

## Media Ular Tangga Dalam Mata Kuliah Kajian IPS MI/SD Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa PGMI

Yufi Latmini Lasari<sup>1)\*</sup>

<sup>1)\*</sup> UIN Mahmud Yunus Batusangkar, Batusangkar, Indonesia,  
[yufilatminilasari@uinmybatusangkar.ac.id](mailto:yufilatminilasari@uinmybatusangkar.ac.id)

### Abstrak

Mata kuliah kajian IPS MI/SD merupakan salah satu mata kuliah wajib program studi yang diajarkan pada program studi PGMI UIN Mahmud Yunus Batusangkar. Media dalam pembelajaran IPS MI/SD salah satu materi yang diajarkan pada mata kuliah ini. Motivasi belajar mahasiswa sangat dibutuhkan dalam memahami materi ini. Agar mahasiswa lebih real dan termotivasi dalam proses perkuliahan, maka peneliti mendesain langsung media ular tangga yang permainannya berisi pertanyaan-pertanyaan seputar media pembelajaran. Untuk itu penelitian ini melihat penggunaan media ular tangga dalam mata kuliah IPS MI/SD terhadap motivasi mahasiswa PGMI. Penelitian ini berjenis kualitatif deskriptif, yaitu menguraikan fenomena yang terjadi saat media ular tangga dimainkan oleh mahasiswa PGMI terhadap motivasi belajarnya. Subjek penelitian mahasiswa semester 1A berjumlah 42 orang. Instrument yang digunakan lembar pengamatan motivasi belajar menggunakan media ular tangga. Temuan dalam penelitian ini yaitu media ular tangga dalam pembelajaran mata kuliah kajian IPS MI/SD dapat memotivasi belajar mahasiswa PGMI, yaitu sebanyak 36 orang mahasiswa memiliki motivasi yang sangat tinggi, dan 6 orang siswa lainnya memiliki motivasi tinggi.

**Kata Kunci:** *Media ular tangga, motivasi belajar, mahasiswa PGMI, Mata kuliah Kajian IPS MI/SD*

### Abstract

*The MI/SD IPS study course is one of the mandatory study program subjects taught in the PGMI UIN Mahmud Yunus Batusangkar study program. Media in MI/SD social studies learning is one of the materials taught in this course. Student motivation to learn is really needed in understanding this material. So that students are more realistic and motivated in the lecture process, the researchers directly designed snakes and ladders media whose game contains questions about learning media. For this reason, this research looks at the use of snakes and ladders media in MI/SD social studies courses on PGMI student motivation. This research is a descriptive qualitative type, which describes the phenomena that occur when snakes and ladders media is played by PGMI students regarding their learning motivation. The research subjects for semester 1A students were 42 people. The instrument used was the learning motivation observation sheet using snakes and ladders media. The findings in this research are that the snakes and ladders media in learning MI/SD social studies courses can motivate PGMI students' learning, namely 36 students have very high motivation, and 6 other students have high motivation.*

**Keywords:** *Snakes and ladders media, learning motivation, PGMI students, MI/SD social studies courses.*

## PENDAHULUAN

Motivasi dalam proses pembelajaran sangatlah dibutuhkan, karena motivasi merupakan jantungnya pembelajaran yang dapat dijadikan sebagai salah satu tolak ukur berhasilnya suatu pembelajaran (Ningrat, S.P., & Sumantri, 2018). Tanpa adanya motivasi dalam diri untuk belajar, maka pencapaian hasil belajar akan terpengaruh. Motivasi ini sendiri bisa muncul dari diri sendiri untuk belajar yang disebut dengan motivasi intrinsik dan motivasi yang muncul dari dorongan luar diri sendiri untuk belajar yang disebut motivasi ekstrinsik (Emda, 2018).

