

Penerapan Media Pembelajaran Ular Tangga Pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa

Fitrah Al Anshori, Sukmawati

^{1,2} Pendidikan Biologi, Universitas Cokroaminoto Palopo, Indonesia

fitrahbiologi@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga pada materi klasifikasi makhluk hidup pada mata pelajaran biologi. Penelitian ini dilakukan pada bulan juli 2021 dikelas VII B pada semester ganjil 2020/2021. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian tindakan kelas. metode ini dilakukan melalui empat tahapan yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi tindakan. Keempat tahap tersebut merupakan siklus yang berlangsung secara berulang-ulang dengan langkah-langkah yang sama. Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah deskriptif. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa pada siklus I dan terdapat 10 siswa dengan persentase 35,71% yang telah mengalami peningkatan hasil belajar (mencapai nilai KKM). Pada siklus II mengalami peningkatan dari 10 siswa menjadi 24 siswa atau dengan persentase 85,71%. Dari hasil tersebut sebagian besar siswa sudah mencapai nilai KKM yang telah ditetapkan oleh sekolah dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga. berdasarkan hasil analisis peneliti maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga pada materi klasifikasi makhluk hidup dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Keywords: *Media pembelajaran, Ular tangga, Hasil Belajar, Klasifikasi Makhluk Hidup*

Pendahuluan

Pembelajaran biologi merupakan suatu metode pengenalan hal-hal yang nyata kepada siswa dalam rangka meningkatkan potensinya dalam berhubungan dengan alam. Pada kenyataannya sebagian besar siswa menganggap materi biologi itu menantang. Oleh karena itu, menyediakan media pembelajaran yang sesuai dan menyenangkan bagi siswa merupakan salah satu pendekatan untuk mempermudah mereka dalam memahami pelajaran. Menurut Harahap (2019) dengan tersedianya bahan ajar yang menarik perhatian siswa dan menyenangkan, maka siswa akan lebih mudah untuk memahami materi yang disampaikan guru di kelas. Sehingga pada proses pembelajaran khususnya mata pelajaran biologi menggunakan media oleh pendidik agar materi yang di sampaikan mudah dipahami oleh siswa. Penggunaan media juga mampu memberikan suasana belajar yang menyenangkan dan aktif.

Peningkatan mutu pendidikan khususnya disekolah, tidak dapat dipisahkan dari peserta didik sebagai peserta didik dan pendidik sebagai pendidik peningkatan hasil belajar siswa merupakan salah satu strategi yang digunakan untuk mencapai tujuan tersebut. Hal ini sesuai

<https://pusdig.my.id/pelita/article/view/41>

dengan pendapat Susanto (2013) yang menyatakan bahwa belajar adalah perubahan pada diri siswa yang mencakup perubahan komponen kognitif, emosional, dan psikomotorik siswa sebagai akibat dari kegiatan belajar. Sedangkan menurut pendapat Sidharta (2005) hasil belajar adalah perubahan tingkah laku dalam diri seseorang. Perubahan hasil belajar dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti penambahan pengetahuan, pemahaman, sikap dan perilaku, keterampilan, kebiasaan dan perubahan aspek lain yang ada pada individu yang belajar. Pendapat ini di dukung oleh peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 104 Tahun 2014 pasal 1 ayat 1 tentang “hasil belajar oleh pendidik adalah kumpulan informasi/data tentang prestasi belajar siswa ditinjau dari aspek sikap, aspek pengetahuan, dan aspek keterampilan.” Melalui penugasan dan penilaian pembelajaran, direncanakan dan metodis untuk memantau proses, kemajuan pembelajaran, dan meningkatkan hasil belajar.

