

**PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN UALAR TANGGA
INTERAKTIF TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA
KELAS XI IIS PADA MATERI MITIGASI BENCANA
ALAM**

(Studi Sekolah Menengah Atas Negeri 50 Jakarta Timur)



Layla Nurul Rachmayani

4315140835

Skripsi yang Ditulis untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GEOGRAFI
FAKULTAS ILMU SOSIAL
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
2020**

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Penanggung Jawab

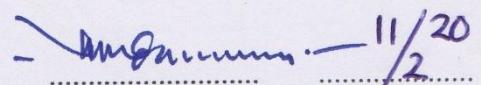


No. Tim Penguji

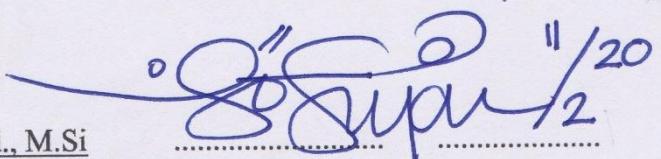
Tanda Tangan

Tanggal

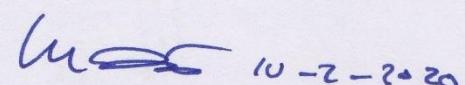
1 Drs. Warnadi, M.Si
NIP. 195608091985031004
Ketua

 11/20

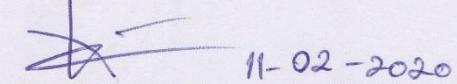
2 Dr. Ode Sofyan Hardi S.Pd., M.Pd., M.Si
NIP. 197711262008011004
Sekretaris

 11/20

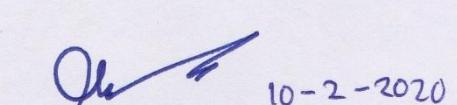
3 Dr. Muzani, Dipl-Eng., M.Si
NIP. 196011202000031001
Penguji Ahli

 10 - 2 - 2020

4 Dr. Oot Hotimah, S.Pd., M.Si
NIP. 197406042002122001
Dosen Pembimbing 1

 11 - 02 - 2020

5 Dr. Aris Munandar, S.Pd., M.Si
NIP. 197708022005011003
Dosen Pembimbing 2

 10 - 2 - 2020

Tanggal Lulus : 17 Januari 2020

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Skripsi ini adalah asli dan belum pernah saya ajukan untuk mendapatkan gelar akademik (Ahli Madya, Sarjana, Magister, dan ataupun Doktor), baik di Universitas Negeri Jakarta maupun di universitas lain.
2. Skripsi ini murni hasil gagasan, rumusan dari hasil penelitian saya sendiri. Tanpa bantuan pihak lain kecuali bantuan arahan Dosen Pembimbing.
3. Dalam skripsi ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan dicantumkan nama pengarang dan disebutkan dalam daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan kesungguhan, dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena skripsi ini.
5. Serta sanksi lainnya yang berlaku di Perguruan Tinggi ini.

Jakarta, Februari 2020

Yang membuat pernyataan



Layla Nurul Rachmayani

4315140835



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
UPT PERPUSTAKAAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220
Telepon/Faksimili: 021-4894221
Laman: lib.unj.ac.id

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Layla Nurul Rachmayani
NIM : 4315140835
Fakultas/Prodi : Fakultas Ilmu Sosial / Pendidikan Geografi.
Alamat email : layla.nurul97@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

Skripsi Tesis Disertasi Lain-lain (.....)

yang berjudul :

Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa

Kelas XI IPS Pada Materi Mitigasi Bencana Alam. (Studi Sekolah Menengah Atas Negeri 50 Jakarta Timur).

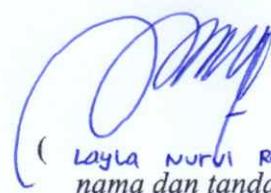
Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta 10 Februari 2020