Motivasi dalam belajar harus dimiliki oleh setiap orang, tidak terkecuali mahasiswa. Mahasiswa merupakan seseorang yang sudah dewasa yang memiliki tanggung jawab masa perkembangannya (Hulukati & Djibran, 2018). Meskipun mahasiswa idealnya sudah mampu memiliki dan menjalani tanggung jawabnya dalam menjalani aktifitasnya dengan inisiatif sendiri, namun seringkali dalam pembelajaran di bangku perkuliahan mereka kurang termotivasi untuk belajar.

Motivasi belajar terutama bagi mahasiswa yang mengalami kesulitan dalam belajar, dapat dilakukan beberapa upaya, antara lain: 1) Menjelaskan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, 2) Membangkitkan motivasi siswa, 3) Ciptakan suasana yang menyenangkan dalam belajar. 4) Menggunakan variasi metode penyajian yang menarik, 5) Berilah pujian yang wajar setiap keberhasilan siswa, 6) Berikan penilaian, 7) Berilah komentar terhadap hasil pekerjaan siswa. 8) Ciptakan persaingan dan kerjasama (Suprihatin, 2015). siswa yang memiliki motivasi belajar maka akan serius dan tertarik dalam pembelajaran sehingga siswa mendapatkan hasil belajar yang memuaskan, tetapi siswa yang tidak memiliki motivasi belajar maka akan selalu merasa bosan dalam pembelajaran (Fauziah, A., Rosnaningsih, A., & Azhar, 2017). Mahasiswa dikatakan memiliki motivasi dalam pembelajaran apabila indikator motivasi belajar terlihat dalam proses pembelajaran. Indikator motivasi tersebut, antara lain: 1) memiliki keinginan dan hasrat untuk berhasil, 2) merasa terdorong dan butuh untuk belajar, 3) memiliki cita-cita dan harapan untuk masa depan, 4) menghargai setiap pembelajaran, 5) adanya ketertarikan dalam pembelajaran, 6) situasi yang kondusif (Nasrah, 2020). Selain itu, indikator motivasi belajar menurut Iskandar (Suardana, A. P. C. P., & Simarmata, 2013) yaitu 1) Penggerak dari dalam diri siswa untuk melakukan kegiatan belajar untuk pengetahuan, 2) Penggerak dari dalam diri siswa untuk melakukan kegiatan belajar untuk keterampilan, dan 3) Penggerak dari dalam diri siswa untuk melakukan kegiatan belajar untuk pengalaman. Motivasi ini bisa dilakukan dosen dengan cara mendesain pembelajaran yang inovatif, berkesan, menyenangkan, dan menggunakan media pembelajaran yang menarik.

Mata kuliah kajian IPS MI/SD merupakan salah satu mata kuliah wajib program studi yang diajarkan pada program studi PGMI UIN Mahmud Yunus Batusangkar. Pada mata kuliah ini mahasiswa diajarkan tentang konsep-konsep IPS, mulai dari hakikat pembelajaran IPS, IPS dan hubungannya dengan ilmu sosial, fakta, konsep dan generalisasi dalam IPS, dimensi dan struktur pendidikan IPS, keterampilan dasar dalam ilmu-ilmu sosial, konsep individu, keluarga dan masyarakat serta kaitannya dengan nilai keislaman, analisis kasus perilaku sosial, perubahan sosial dan konflik sosial dalam perspektif islam, perbedaan model, pendekatan dan metode pembelajaran IPS, jenis-jenis model pembelajaran IPS serta langkah-langkah pembelajarannya, jenis-jenis metode dan pendekatan dalam pembelajaran IPS, media dalam pembelajaran IPS MI/SD, membuat media pembelajaran IPS MI/SD, penilaian dalam IPS MI/SD.

