



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS  
PERMAINAN ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN  
MOTIVASI BELAJAR DAN HASIL BELAJAR *KOGNITIF*  
PESERTA DIDIK PADA MATERI USAHA-ENERGI**

**diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana  
Pendidikan**

**OLEH  
DONI T. BAOK  
8420320160123**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN FISIKA  
SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
SOE  
2020**



**SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN SOE**

Jalan Badak Nomor 5A, Lokasi 2 SMK Negeri 1 SoE

Email : stkip.soe@gmail

---

**PERNYATAAN KEASLIAN**

Dengan ini saya menyatakan bahwa yang tertulis dalam tugas akhir ini benar-benar karya sendiri, bukan jiplakan dari karya tulis orang lain ataupun pengutipan dengan cara-cara tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam tugas akhir ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Apabila dikemudian hari terbukti bahwa ternyata saya melakukan tindakan atau menjiplak menjiplak tulisan orang lain seolah-olah tulisan saya sendiri, saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan yang berlaku di Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan SoE. Termasuk pencabutan gelar keserjanaan yang telah saya peroleh.

SoE, 31 Agustus 2020

Yang membuat pernyataan,



Doni T. Baok

NIM.8420320160123

## PENGESAHAN

### PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS PERMAINAN ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR DAN HASIL BELAJAR KOGNITIF PESERTA DIDIK PADA MATERI USAHA- ENERGI

Mengesahkan bahwa tugas akhir ini telah disetujui, diuji dan dipertahankan dalam Ujian Tugas Akhir pada tanggal 31 Agustus 2020

SoE, 31 Agustus 2020

**Disahkan oleh:**

**Tim penguji:**

1. Ketua :  
Pembimbing I
2. Sekretaris :  
Pembimbing 2
3. Anggota :  
Penguji

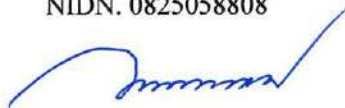
**Tanda Tangan:**



**Ruth N.K. Mollu, M.Pd**  
NIDN. 0829118701



**Kostas D.F. Mataubenu, M.Si**  
NIDN. 0825058808



**Dens E.S.I. Asbannu, S.Si., M.Pd**  
NIDN. 0815118101

## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Kuasa atas anugerahNya penulis dapat menyelesaikan penulisan tugas akhir penelitian ini dengan baik. Selanjutnya, penulis menyadari bahwa tugas akhir ini dapat terselesaikan berkat dukungan dan partisipasi aktif dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang dalam kepada;

1. Bapak Ared J. Billik,ST.,M.Si selaku pimpinan tertinggi Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan (STKIP) Soe.
2. Bapak Kostan D.F. Mataubenu,M.Si selaku Ketua Program Studi Pendidikan Fisika.
3. Ibu Ruth N.K. Mello,M.Pd dan Pak Kostan D.F. Mataubenu,M.Si selaku pembimbing I dan pembimbing II, serta Pak Dens E.S.I. Asbanu,S.Si.,M.Pd selaku penguji yang telah meluangkan waktu membimbing penulis dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
4. Bapak/Ibu dosen Program Studi Pendidikan Fisika yang telah bersedia untuk berdiskusi, dan memberikan dukungan dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
5. Orang tua dan saudari tercinta (Bapak Agustinus Baok, mama Ance Kmi'o, dan adik Orcy), keluarga dan orang-orang terdekat yang selalu memberikan dukungan baik moril maupun materi bagi penulis dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
6. KTB New Shoots, KTB Fismat, KTB SMK Kencana Sakti, BP dan kakak-kakak TPPM PMK STKIP Soe untuk motivasi dan dukungannya.
7. Teman-teman bimbingan tugas akhir dan teman-teman Program Studi Pendidikan Fisika angkatan 2016 untuk kebersamaan, motivasi, semangat, diskusi dan segala bantuannya, serta semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian tugas akhir ini.

Penulis menyadari bahwa proposal ini masih banyak kekurangan, oleh karena itu kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan guna perbaikan tugas akhir ini.

SoE, Agustus 2020

Penulis

## DAFTAR ISI

Halaman Judul	
Pernyataan Keaslian .....	ii
Pengesahan .....	iii
Kata Pengantar .....	iv
Daftar Isi.....	v
Daftar Gambar.....	vi
Daftar Tabel .....	vii
Daftar Lampiran .....	viii
Abstrak .....	1
PENDAHULUAN .....	2
METODE PENELITIAN.....	3
HASIL DAN PEMBAHASAN.....	5
Potensi dan Masalah.....	5
Mengumpulkan Data.....	5
Desain Produk .....	5
Validasi Desain .....	6
Revisi Produk .....	8
Uji Coba Lapangan (Skala Kecil) .....	8
Motivasi Belajar .....	10
Respon Peserta Didik .....	11
KESIMPULAN .....	12
SARAN .....	12
DAFTAR PUSTAKA .....	12