Penulis


(Layla Nurul Rachmayani)
nama dan tanda tangan

ABSTRAK

Layla Nurul Rachmayani (4315140835). Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI IIS Pada Materi Mitigasi Bencana Alam (Studi Sekolah Menengah Atas Negeri 50 Jakarta Timur). Skripsi Program Studi Pendidikan Geografi, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Jakarta, 2020.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar mata pelajaran geografi antara siswa yang belajar menggunakan media permainan ular tangga interaktif pada materi mitigasi bencana alam. Penelitian ini dilakukan di SMAN 50 Jakarta Timur, kelas XI IIS yang dilaksanakan bulan Maret-Juni 2018.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Instrumen yang digunakan adalah instrumen tes sebanyak 34 soal berbentuk pilihan ganda dengan lima alternatif jawaban. Tes terdiri dari soal *pre-test* dan soal *post-test*. Populasi dari penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI IIS SMA Negeri 50 Jakarta Timur tahun ajaran 2017/2018 yang berjumlah 144 siswa dengan sampel berjumlah 72 siswa. Teknik sampling yang digunakan yaitu *purposive sampling*, dimana kedua sampel yang diteliti homogen.

Hasil penelitian menunjukkan terjadi peningkatan nilai rata-rata siswa dari tiap kelas yaitu kelas eksperimen sebesar 24,58 dan kelas kontrol sebesar 26,36. Dengan demikian, terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa yang belajar menggunakan media ular tangga interaktif. Media permainan ular tangga interaktif ini juga dikatakan sebagai media pembelajaran yang baik setelah dilakukan penilaian oleh ibu Retno Widyaningrum,S.Sos., M.M., selaku dosen ahli media.

Kata kunci : Media Pembelajaran, Ular tangga interaktif, Hasil Belajar.

ABSTRACT

Layla Nurul Rachmayani (4315140835). The Uses of Interactive Snake-Ladder Game as a Medium on learning outcomes of The Social Eleventh Grade Students on Natural Disaster Mitigation Materials (Action Research at SMA Negeri 50 East Jakarta). Thesis. Program Study Of Geography Education Department. Faculty of Social Science, Universitas Negeri Jakarta, 2020.

This research aims to determine the differences learning outcomes in geography subjects between students who learnt with interactive ladder snake and students who learnt with powerpoint in the form of interactive quizzes. This research was conducted at XI IIS, SMAN 50 East Jakarta on March – June 2018.

The method in this research was the experimental method. The instrument used a test of 34 multiple choice questions with five alternative answers. The test consists of pre-test questions and post-test questions. The population of this research were all students of class XI IIS SMA Negeri 50 East Jakarta in the academic year 2017/2018, with a 72 samples of 144 students. The sampling technique was purposive sampling, where both samples were homogenous.

Based on the research, the result of Likert Scale sheets was good. This is proven by increasing the average value of the experimental class students by 24.58 and the control class by 26.36. Thus, there are differences in learning outcomes between students who learn to use interactive ladder snake media. The interactive snake ladder game media also said to be a good learning media after an assessment by Mrs. Retno Widyaningrum, S. Sos., M.M., as a media expert reviewer.

Keyword : Learning Media, Interactive Snake-Ladder Game, Outcomes Learning.

LEMBAR MOTTO DAN PERSEMPAHAN

‘Aku sesuai prasangka hamba-Ku kepada-Ku’

(HR. al-Bukhari dan Muslim)

Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan, maka apabila engkau telah selesai
(dari sesuatu urusan), tetaplah bekerja keras (untuk urusan lain). Dan hanya kepada
Tuhanmulah engkau berharap.

(Q.S.Al Insyirah: 6-8)

Urutan kata Maaf dan Terimakasih,

Saya persembahkan skripsi ini untuk Ibu, Bapak, Mbak Anjar dan Mbak Yolan.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur Alhamdulillah kepada Allah SWT yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang atas segala karunia dan rahmat-Nya yang diberikan, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi dengan judul “Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI IIS Pada Materi Mitigasi Bencana Alam (Studi Sekolah Menengah Atas Negeri 50 Jakarta Timur)”. Skripsi ini ditulis untuk memenuhi salah satu syarat dalam mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan.