Berhubung mata kuliah ini adalah mata kuliah sosial, yang menuntut mahasiswa aktif, berkolaborasi, saling menjalin interaksi dalam pembelajaran dan memiliki keterampilan sosial (P. Lestari & Kustiyani, 2022), maka pembelajaran yang diajarkan juga harus membangkitkan motivasi belajar mahasiswa. Media dalam pembelajaran IPS MI/SD salah satu materi yang diajarkan pada mata kuliah kajian IPS MI/SD. Motivasi belajar mahasiswa

sangat dibutuhkan dalam memahami materi ini. Agar mahasiswa lebih real dan termotivasi dalam proses perkuliahan, maka diperlukan dorongan dari luar yaitu dengan bantuan media pembelajaran. Media pembelajaran itu sendiri merupakan segala sesuatu yang digunakan dalam menyampaikan materi pembelajaran baik berupa fisik maupun teknis, sehingga pembelajaran dapat tercapai dengan baik sesuai dengan tujuannya (Adam & Syastra, 2015). Media pembelajaran yang digunakan peneliti dalam menyampaikan materi tentang macam-macam media pembelajaran IPS di MI/SD adalah media ular tangga.

Media ular tangga adalah media permainan yang sudah dikenal di nusantara, yang permainannya dimainkan oleh dua orang atau lebih, di dalam media ular tangga terdapat gambar ular dan tangga yang cara memainkannya dengan mengocok dadu (I. C. Lestari, 2021). Media permainan ular tangga merupakan salah satu media pembelajaran yang memungkinkan peserta didik/ mahasiswa untuk aktif, kreatif, dan memotivasi siswa untuk tertarik dalam pembelajaran (Baiquni, 2016). Langkah – langkah permainan ular tangga dalam penelitian ini diadopsi dari (Ferryka, 2017) antara lain: 1) Tiap kelompok permainan terdiri 2 sampai 6 orang, 2) Permainan dimulai dari melempar dadu, 3) Nilai dadu yang keluar menentukan berapa langkah yang menjawab pertanyaan yang ada di kotak tersebut, 4) Setelah melangkah, dan berhenti di satu kotak maka mahasiswa harus menjawab pertanyaan yang ada di kotak tersebut, 5) Apabila mahasiswa tidak dapat menjawab, maka mahasiswa kehilangan kesempatan untuk mengocok dadu lagi sampai dua peraturan permainan, 6) Apabila mahasiswa dapat menjawab, maka mahasiswa diberi kesempatan untuk mengocok dadu pada peraturan permainan selanjutnya, 7) jika mahasiswa mendapatkan angka dadu 6, maka mahasiswa mendapat kesempatan untuk mengocok dadu 1 kali lagi, 8) Apabila mahasiswa memperoleh kotak yang bergambar tangga, maka mahasiswa berhak untuk naik ke kotak sesuai dengan tingginya tangga tersebut, 9) Apabila mahasiswa memperoleh kotak yang bergambar ular, maka mahasiswa harus turun ke kotak sesuai dengan mulut ular itu berada, dan 10) Permainan dimenangkan oleh mahasiswa yang berhasil mencapai puncak ular tangga tersebut. Pada penelitian ini, peneliti mendesain langsung media ular tangga yang permainannya sesuai dengan langkah-langkah teori tersebut dan terdapat perbedaan yaitu permainannya diselingi dengan pertanyaan-pertanyaan seputar media pembelajaran. Untuk itu penelitian ini melihat penggunaan media ular tangga dalam mata kuliah IPS MI/SD terhadap motivasi mahasiswa PGMI.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian deskriptif kualitatif yang digunakan dalam penelitian ini. Nasir (Destiani Putri Utami, Dwi Melliani, Maolana et al., 2021) (Latmini Lasari, 2021) (Lasari & Annisa, 2020) menjabarkan penelitian deskriptif kualitatif adalah penelitian yang memilili kondisi, objek, status kelompok manusia, peristiwa, ataupun system pemikiran secara factual, sistematis, dan akurat terhadap data yang diteliti. Mahasiswa PGMI semester 1A UIN Mahmud Yunus Batusangkar yang menjadi subjek dalam penelitian ini, yang berjumlah 42 orang mahasiswa. Penelitian ini dilakukan pada semester ganjil 2022/2023. Instrument yang digunakan berupa angket motivasi yang dijabarkan berdasarkan teori Iskandar (Suardana, A. P. C. P., & Simarmata, 2013). Analisis data menggunakan teknik analisis data kualitatif yang terdiri dari pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi data. Teknik analisis data ini bersumber dari teori Miles dan Huberman (Sustiyo Wandu, Tri Nurharsono, 2013).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Bentuk Media Desain Ular Tangga yang Digunakan dalam Perkuliahan Kajian IPS MI/SD