Usaha yang dilakukan oleh pendidik untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran biologi hendaknya dapat dilakukan dengan menerapkan media pembelajaran ular tangga. Susanto (2012) mengatakan bahwa pemanfaatan media permainan lebih memiliki efek yang lebih baik terhadap pemahaman siswa dibandingkan dengan metode konvensional. Penggunaan media berbasis permainan bertujuan untuk mengajak siswa menyelesaikan kesulitan dalam mata pelajaran, dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan santai. Media permainan ular tangga memiliki kelebihan yaitu media ini dapat digunakan untuk menghindari atau menghilangkan kejenuhan, kebosanan, dan perasaan mengantuk siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Media pembelajaran adalah suatu alat bantu pada proses belajar mengajar yang digunakan oleh seorang pengajar untuk menyampaikan tujuan pembelajaran agar lebih mudah di pahami oleh siswa. Media pembelajaran di harapkan mampu merangsang pikiran, perasaan, perhatian, serta mampu mendorong siswa untuk belajar dengan lebih baik. Menurut Sudirman (2012) penggunaan media di dalam kelas menumbuhkan keinginan dan minat baru, meningkatkan motivasi dan mefrangsang kegiatan belajar, bahkan berdampak psikologis pada siswa. oleh karena itu penulis dapat menyimpulkan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan oleh seorang pendidik dalam proses pembelajaran untuk menarik perhatian, merangsang pikiran siswa sehingga mampu mencapai suatu tujuan pembelajaran.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di SMP Negeri 3 Towuti, adapun permasalahan yang di temukan adalah siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran seperti bertanya kepada guru maupun sesama peserta didik, kurang adanya minat siswa dalam mata pelajaran biologi cenderung hanya mencatat saja. Selain itu guru lebih sering menggunakan metode ceramah sehingga siswa merasa jenuh dan bosan karena penyampaian materi yang monoton, sehingga tingkat pemahaman siswa terhadap pelajaran biologi masih rendah. Rata-rata hasil belajar siswa dikelas VII SMP Negeri 3 Towuti adalah 70. Hasil tersebut tentu masih jauh dari nilai KKM yaitu 75. Hal ini disebabkan karena tingkat keaktifan dan motivasi belajar siswa masih sangat kurang, sehingga dibutuhkan strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan menerapkan media pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran ular tangga sebagai media pembelajaran yang menyenangkan dapat digunakan untuk menerapkan paradigma pembelajaran yang menyenangkan dan memberikan motivasi kepada siswa tentang klasifikasi makhluk hidup. Salah satu teknik pembelajaran kooperatif dan adaptif adalah pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran ular tangga. pembelajaran dengan media pembelajaran ular tangga terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam belajar. Setiap siswa bertanggung jawab mempelajari mata pelajaran dan mengajar anggota kelompok dengan menggunakan media pembelajaran ini, dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan dan hasil belajar siswa

Metode

Tujuan penelitian tindakan kelas (PTK) adalah untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas praktik pembelajaran dikelas sehingga dapat meningkatkan keterampilan proses dan hasil belajar siswa, mengembangkan keterampilan guru, meningkatkan relevansi, serta menumbuhkan budaya meneliti pada komunitas guru. Lokasi Penelitian ini adalah SMPN Negeri 3 Towuti pada semester ganjil tahun ajaran 2021/2022

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas atau biasa disebut dengan istilah classroom action research (CAR). Penelitian ini dikembangkan dengan menggunakan model penelitian tindakan kelas Kurt Levin (Uno, 2012) dengan empat tahap tindakan yang dimulai dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan diakhiri dengan kegiatan refleksi pada setiap siklus pembelajaran. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah berupa tes hasil belajar siswa. Instrumen tes hasil belajar siswa yang digunakan adalah tes pilihan ganda sebanyak 40 nomor.