Penulis menyadari bahwa dalam proses penyusunan skripsi ini banyak mengalami kendala, namun berkat bantuan, bimbingan dan kerjasama dari berbagai pihak yang terlibat, kendala tersebut dapat diatasi. Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu Dr. Umasih, M.Hum. selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Jakarta.
2. Bapak Dr. Aris Munandar, S.Pd., M.Si. selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Geografi dan sebagai dosen pembimbing II yang telah bersedia meluangkan waktu, memberikan bimbingan serta arahan dengan penuh kesabaran kepada penulis selama penyusunan skripsi.
3. Ibu Dr. Oot Hotimah, S.Pd., M.Si. selaku dosen pembimbing I yang telah sabar membimbing, memberi arahan, dan memberi semangat kepada penulis untuk segera menyelesaikan skripsi agar cepat wisuda selama penyusunan skripsi.
4. Ibu Dra. Asma Irma Setianingsih, M.Si. selaku dosen pembimbing akademik penulis selama menjalani perkuliahan di Universitas Negeri Jakarta.
5. Seluruh dosen Program Studi Pendidikan Geografi yang telah memberikan kritik serta saran yang sangat membangun dalam penulisan skripsi ini.
6. Ibu Retno Widyaningrum, S.Kom, MM dan ibu Dra. Suprayekti, M.Pd selaku dosen Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta yang telah meluangkan

waktunya untuk membantu penulis memberikan penilaian media, mengarahkan, serta memberi semangat kepada penulis.

7. Bapak Mochamad Arif Nooryanto, S.Pd. selaku Kepala Sekolah SMA Negeri 50 Jakarta Timur yang telah mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian di sekolah tersebut. Ibu Eni Purwidati, S.Pd., M.Pd. selaku guru mata pelajaran Geografi kelas XI IIS, dan pihak sekolah SMA Negeri 50 Jakarta Timur yang telah membantu penulis dalam memberikan data, informasi, dan izin yang dibutuhkan dalam penyusunan skripsi ini.
8. Orangtua tercinta, Bapak Sudarno dan Ibu Tri Juni Andjajani, terimakasih atas segalanya, selalu memberikan doa terbaik, memberikan kasih dan sayangnya serta dukungan penuh kepada penulisi. Terimakasih kepada Mbak Gita Andjarsari Putri dan Mas Alvin Rahmawan yang telah memberikan doa, semangat, dan dukungan berupa subsidi *wifi* selama ini. Serta Mbak Yolanda Dwi Oktaviyani yang telah memberikan doa, semangat, dan subsidi jajan.
9. Farhan Mustaqim dan Kak Wulan Dewi Andhari yang telah membantu penulis dalam membantu dan mengarahkan penulis dalam pembuatan media serta penggarapan skripsi ini.
10. Laksmi Widjayanti dan Siti Labuda Karunia, sahabat penulis. Terimakasih selalu ada setiap saat dan telah menjadi motivasi, penghibur, dan tempat berkeluh kesah selama penggarapan skripsi ini. Dua, Tiga, Ikan Hiu... *me love you!*
11. Nuril, Yune, Atik, Aul, Dea, sobat Gelembung yang selalu menemani hari-hari penulis menjadi berwarna saat masa perkuliahan hingga penggarapan skripsi ini.
12. R. Surya Abadi yang sudah sabar menemani dan mau membantu selama penulis menyelesaikan skripsi ini.
13. Teman-temanku Mutiara, Yulia Rizky, Nisrina, Amellia Suganthar, Wiwin, Kiki Fadhilla, Achmad Syukron, Dewo, Fildza, Finsha, terimakasih sudah membantu dan mendukung. Tidak lupa juga telah memberikan banyak cerita selama masa perkuliahan.

14. Mbak Syifa Fauziah yang telah sabar dan baik hati dalam membantu serta tidak lupa teman-teman seperjuangan skripsi semester 111, terimakasih sudah saling membantu dan mendukung!
15. Teman-teman Humas BEMJ Geografi 2015-2016, teruntuk kak Audia, kak Guruh, Kak Kartika, Kak Hafni, Kak Rinias, Gita, dan Helmi terimakasih atas pembelajaran, bantuan dan semangatnya.
16. Humas BEMP Geografi periode 2016-2017 (Audi, Islamia, Antania, Febri, Samuel, Jiwo) kelompok diskusi dan desain pada zamannya yang telah membantu penulis selama kepengurusan BEMP.
17. Keluarga Besar Geografi, terutama rekan-rekan angkatan 2014. Yang selalu memberikan dukungan moril maupun materil, yang sudah menemani hari-hari perkuliahan, berbagi cerita dan pengalaman.
18. Terimakasih untuk Layla Nurul Rachmayani yang sudah kuat dan bertahan hingga saat ini. Terimakasih sudah menyelesaiannya dengan baik :)

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih terdapat kekurangan dan keterbatasan dalam penulisan dan penyusunan skripsi. Oleh karena itu, peneliti mengharapkan saran dan kritik demi kebaikan penulisan skripsi ini sehingga dapat mendatangkan manfaat bagi penulis serta bagi pembaca dan peneliti lain.