Media ular tangga ular tangga yang di desain berdasarkan materi yang diajarkan yaitu tentang macam-macam media pembelajaran di MI/SD. Media didesain sebanyak 50 kotak dengan nomor yang diurutkan satu yang menjadi titik awal permainan sampai 50 yang menjadi titik puncak/ finish. Pada kotak angka yang di desain terdapat gambar tangga, yang berarti pemain yang sampai pada kotak tersebut bisa naik tangga, gambar ular yang berarti pemain yang berada pada diposisi kepala ular harus turun pada kotak diposisi ekor ular, gambar tanda tanya yang berarti terdapat pertanyaan yang harus dijawab oleh pemain, jika pemain berhasil menjawab pertanyaan, mereka mendapatkan point sebanyak angka yang berada pada kotak tanda tanya tersebut, terdapat warna-warna yang menarik dan diselingi dengan gambar bintang untuk memperindah tampilan media. Desain media ular tangga ini dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 1. Media ular tangga yang digunakan dalam pembelajaran Kajian IPS MI/SD

### 2. Pelaksanaan pembelajaran menggunakan media ular tangga dalam perkuliahan Kajian IPS MI/SD

Pelaksanaan pembelajaran menggunakan media ular tangga dalam perkuliahan Kajian IPS MI/SD dilaksanakan diadopsi dari teori (Ferryka, 2017). Sebelum memulai perkuliahan peneliti membuka kelas dengan melantunkan ayat suci al-qur'an dan memberikan ice breaking awal perkuliahan agar mahasiswa siap untuk mengikuti perkuliahan secara lahir dan bathin. Selanjutnya menjelaskan sistem perkuliahan yang dilakukan dalam memahami materi tentang macam-macam media dalam pembelajaran IPS di MI/SD yaitu dengan bantuan media ular tangga, sembari memajang gambar media ular tangga. Kemudian peneliti melanjutkan kegiatan perkuliahan sesuai dengan langkah-langkah permainan ular tangga. Berikut tahapan yang dilakukan:

- 1) Tiap kelompok permainan terdiri 2 sampai 6 orang  
Pada tahap ini peneliti membagi mahasiswa menjadi 7 kelompok, untuk setiap kelompok terdiri dari 6 orang mahasiswa. Kelompok dibagi dengan mengundi lot angka 1 sampai 7. Jika mahasiswa mendapatkan angka 1, maka ia masuk ke dalam kelompok 1, dan begitu seterusnya.
- 2) Peneliti memberikan penjelasan singkat kepada mahasiswa tentang materi dan peraturan permainan ular tangga.  
Pada kegiatan ini peneliti menjelaskan secara singkat materi pembelajaran tentang macam-macam media yang digunakan dalam pembelajaran IPS di MI/SD. Selanjutnya peneliti bertanya kepada mahasiswa mengenai peraturan permainan ular tangga, untuk memastikan mereka sudah paham mengenai peraturan permainan

ular tangga dengan benar, terlihat sebagian besar semua mahasiswa sudah memahami peraturan permainan ular tangga dengan benar.

