Arsyad, A. (2016). *Media Pembelajaran* (19th ed.). PT Raja Grafindo Persada
- Fitriani, F., Nur, R. H., Bustamin, B., Ali, S. M., & Nurisman, N. (2019). Improving Students' *Descriptive Text* Writing by Using Writing in the Here and Now Strategy at the Tenth Grade Students of Vocational High

- School. *International Journal for Educational and Vocational Studies*, 1(6), 632-636.
- Friantini, R. N., & Winata, R. (2019). Analisis minat belajar pada pembelajaran matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia*, 4(1), 6-11.
- Moleong, Lexi J. 2014. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Pratiwi, A. S., & Hardini, A. T. A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran IPA Kelas IV SD. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(12), 5682-5689.
- Sholehah, S. H., Handayani, D. E., & Prasetyo, S. A. (2018). Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas Iv Sd Negeri Karangroto 04 Semarang. *Mimbar Ilmu*, 23(3), 237-244.
- Sudarmika, K. B., Parmiti, D. P., & Simamora, A. H. (2018). Pengembangan media ular tangga inovatif untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas IV sekolah dasaR. *Jurnal Edutech Undiksha*, 6(1), 20-29.

PROFIL SINGKAT

Nama saya adalah Anis Kartika Rakhmaniar. Saya lahir di Pemalang pada tanggal 3 Agustus 1997. Saya menyelesaikan S-1 di Universitas Muhammadiyah Malang pada tahun 2019. Pada saat ini, saya sedang menempuh Pendidikan Profesi Guru di Universitas Pancasakti Tegal.