Jakarta, Juli 2019

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI.....	i
SURAT PERNYATAAN.....	ii
ABSTRAK	iii
<i>ABSTRACT</i>	iv
LEMBAR MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Pembatasan Masalah	7
D. Perumusan Masalah.....	7
E. Kegunaan Penelitian.....	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA BERPIKIR	9
A. Deskripsi Teori	9
1. Hakikat Belajar, Mengajar, dan Pembelajaran.....	9
2. Hakikat Pengetahuan dan Hasil Belajar.....	12
3. Hakikat Media Pembelajaran.....	16
a. Definisi Media Pembelajaran	16
b. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran	17
c. Klasifikasi Media Pembelajaran	19
4. Hakikat Permainan Interaktif, Ular Tangga, dan Konsep Permainan Ular Tangga Interaktif	20
5. Hakikat Materi Mitigasi Bencana Alam	28
6. Penelitian Relevan.....	35

B. Kerangka Berpikir	37
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	40
A. Tujuan Penelitian.....	40
B. Tempat dan Waktu Penelitian	40
C. Metode dan Desain Penelitian.....	40
D. Penilaian Media.....	41
E. Populasi dan Sampel Penelitian	42
F. Teknik Pengumpulan Data	43
G. Instrumen Penelitian.....	43
H. Prosedur Penelitian.....	48
I. Teknik Analisis Data.....	50
BAB IV HASIL DAN PENELITIAN.....	51
A. Deskripsi Lokasi Penelitian.....	51
B. Deskripsi Penelitian.....	52
1. Hasil <i>Pre-test</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	54
a. Hasil <i>Pre-test</i> Kelas Eksperimen	54
b. Hasil <i>Pre-test</i> Kelas Kontrol	56
c. Perbandingan Hasil <i>Pre-test</i> siswa berdasarkan kelulusan tes	59
2. Hasil <i>Post-test</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	60
a. Hasil <i>Post-Test</i> Kelas Eksperimen	60
b. Hasil <i>Post-Test</i> Kelas Kontrol	63
c. Perbandingan Hasil <i>Post-test</i> siswa berdasarkan kelulusan tes.....	66
3. Perbandingan Hasil Belajar Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	67
4. Perlakuan di Kelas Eksperimen (Media Ular Tangga Interaktif)	71
5. Perbedaan Pembelajaran di Kelas Kontrol (Media <i>Powerpoint</i> Berbentuk Kuis Interaktif)	74
6. Analisis Penilaian Media Permainan Ular Tangga Interaktif oleh Ahli Media	76
C. Pembahasan Hasil Penelitian	78
D. Keterbatasan Penelitian.....	86
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	87