- 3) Semua kelompok memulai permainan ketika peneliti memberikan aba-aba. Semua mahasiswa meletakkan bidaknya pada petak no 1.  
Pada kegiatan ini semua mahasiswa dalam kelompoknya masing-masing, mulai memainkan bidaknya. Setiap kelompok memainkan bidaknya mulai dari petak no 1 dan selanjutnya memindahkan bidaknya sesuai dengan mata dadu yang muncul.
- 4) Mahasiswa melaksanakan permainan ular tangga sesuai peraturan berikut:
  - a. Mahasiswa yang mendapatkan angka 6 dari dadu, maka mahasiswa mendapat giliran melempar dadu 1 kali lagi.  
Pada tahap ini terlihat semua kelompok menjalankan peraturan permainan ular tangga dengan benar. Pada tahap ini empat kelompok mendapatkan angka dadu 6, setelah siswa mendapatkan angka dadu 6, maka mereka melempar dadu sekali lagi. Contohnya pada kelompok 2 mendapatkan angka dadu 6, lalu mahasiswa tersebut menjalankan bidaknya 6 langkah dan setelah itu siswa melempar dadu sekali lagi.
  - b. Mahasiswa yang bidaknya berada pada petak yang bergambar kepala ular, maka bidak tersebut harus turun sampai pada petak yang bergambar ekor ular tersebut. Pada tahap ini terlihat semua kelompok menjalankan peraturan permainan ular tangga dengan benar. Pada kegiatan ini terdapat dua kelompok yang mendapatkan petak yang bergambar ular. Contohnya pada kelompok 4 mendapatkan petak yang bergambar kepala ular yang bernomor 19 turun sampai ke ekor ular yaitu petak bernomor 8.
  - c. Mahasiswa yang bidaknya berada pada petak yang bergambar tangga, maka bidak tersebut langsung naik ke petak yang bergambar puncak tangga tersebut. Pada tahap ini terlihat semua kelompok menjalankan peraturan permainan ular tangga dengan benar. Pada kegiatan ini terdapat tiga kelompok mendapatkan petak yang bergambar tangga dan terlihat semua mahasiswa sangat senang. Contohnya pada kelompok 1 mendapatkan petak yang bergambar tangga dua kali, yaitu yang pertama terdapat pada nomor 34 sampai ke ujung tangga nomor 43 pada papan permainan, dan yang kedua mendapatkan petak yang bernomor 22 naik hingga petak yang bergambar 30.
  - d. Mahasiswa yang bidaknya berada pada petak yang bergambar tanda tanya (?), maka mahasiswa mengambil dan menjawab 1 kartu kuis pertanyaan yang telah disediakan.  
Pada tahap ini terlihat semua kelompok sudah memahami peraturan permainan ular tangga tersebut, bahwa mahasiswa yang bidaknya berada pada petak yang bergambar tanda tanya (?), maka mereka harus mengambil 1 kartu kuis, lalu menjawabnya. Pada tahap ini semua kelompok mendapatkan petak yang bergambar tanya (?). Akan tetapi terdapat satu kelompok yang salah menjawab pertanyaan yaitu dari kelompok 3, dikarenakan siswa tersebut kurang teliti.
  - e. Apabila mahasiswa tersebut tidak bisa menjawab pertanyaan yang ada di kartu kuis, maka mahasiswa tersebut tidak bisa melempar dadu untuk 1 permainan selanjutnya.  
Pada tahap ini terlihat semua kelompok sudah memahami peraturan permainan ular tangga, bahwa apabila mahasiswa tersebut tidak dapat menjawab pertanyaan yang ada di kartu kuis pertanyaan, maka mahasiswa tersebut tidak dapat melempar dadu untuk 1 permainan selanjutnya. Pada tahap ini terlihat semua kelompok sudah memahami peraturan permainan ular tangga dengan benar. Pada tahap ini hampir semua kelompok dapat menjawab pertanyaan yang ada di kartu kuis, hanya terdapat satu kelompok yang salah menjawab pertanyaan yaitu

kelompok 3. Maka kelompok tersebut tidak dapat melempar dadu untuk satu kali permainan selanjutnya. Pada tahap ini juga tidak ada kelompok yang melanggar peraturan permainan ular tangga.

- f. Apabila mahasiswa tersebut dapat menjawab pertanyaan yang ada di kartu kuis, maka mahasiswa tersebut dapat melempar dadu 1 kali lagi dan mendapatkan point sebanyak nomor yang tertera pada petak pertanyaan.