Hasil

Deskripsi Hasil Belajar

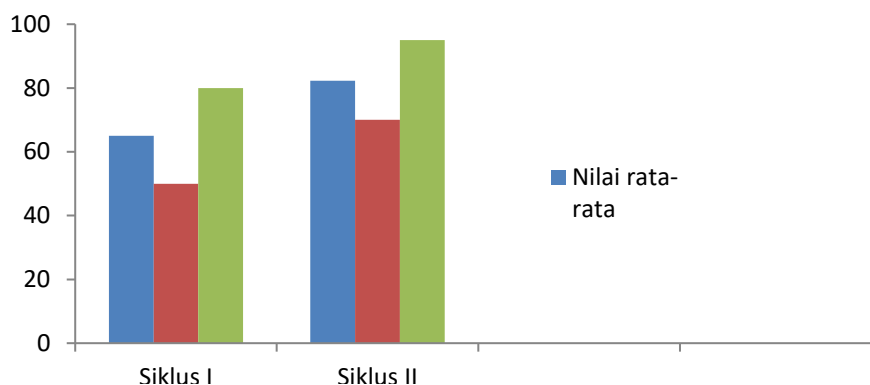
Adapun tes hasil belajar siswa sebelum dan sesudah yaitu sebagai berikut:

Tabel 1 Perbandingan hasil belajar siswa

Nilai	Kategori	Siklus I			Siklus II		
		Pretest	I (%)	Siklus II	Pretest	I (%)	Siklus II
0-50	Sangat rendah	17	2	0	60,71%	7,14%	0%
55-64	Rendah	9	13	0	32,14%	46,42%	0%
65-79	Sedang	2	10	6	7,14%	35,71%	21,42%
80-89	Tinggi	0	3	17	0%	10,71%	60,71%
90-100	Sangat tinggi	0	0	5	0%	0%	17,85%
Jumlah		28	28	28	100%	100%	100%

(Sumber: Data primer setelah diolah, 2021)

Berdasarkan pembahasan hasil penelitian sebagaimana yang telah diuraikan di atas, maka target yang telah ditetapkan oleh peneliti dalam penelitian ini tercapai yaitu $\geq 75\%$ siswa telah mencapai ketuntasan hasil belajar dalam menggunakan media pembelajaran ular tangga. Dengan hasil data tersebut maka peneliti mengambil kesimpulan bahwa kegiatan penelitian ini dihentikan.



Gambar 3. Grafik hasil belajar siklus I dan Siklus II

Berdasarkan gambar 3 diatas, grafik hasil belajar siklus I dan siklus II dapat dilihat pada siklus I nilai rata-rata yang didapat yaitu 65,07 dan belum mencapai nilai KKM yang telah ditetapkan. Nilai minimal yaitu 50 dan tergolong dalam kategori sangat rendah. Nilai maksimal yaitu 80 dan tergolong dalam kategori tinggi. Pada siklus II nilai rata-rata yang didapat yaitu 82,25 dan sudah mencapai nilai KKM yang telah ditetapkan. Nilai minimal yaitu 70 dengan kategori sedang. Sedangkan nilai maksimal yang di dapat yaitu 95 dengan kategori sangat tinggi.

Efektivitas Media Pembelajaran

Uji efektivitas pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga dilakukan dengan uji normalisasi gain (N-Gain). Uji N-Gain dihitung berdasarkan selisih nilai pretest dan posttest. Adapun rumus untuk menentukan N-Gain adalah sebagai berikut:

$$N-Gain = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor ideal} - \text{skor pretest}}$$

Table 2 Hasil perhitungan uji N-Gain score

No	Siklus I N-gain score (%)	No	Siklus II N-gain score (%)
Rata-rata	29,2670	Rata-rata	62,9410
Minimal	-7,50	Minimal	20,00
Maksimal	64,91	Maksimal	90,91

(Sumber: Data primer setelah diolah, 2021)

Hasil perhitungan uji N-gain score menunjukkan bahwa nilai rata-rata N-gain score untuk siklus I sebesar 29,2670 atau 29% dengan nilai N-gain score minimal -7,50% dan nilai N-gain score maksimal 64,91%. Sementara nilai rata-rata pada siklus II sebesar 62,9410 atau 62% dengan nilai minimal 20% dan nilai maksimal yaitu 90,91%. Nilai tersebut kemudian diinterpretasikan dengan table tafsiran efektivitas N-gain berikut:

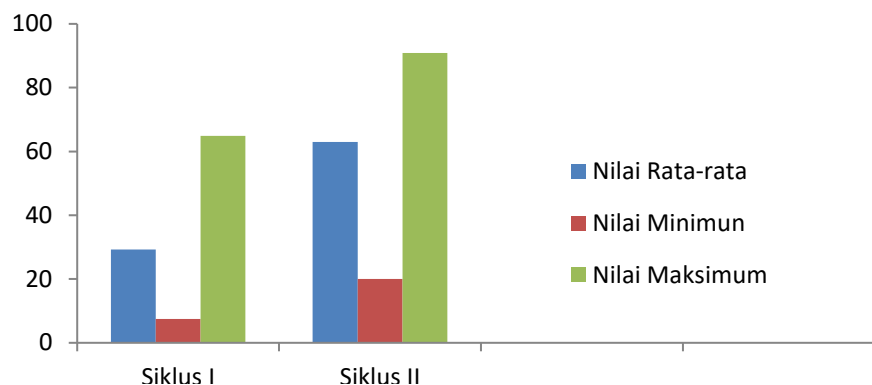
Tabel 3. Tafsiran Gain Ternormalisasi

Persentase (%)	Tafsiran
<40	Tidak efektif
40-55	Kurang efektif
56-75	Cukup efektif
>76	Efektif

(Sumber: Data primer setelah diolah, 2021)

Berdasarkan tabel 13 diatas, nilai gain pada siklus I 29% dan nilai gain pada siklus II yaitu 62% sehingga dapat disimpulkan bahwa pada penerapan media pembelajaran ular tangga pada siklus I masih tergolong dalam kategori tidak efektif sehingga peneliti melanjutkan ke siklus II dan pada siklus II penerapan media pembelajaran ular tangga memperoleh nilai N-gain yaitu 62% yang dikategorikan cukup efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran biologi pada materi klasifikasi makhluk hidup siswa kelas VII Smp Negeri 3 Towuti.

Gambar 2. Grafik Efektivitas Uji N Gain Siklus I dan Siklus II



Berdasarkan gambar 4 diatas, dapat dilihat efektivitas uji gain pada siklus I nilai rata-rata yang di dapat adalah 29,2670 dan tergolong dalam kategori tidak efektif dengan nilai gain minimal -7,50 dan nilai gain maksimal 64,91. Kemudian dapat dilihat pada Siklus II nilai rata-rata yang didapat adalah 62,9410 dan tergolong dalam kategori cukup efektif dengan nilai gain minimal 20,00 dan nilai gain maksimal 90,91. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penerepan media pembelajaran ular tangga pada materi klasifikasi makhluk hidup cukup efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Pembahasan

Pelaksanaan penelitian ini dilakukan dua siklus mulai tanggal 22 Juli 2021 hingga 23 Juli 2021. Dari kedua siklus yang telah dilakukan terlihat adanya peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga. hal itu diperkuat karena adanya peningkatan hasil belajar siswa dari siklus ke siklus. Tes hasil belajar berupa *posttest* yang dilaksanakan pada siklus I yaitu soal pilihan ganda sebanyak 40 soal dan pada tes hasil belajar siklus II juga menggunakan soal pilihan ganda sebanyak 40 soal, 40 soal tersebut sudah menyangkut seluruh materi dari pertemuan pertama siklus I hingga pertemuan terakhir pada siklus II. Hasil penelitian ini sejalan dengan peneltian yang dilakukan oleh Dyah kartikaningtyas (2014) menyatakan bahwa media pembelajaran ular tangga berpengaruh positif terhadap hasil belajar kognitif siswa. Menurut Yona Febriani (2019) mengatakan bahwa penggunaan media permainan ular tangga kimia efektif terhadap hasil belajar dengan kategori tinggi. Hal ini sesuai dengan pendapat Sudirman (2012) mengatakan bahwa pemanfaatan media dalam pembelajaran menimbulkan keinginan dan minat baru, meningkatkan motivasi dan merangsang kegiatan belajar kepada peserta didik. Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ular tangga dapat menigkatkan hasil belajar siswa.