A. Kesimpulan.....	87
B. Saran.....	87
DAFTAR PUSTAKA	89
LAMPIRAN	
RIWAYAT HIDUP	



DAFTAR TABEL

Tabel 1. Persebaran Wilayah Rawan Bencana Alam di Indonesia	32
Tabel 2. Desain Penelitian.....	40
Tabel 3. Daftar Rata-rata Nilai Hasil UAS Kelas XI IIS Semester Ganjil Tahun Ajaran 2016/2017.....	42
Tabel 4. Interpretasi Kriteria Reliabilitas.....	45
Tabel 5. Indeks Kesukaran Soal.....	45
Tabel 6. Kisi-kisi Instrumen Permainan Ular Tangga Interaktif.....	47
Tabel 7. Kisi-kisi Instrumen Penilaian Media Permainan Ular Tangga Interaktif oleh Ahli Media	47
Tabel 8. Kisi-kisi Instrumen Tes Hasil Belajar.....	48
Tabel 9. Langkah-langkah Pelaksanaan Kegiatan	49
Tabel 10. Distribusi Frekuensi Hasil Pre-Test Kelas Eksperimen.....	54
Tabel 11. Konversi Nilai Pre-test Kelas Eksperimen.....	55
Tabel 12. Kelulusan Hasil Pre-test Kelas Eksperimen.....	56
Tabel 13. Distribusi Frekuensi Hasil Pre-test Kelas Kontrol.....	57
Tabel 14. Konversi Nilai Pre-test Kelas Kontrol	58
Tabel 15. Kelulusan Hasil Pre-test Kelas Kontrol	59
Tabel 16. Perbandingan Kelulusan Pre-test	59
Tabel 17. Distribusi Frekuensi Hasil Post-test Kelas Eksperimen.....	61
Tabel 18. Konversi Nilai Post-test Kelas Eksperimen	62
Tabel 19. Kelulusan Hasil Post-test Kelas Eksperimen.....	63
Tabel 20. Distribusi Frekuensi Hasil Post-test Kelas Kontrol	64
Tabel 21. Konversi Nilai Post-test Kelas Kontrol.....	65
Tabel 22. Kelulusan Hasil Post-test Kelas Kontrol.....	66
Tabel 23. Perbandingan Kelulusan Post-test.....	66
Tabel 24. Perbandingan Hasil Belajar Kelas Eksperimen	68
Tabel 25. Perbandingan Hasil Belajar Kelas Kontrol	70
Tabel 26. Perbedaan Nilai Rata-rata Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	81

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Papan Permainan Ular Tangga Interaktif	25
Gambar 2. Kerangka Berpikir	39
Gambar 3. Peta Lokasi Penelitian	51
Gambar 4. Diagram Hasil Pre-test Siswa Kelas Eksperimen sebelum diberi Perlakuan	55
Gambar 5. Diagram Hasil Pre-test Siswa Kelas Kontrol	58
Gambar 6. Diagram Perbandingan Hasil Pre-test Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol berdasarkan Kelulusan Tes	60
Gambar 7. Diagram Hasil Post-test Siswa Kelas Eksperimen	61
Gambar 8. Diagram Hasil Post-test Siswa Kelas Kontrol.....	64
Gambar 9. Diagram Perbandingan Hasil Post-test Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol berdasarkan Kelulusan Tes	67
Gambar 10. Diagram Perbandingan Nilai Pre-Test dan Post-Test Kelas Eksperimen	68
Gambar 11. Diagram Perbandingan Nilai Pre-Test dan Post-Test Kelas Kontrol.....	70



DAFTAR LAMPIRAN

- 
- Lampiran 1. Peta Lokasi Penelitian
 - Lampiran 2. Tabel Kognitif
 - Lampiran 3. Instrumen Soal *Pre-test*
 - Lampiran 4. Instrumen Soal *Post-Test*
 - Lampiran 5. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Eksperimen
 - Lampiran 6. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Kontrol
 - Lampiran 7. Lembar Observasi Keaktifan Siswa
 - Lampiran 8. Langkah Perhitungan Uji Validitas
 - Lampiran 9. Data Hasil Perhitungan Uji Validitas
 - Lampiran 10. Tabel Reliabilitas Instrumen Penelitian
 - Lampiran 11. Data Hasil Perhitungan Uji Reliabilitas Instrumen Penelitian
 - Lampiran 12. Perhitungan Indeks Kesukaran Soal
 - Lampiran 13. Perhitungan Daya Pembeda
 - Lampiran 14. Rekap Nilai Kelas Eksperimen
 - Lampiran 15. Rekap Nilai Kelas Kontrol
 - Lampiran 16. Tabel Frekuensi *Pre-Test* Kelas Eksperimen
 - Lampiran 17. Tabel Frekuensi *Post-Test* Kelas Eksperimen
 - Lampiran 18. Tabel Frekuensi *Pre-Test* Kelas Kontrol
 - Lampiran 19. Tabel Frekuensi *Post-Test* Kelas Kontrol
 - Lampiran 20. Tabel Konversi Nilai Ketuntasan Tes
 - Lampiran 21. Lembar Penilaian Media oleh Ahli Media (*Expert Review*)
 - Lampiran 22. Surat Keterangan Bahwa Ahli Media Telah Melakukan Penilaian
 - Lampiran 23. Foto Kegiatan Penelitian
 - Lampiran 24. Media Permainan Ular Tangga Interaktif

Lampiran 25. Media *Powerpoint* berbentuk kuis interaktif

Lampiran 26. Surat Izin Penelitian

Lampiran 27. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian di SMA Negeri 50

Jakarta Timur