## DAFTAR TABEL

Tabel 1 Kriteria Hasil Validasi Media Pembelajaran .....	4
Tabel 2 Kategori Motivasi Belajar Peserta Didik .....	4
Tabel 3 Kriteria Nilai Angket Respon Peserta Didik.....	4
Tabel 4 Hasil Validasi Desain Media Pembelajaran.....	6
Tabel 5 Hasil Validasi Angket Motivasi .....	6
Tabel 6 Hasil Validasi Angket Respon .....	7
Tabel 7 Hasil Validasi Soal <i>Pretest-Posttest</i> .....	7
Tabel 8 Saran dari Validator .....	8
Tabel 9 Nilai rata-rata <i>pre-test</i> dan <i>post-test</i> .....	8
Tabel 10 Uji t Sampel Berpasangan.....	9
Tabel 11 Kategori Peningkatan Hasil Belajar <i>Kognitif</i> .....	9
Tabel 12 Respon Peserta Didik .....	11

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Papan Permainan Ular Tangga.....	5
Gambar 2 Kartu Media Permainan Ular Tangga .....	5
Gambar 3 Hasil Motivasi Belajar.....	10

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Analisis Data Validasi Desain Media.....	14
Lampiran 2. Analisis Data Validasi Angket Motivasi Belajar.....	15
Lampiran 3. Analisis Data Validasi Angket Respon Peserta Didik.....	16
Lampiran 4. Analisis Data Validasi Instrumen Soal.....	17
Lampiran 5. Analisis Data dengan uji t Sampel Berpasangan.....	18
Lampiran 6. Analisis Data dengan uji <i>N-Gain</i> .....	20
Lampiran 7. Analisis Motivasi Belajar Peserta Didik Sebelum.....	21
Lampiran 8. Analisis Motivasi Belajar Peserta Didik Sesudah.....	22
Lampiran 9. Analisis Respon Peserta Didik .....	23



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS  
PERMAINAN ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN  
MOTIVASI BELAJAR DAN HASIL BELAJAR *KOGNITIF*  
PESERTA DIDIK PADA MATERI USAHA-ENERGI**

Doni T. Baok<sup>1\*)</sup>, Ruth N.K Mellu<sup>2)</sup>, Kostan D.F Mataubenu<sup>3)</sup>

Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Soe, Program Studi Pendidikan  
Fisika  
donibaok8@gmail.com

**Abstract**

The aimed of this study was to develop the physics lesson base snakes ladders in improving the lessons motivation and students' lesson result cognitive. The method used in this study was research and development (R&D) Which the steps were started from analyzing the problem, gathered the data, product design, design validation and applied in the field (small scale). Data collection technique used were quistionare and test. Data analysis technique was used descriptive presentage technique. In examined t sampled compared to N-Gain test. The result of this study was shown that design validation product showed valid with the presentage about 89,34%. The effectiveness of teaching media showed that the increasing of students result kognitif with the value  $t_{count} = -12,249$  and  $t_{table} = -2,045$  ( $-t_{count} < -t_{table}$ ), and the scale improvement 38,39% (average) with the students motivation of lesson improved well (78,63%) become very well (88,47). Practicness of teaching media was showed about 82,47% students' responds was positive toward the physics lesson based snakes ladders. Therefore, the researcher concluded that the teaching media developed valid, effective and practice to use in physics lesson.

**Key words :** the result of lesson kognitive, teaching aids, learning motivation, snakes ladders.

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran fisika berbasis permainan ular tangga dalam meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar *kognitif* peserta didik. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Research and Development* (R&D) dengan langkah-langkah penelitian dimulai dari menganalisis potensi dan masalah, mengumpulkan informasi, desain produk, validasi desain dan uji coba lapangan (skala kecil). Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik angket dan teknik tes. Teknik analisis data dilakukan dengan menggunakan teknik deskriptif persentase, uji t sampel berpasangan dan uji *N-Gain*. Hasil penelitian menunjukkan validasi desain produk dinyatakan valid dengan persentase sebesar 89,34%. Keefektifan media pembelajaran ditunjukkan dengan adanya peningkatan hasil belajar *kognitif* peserta didik dengan nilai  $t_{hitung} = -12,249$  dan  $t_{tabel} = -2,045$  ( $-t_{hitung} < -t_{tabel}$ ), dan besar peningkatan 38,39% (sedang) serta motivasi belajar peserta didik meningkat dari kategori baik (78,63%) menjadi sangat baik (88,47%). Kepraktisan media pembelajaran ditunjukkan dengan 82,47% respon peserta didik sangat positif terhadap pembelajaran menggunakan media pembelajaran fisika berbasis permainan ular tangga. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan valid, efektif dan praktis digunakan dalam pembelajaran.