Pada tahap ini hampir semua kelompok dapat menjawab pertanyaan yang ada di kartu kuis. Contohnya pada kelompok 1 dapat menjawab pertanyaan yang ada di kartu kuis nomor 17, maka kelompok tersebut dapat melempar dadu sekali lagi dan mendapatkan point sebanyak 17 point.

- g. Mahasiswa yang bidaknya berada pada petak yang bergambar bintang, maka siswa tersebut berada di zona aman atau tempat istirahat.

Pada tahap ini terdapat tiga kelompok yang mendapatkan petak yang bergambar bintang, yaitu dari kelompok 2, 3, dan 4. Pada tahap ini tidak ada mahasiswa yang melanggar peraturan permainan ular tangga.

- h. Permainan dimenangkan oleh mahasiswa yang berhasil mencapai puncak ular tangga tersebut.

Pada tahap ini terlihat semua kelompok menjalankan peraturan dengan benar, bahwa permainan dimenangkan oleh kelompok yang pertama kali mencapai puncak permainan ular tangga tersebut. Pada tahap ini permainan dimenangkan oleh kelompok yang pertama yang mencapai puncak permainan ular tangga, yaitu kelompok 2.

Berikut daftar nama dan urutan pemenang pertemuan kedua pada siklus II sebagai berikut:

**Tabel 1. Daftar Urutan Pemenang Permainan Ular Tangga**

No	Kelompok	Inisial Nama Mahasiswa	Pemenang
1	2	AR CO FR HS DAP ATI	1
2	4	AF RG An GZ RR REW	2
3	1	WSP MHA YL SKh CW AA	3
4	3	GA DA NA GD MAR WA	4
5	6	Fa DARP DP DD RC EW	5

6	7	JW KR ARh JC TA Fj	6
7	5	KW SMW BW NR YrF TDJZ	7

Setelah semua kelompok selesai bermain, tiap kelompok merapikan tempat duduknya kembali ke bentuk semula. Selanjutnya peneliti mereview kembali materi yang telah dijawab oleh mahasiswa dan memberikan penjelasan lebih lanjut terhadap materi yang dipelajari.

### 3. Motivasi Belajar Mahasiswa dengan Menggunakan Media Pembelajaran Ular Tangga

Motivasi belajar mahasiswa dilihat dari pengisian lembar angket motivasi belajar mahasiswa yang diisi langsung oleh mahasiswa, lembar angket yang digunakan diadopsi dari teori Iskandar (Suardana, A. P. C. P., & Simarmata, 2013). Berdasarkan hasil angket menunjukkan dari 42 orang mahasiswa, terdapat 36 orang mahasiswa memiliki motivasi yang sangat tinggi, dan 6 orang siswa lainnya memiliki motivasi tinggi dengan adanya bantuan media ular tangga dalam proses perkuliahan.

Penggunaan permainan ular tangga dalam perkuliahan kajian IPS MI/SD dengan materi bahasan tentang macam-macam media pembelajaran IPS di MI/SD, dapat membuat mahasiswa lebih aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Hal tersebut diperkuat oleh pendapat (Wati, 2017) yang menyatakan "permainan ular tangga merupakan permainan tradisional yang mudah dimengerti, sederhana peraturannya, mendidik dan menghibur seseorang dengan cara yang positif dan sangat interaktif, permainan ular tangga ini dilengkapi soal-soal yang harus dijawab oleh siswa, sehingga siswa bisa belajar sambil bermain dengan menyenangkan". Sebelum permainan ular tangga dimulai mahasiswa diminta untuk mempelajari materi perkuliahan sebelum pembelajaran dilaksanakan, sehingga mahasiswa dapat menjawab kuis pertanyaan dengan benar saat pelaksanaan permainan ular tangga. Ketika pembelajaran berlangsung terbukti siswa dapat menjawab kuis pertanyaan dari guru maupun saat diskusi dan dapat menjawab pertanyaan dengan benar.