Hasil Belajar Siswa Siklus I

Jika dibandingkan dengan sebelum siklus atau pra siklus terjadi pergeseran proses pembelajaran pada siklus I, namun hasil belajar tidak meningkat secara signifikan dalam arti tidak memenuhi syarat ketuntasan belajar yang diharapkan. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor antara lain perencanaan penelitian yang kurang memadai, penyesuaian yang terus menerus antara guru dan siswa, kurangnya pengalaman siswa dalam bekerja kelompok, siswa kurang fokus pada proses pembelajaran, dan siswa yang lebih aktif dengan aktivitasnya. Seperti bercanda atau mengobrol. Hal ini disebabkan siswa masih terbiasa dengan pembelajaran konvensional dimana guru memainkan peran penting dalam pembelajaran dan kurangnya ketegasan guru dalam menghadapi siswa yang sering membuat keributan. Karena rata-rata hasil belajar siswa pada ujian akhir siklus I rata-rata 65,07 dan tidak mencapai nilai KKM yang ditetapkan oleh guru, maka penelitian ini dianggap tidak efektif dan dilanjutkan ke siklus II

Hasil Belajar Siswa Siklus II

Pada siklus II hasil belajar siswa mengalami peningkatan. Hal ini dikarenakan adanya evaluasi pada siklus I dan perbaikan pada siklus II. Nilai rata-rata meningkat dari 65,07 menjadi 82,25 pada tes akhir siklus I dan siklus II yang menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa. Siswa yang mencapai ketuntasan belajar meningkat dari 10 siswa dengan persentase ketuntasan 35,71% menjadi 24 siswa dengan persentase ketuntasan 85,71%, menunjukkan bahwa mereka telah melampaui nilai KKM yang telah ditetapkan oleh pengajar sebelumnya, menunjukkan bahwa pembelajaran tersebut efektif. Adapun faktor yang menyebabkan terjadinya peningkatan hasil belajar siswa yaitu pada awalnya siswa kurang aktif dalam pembelajaran sebelum menggunakan media pembelajaran ular tangga menjadi lebih aktif dan dengan adanya media sebagai bahan ajar yang menarik perhatian siswa dan menyenangkan, maka siswa akan lebih mudah memahami materi yang disampaikan guru dikelas dan ini serupa dengan teori yang dikemukakan oleh Harahap (2019).

Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Ular Tangga

Tes *N-Gain* dirancang untuk mengukur seberapa besar pemahaman siswa setelah dilaksanakan pembelajaran. Kenaikan pemahaman siswa setelah diberikan *pretest* dan *posttest* ditandai oleh gain untuk efektivitas peningkatan. Hasil dari *N-gain* ini dijadikan sebagai perbandingan antara sebelum dan sesudah pembelajaran dilakukan. Keefektifan penerapan media pembelajaran ular tangga memperoleh nilai *gain* pada siklus I 29% dan nilai *gain* pada siklus II yaitu 62%. Nilai *gain* pada siklus I masih tergolong dalam kategori tidak efektif sedangkan pada siklus II nilai *gain* sudah tergolong dalam kategori cukup efektif. sehingga dapat disimpulkan bahwa pada penerapan media pembelajaran ular tangga pada siklus I masih tergolong dalam tidak efektif sehingga peneliti melanjutkan ke siklus II dan pada siklus II penerapan media pembelajaran ular tangga memperoleh nilai *N-gain* yaitu 62% yang dikategorikan cukup efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran ular tangga pada mata pelajaran biologi khususnya pada materi klasifikasi makhluk hidup cukup efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Respon Siswa Terhadap Media Pembelajaran Ular tangga

Setelah dilakukan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga, respon siswa terhadap media yang digunakan dalam proses pembelajaran sangat baik. Hal ini bisa dilihat pada saat observasi yang dilakukan peneliti sebelum melakukan tindakan bahwa banyak siswa yang merasa jenuh dan bosan karena penyampaian materi yang monoton, siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran seperti bertanya kepada guru maupun sesama peserta didik, kurang adanya minat siswa dalam mata pelajaran biologi cenderung hanya mencatat saja. Namun saat peneliti melakukan tindakan dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga respon siswa berubah yang pada awalnya merasa jenuh menjadi menjadi lebih aktif karena siswa dapat bermain sambil belajar menggunakan media pembelajaran ular tangga. Data respon yang diperoleh melalui lembar angket yang diisi oleh 28 siswa kelas VII B yang merupakan salah satu subjek penelitian ini. Angket tersebut terdiri dari 20 pernyataan dengan empat pilihan (4) sangat setuju, (3) setuju, (2) kurang setuju, (1) tidak setuju. Setiap pernyataan yang terdapat dalam angket tersebut berkaitan dengan pembelajaran yang telah diterapkan.