Permainan media ular tangga ini dapat memacu motivasi belajar mahasiswa dalam perkuliahan, sehingga mahasiswa dalam perkuliahan lebih menyenangkan, antusias, aktif dan berlomba-lomba untuk mendapatkan point selama permainan. (Fauziah, A., Rosnaningsih, A., & Azhar, 2017) yang menyatakan bahwa "siswa yang memiliki motivasi belajar, maka siswa tersebut akan serius dan tertarik dalam pembelajaran, sehingga siswa mendapatkan hasil belajar yang memuaskan, tetapi siswa yang tidak memiliki motivasi belajar maka siswa tersebut akan selalu merasa bosan dalam pembelajaran.

### PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan diperoleh kesimpulan penelitian sebagai berikut:

1. Media ular tangga dilaksanakan dengan beberapa langkah yaitu: Tiap kelompok permainan terdiri 2 sampai 6 orang, 2) Peneliti memberikan penjelasan singkat kepada mahasiswa tentang materi dan peraturan permainan ular tangga, 3) Semua kelompok memulai permainan ketika peneliti memberikan aba-aba. Semua mahasiswa meletakkan

- bidaknya pada petak no 1, 4) Mahasiswa melaksanakan permainan ular tangga sesuai peraturan, yaitu: (a) Mahasiswa yang mendapatkan angka 6 dari dadu, maka mahasiswa mendapat giliran melempar dadu 1 kali lagi, (b) mahasiswa yang bidaknya berada pada petak yang bergambar kepala ular, maka bidak tersebut harus turun sampai pada petak yang bergambar ekor ular tersebut, (c) mahasiswa yang bidaknya berada pada petak yang bergambar tangga, maka bidak tersebut langsung naik ke petak yang bergambar puncak tangga tersebut, (d) Mahasiswa yang bidaknya berada pada petak yang bergambar tanda tanya (?), maka mahasiswa mengambil dan menjawab 1 kartu kuis pertanyaan yang telah disediakan, (e) Apabila mahasiswa tersebut tidak bisa menjawab pertanyaan yang ada di kartu kuis, maka mahasiswa tersebut tidak bisa melempar dadu untuk 1 permainan selanjutnya, (f) Apabila mahasiswa tersebut dapat menjawab pertanyaan yang ada di kartu kuis, maka mahasiswa tersebut dapat melempar dadu 1 kali lagi dan mendapatkan point sebanyak nomor yang tertera pada petak pertanyaan, (g) Mahasiswa yang bidaknya berada pada petak yang bergambar bintang, maka siswa tersebut berada di zona aman atau tempat istirahat, (h) Permainan dimenangkan oleh mahasiswa yang berhasil mencapai puncak ular tangga tersebut.
2. Mahasiswa menjadi lebih termotivasi dalam perkuliahan dengan adanya bantuan permainan media ular tangga. Hal ini terlihat dari 42 orang mahasiswa, terdapat 36 orang mahasiswa memiliki motivasi yang sangat tinggi, dan 6 orang siswa lainnya memiliki motivasi tinggi dengan adanya bantuan media ular tangga dalam proses perkuliahan.

Pada penelitian yang dilakukan ini, tentunya ada beberapa saran yang perlu dipertimbangkan untuk penelitian menggunakan media ular tangga ini, baik oleh peneliti sendiri, pembaca, mahasiswa maupun peneliti selanjutnya. Saran tersebut yaitu jika ingin melakukan penelitian dengan media ular tangga, maka pastikan kelasnya tetap kondusif dan tidak terlalu ribut. Hal ini karena dengan motivasi belajar dan antusias mahasiswa dalam memainkan permainan media ular tangga yang tinggi, menyebabkan kelas menjadi ribut dan dapat mengganggu proses perkuliahan di kelas sebelahnya.

## UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terimakasih peneliti sampaikan kepada mahasiswa PGMI UIN Mahmud Yunus Batusangkar, khususnya pada mahasiswa semester 1A yang kuliah kajian IPS MI/SD dengan peneliti dan telah bersedia menjadi subjek penelitian peneliti. Peneliti sangat bangga atas motivasi belajarnya yang tinggi setelah menggunakan media ular tangga yang peneliti hadirkan dalam proses perkuliahan.