Berdasarkan hasil kategori respon siswa yang berada pada kategori sangat baik, dengan adanya kelompok belajar membantu siswa bekerja sama dengan baik pada setiap siswa. selanjutnya respon siswa yang berada pada kategori baik, siswa lebih senang jika guru menggunakan media pembelajaran ular tangga namun ada juga siswa yang lebih menyukai pembelajaran langsung dibandingkan dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga. Belajar dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga membuat siswa mudah mengingat materi yang diberikan. Namun ada juga sebagian siswa yang masih kesulitan dalam mengerjakan soal tentang klasifikasi makhluk hidup. Siswa senang dengan suasana belajar dalam kelas menggunakan media pembelajaran ular tangga. selain itu pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga ini membantu siswa untuk berdiskusi didalam kelompok. Namun ada juga siswa yang menganggap pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga tidak ada bedanya dengan pembelajaran biologi yang biasa dilakukan. Akan tetapi dengan adanya media pembelajaran ini membantu siswa dalam mengerjakan soal tentang materi klasifikasi makhluk hidup. Siswa juga senang membuat suatu produk solusi pemecahan masalah.

Pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga membuat siswa lebih cepat memahami materi. Siswa juga lebih termotivasi belajar biologi setelah mendapatkan media pembelajaran ular tangga dan membuat siswa lebih aktif dalam pembelajaran. Namun ada juga sebagian siswa yang terpaksa belajar biologi menggunakan media pembelajaran ular tangga karena salah satu mata pelajaran wajib yang diikuti. Pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga membuat siswa semangat belajar serta media ini efektif diterapkan dalam pembelajaran biologi. Respon siswa yang berada pada kategori kurang baik, siswa kurang setuju jika belajar biologi dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga membuat siswa mengantuk dan tidak aktif dalam pembelajaran justru dengan adanya media ini membuat mereka lebih aktif. Siswa juga tidak merasa rugi belajar biologi

dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga. siswa juga kurang setuju jika belajar biologi menggunakan media pembelajaran ular tangga membuat mereka tidak mengerti materi.

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat hasil respon siswa terhadap media pembelajaran ular tangga yang telah diterapkan oleh peneliti. Pada tabel tersebut terlihat respon siswa secara keseluruhan kelas VII B memiliki nilai skor rata-rata 2,83 hal ini berarti respon siswa terhadap pembelajaran yang diterapkan dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga tergolong dalam kategori baik. Dilihat dari skor rata-rata siswa yang berada pada interval $2,5 \leq x \leq 3,5$ maka sesuai dengan pengambilan keputusan yang mengacu dapat disimpulkan bahwa respon siswa terhadap media pembelajaran ular tangga berada pada kategori baik.

Adapun kendala yang dialami peneliti dalam melaksanakan penelitian yaitu jarak tempat penelitian yang cukup jauh kurang lebih 10 km dari rumah peneliti sehingga peneliti biasa mengalami keterlambatan. Solusinya peneliti harus berangkat kelokasi penelitian 45 menit sebelum jam pelajaran serta ruangan kelas yang tidak memiliki meja untuk menulis. Solusinya yaitu siswa menulis diatas kursi dan duduk melantai.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, berikut dapat disimpulkan bahwa:

1. Penerapan atau penggunaan media pembelajaran ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi klasifikasi makhluk hidup kelas VII B SMP Negeri 3 Towuti. Hal ini dapat dibuktikan dengan adanya peningkatan hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II. Persentase ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus I yaitu 35,71% atau sebanyak 10 siswa dari 28 siswa dan pada siklus II terdapat peningkatan hasil belajar yaitu dengan persentase 85,71% atau sebanyak 24 siswa dari 28 siswa. Jadi dapat disimpulkan bahwa adanya peningkatan persentase ketuntasan hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II.
2. Penerapan dan penggunaan media pembelajaran ular tangga menarik perhatian siswa sehingga respon siswa terhadap media yang digunakan sangat positif. Dengan demikian respon siswa dapat dilihat dari angket yang telah diisi oleh siswa dan telah diolah peneliti dengan nilai rata-rata yaitu 2,83 termasuk dalam kategori baik.
3. Keefektifan penerapan media pembelajaran ular tangga memperoleh nilai *gain* pada siklus I 29% dan nilai *gain* pada siklus II yaitu 62% sehingga dapat disimpulkan bahwa pada penerapan media pembelajaran ular tangga pada siklus I masih tergolong dalam tidak efektif sehingga peneliti melanjutkan ke siklus II dan pada siklus II penerapan media pembelajaran ular tangga memperoleh nilai *N-gain* yaitu 62% yang dikategorikan cukup efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran biologi pada materi klasifikasi makhluk hidup siswa kelas VII Smp Negeri 3 Towuti.

Acknowledgment

-

Daftar Pustaka

- Arifin. (2010) *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosda karya.
- Djamarah (2010) *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Febriani, Y., & Iswendi, I. (2019) Efektivitas Penggunaan Permainan Ular Tangga Kimia Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Kimia Rumah Tangga Kelas Viii Smpn 34 Padang. *Ranah Research: Journal of Multidisciplinary Research and Development*, 1(4), 1037-1044.
- Fitriani, (2013) Komparasi Keefektifan Pembelajaran Matematika Melalui Model Kooperatif TIPE Make a Mach dan Srambe Pada Siswa Kelas VII SMPN 4 Palopo. *Tesis tidak diterbitkan. Makassar. Pascasarjana UNM*
- Hamalik, O. (2013) *Proses belajar mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Harahap, H. S. (2019) Pengembangan Media Ajar Interaktif Biologi Berbasis Macromedia Flash dalam Komputer Pada Materi Sistem Pernapasan. *Jurnal Pembelajaran dan Biologi Nukleus*, 5(2), 54-66.
- Kartikaningtyas, D., Yulianti, D., & Pamelasari, S. D. (2014). Pengembangan Media game ular tangga bervisi SETS tema energi pada pembelajaran IPA terpadu untuk mengembangkan karakter dan aktivitas siswa SMP/MTS. *Unnes Science Education Journal*, 3(3).
- Permendikbud. (2014). *Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 104 Tahun 2014 Pasal 1 Ayat 1 Tentang Hasil Belajar*. Lembaga Nega RI Tahun 2014. Sekretariat Negara: Jakarta.
- Purwanto. (2012). *Metodologi Penelitian Kuantitatif untuk Psikologi dan Pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar Offset.
- Riduwan. (2013). *Skala pengukuran variabel-variabel penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sanjaya, W. (2011) *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana Media Group.
- Sidharta, A. (2005) Model Pembelajaran Asam Basa Berbasis Inkuiri Laboratorium Sebagai Wahana Pendidikan Sains Siswa SMP. *Jurnal Penelitian Kependidikan*, 13 (2): 32-56.
- Slameto. (2010) *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudirman. (2012) *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogia.
- Sudjana, Nana. (2014) *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyanto. (2010) *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Surakarta: Yuma Pressindo.
- Susanto, A., Raharjo., & Muji S. R (2012) Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Sub Materi Sel pada Siswa SMA Kelas XI IPA. *Jurnal Pendidikan Biologi* 1(1)
- Susanto, A. (2013) *Teori Belajar dan Pembelajaran di sekolah Dasar*. Jakarta: Pranadamedia Group.
- Syah, M. (2010) *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*. Bandung: Remaja Rosda karya.
- Uno, H. B. (2013) *Belajar dengan Pendekatan PAIKEM*. Jakarta: Bumi Aksara.
- UU. (2003) *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*.