## DAFTAR KEPUSTAKAAN

- Adam, S., & Syastra, M. T. (2015). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X Sma Ananda Batam | *Computer Based Information System Journal. CBIS Journal*, 3(2), 1–13.
- Baiquni, I. (2016). Penggunaan Media Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Sekolah Menengah Atas Islam Terpadu Thariq Bin Ziyad Kel. Jatimulya, Tambun Selatan, Bekasi, Jawa Barat: Jurnal JKPM Jawa Barat*, 1.
- Destiani Putri Utami, Dwi Melliani, Maolana, F. N., & F. M., & Hidayat, A. (2021). *Iklim Organisasi Kelurahan dalam Perspektif Ekologi*. 1(12).
- Emda, A. (2018). Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 5(2), 172. <https://doi.org/10.22373/lj.v5i2.2838>
- Fauziah, A., Rosnaningsih, A., & Azhar, S. (2017). Hubungan Antara Motivasi Belajar dengan Minat Belajar Siswa Kelas IV SDN Poris Gaga 05 Kota Tangerang. *Universitas Muhammadiyah Tangerang: Jurnal JPSD Tangerang*, 4.
- Ferryka, P. Z. (2017). Permainan Ular Tangga Dalam Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar. *PGSD UNWIDHA: Jurnal Magistra Jawa Tengah*, 29.



- Hulukati, W., & Djibran, M. R. (2018). Analisis Tugas Perkembangan Mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Gorontalo. *Bikotetik (Bimbingan Dan Konseling Teori Dan Praktik)*, 2(1), 73. <https://doi.org/10.26740/bikotetik.v2n1.p73-80>
- Lasari, Y. L., & Annisa, A. (2020). Manajemen Kelas Islami Kurikulum 2013 Dalam Pembentukan Karakter Peserta Didik Kelas Vi Sd Di Era 4.0. *Jurnal Kepemimpinan Dan Pengurusan Sekolah*, 5(2), 127–137. <https://doi.org/10.34125/kp.v5i2.521>
- Latmini Lasari, Y. (2021). Online Learning Classroom Management During the Covid-19 Period At Pgmi Iain Batusangkar. *Jurnal Kepemimpinan Dan Pengurusan Sekolah*, 6(1), 49–62. <https://doi.org/10.34125/kp.v6i1.520>
- Lestari, I. C. (2021). Penerapan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Maha Guru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 79–87.
- Lestari, P., & Kustiyani. (2022). Penguatan Keterampilan Sosial Pada Mahasiswa Gugus Latih Ilmu Sosial Universitas Negeri Semarang Tahun 2020-2021. *Sosiolum*, 4(2), 72–80. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/SOSIOLIUM>
- Nasrah, A. M. (2020). Analisis Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Daring Mahasiswa Pada Masa Pandemi Covid-19. *Riset Pendidikan Dasar*, 3(2), 207–213.
- Ningrat, S.P., & Sumantri, M. (2018). Kontribusi Gaya Belajar dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SD. *Journal of Education Teknologi Bali*, 2.
- Suardana, A. P. C. P., & Simarmata, N. (2013). Hubungan Antara Motivasi Belajar dan Kecemasan pada Siswa Kelas VI Sekolah Dasar di Denpasar Menjelang Ujian Nasional. *Universitas Udayana: Jurnal Psikologi Udayana Bandung*, 1.
- Suprihatin, S. (2015). Upaya Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Universitas Muhammadiyah Metro: Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro Lampung*, 3.
- Sustiyo Wandu, Tri Nurharsono, A. R. (2013). Pembinaan Prestasi Ekstrakurikuler Olahraga di SMA Karangturi Kota Semarang. 2(8), 524–535.
- Wati, A. (2017). Meningkatkan Kemampuan Berbicara Dengan Menggunakan Media Permainan Ular Tangga. *SDN Kabupaten Ngawi: Jurnal Mitra Pendidikan Jawa Tengah*.