



Penerapan Metode *Problem Based Learning* (PBL) dengan Media Ular Tangga untuk Meningkatkan Minat Belajar dan Kemampuan Kosa Kata Bahasa Inggris pada Anak Sekolah Dasar di UPT 07 Gresik

Anisah Nanda Purwanti

PPG PGSD Universitas Muhammadiyah Gresik

annisananda824@gmail.com

Abstract: This research explores the use of snakes and ladders as a pedagogical tool to increase interest in learning and vocabulary skills in language among elementary school students. English vocabulary is a very important skill, and the PBL learning model with snakes and ladders as a medium plays an important role in developing critical thinking and creativity. This research involved two teaching cycles using the PBL method, with each cycle focusing on increasing students' interest in learning and English vocabulary. The results showed a marked increase in student engagement and interest in learning, reflected in higher post-test scores. Classroom management is key to facilitating PBL implementation, fostering an environment where students feel comfortable seeking help. Overall, this research highlights the potential of the PBL method and snakes and ladders media in increasing students' interest in learning in elementary schools.

Keywords: Problem Based Learning, Snakes and Ladders, Students' Interest in Learning, English Vocabulary

Received ; Accepted ; Published

Citation: Purwanti, A.N. (2024). Penerapan Metode Problem Based Learning (PBL) dengan Media Ular Tangga untuk Meningkatkan Minat Belajar dan Kemampuan Kosa Kata Bahasa Inggris pada Anak Sekolah Dasar di UPT 07 Gresik. *Jurnal Riset Pendidikan (JRP)*, 3(2), 1 – 9.



Published by Universitas PGRI Madiun. This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



INTRODUCTION

Problem Based Learning (PBL) merupakan metode pembelajaran dimana mahasiswa dihadapkan dengan masalah-masalah kesehatan yang ada dalam kehidupan nyata, untuk kemudian digunakan sebagai pemicu dalam belajar. PBL dipandang lebih efektif dibanding kurikulum konvensional yang hanya bertumpu pada kuliah dan praktikum semata. Kekuatan dari PBL yaitu metode ini membuat siswa lebih termotivasi dimana mereka dituntut untuk terlibat aktif dalam proses belajar dan mendorong siswa untuk belajar secara mendalam, selain itu mahasiswa mengaktifkan prior knowledge mereka ketika mempelajari hal baru. Problem-Based Learning (PBL) merupakan model pembelajaran yang dalam prosesnya peserta didik dihadapkan ke dalam suatu permasalahan nyata yang pernah dialami oleh peserta didik. Widiaworo (2018:149) berpendapat bahwa model pembelajaran berbasis masalah merupakan proses belajar mengajar yang menyuguhkan masalah kontekstual sehingga peserta didik terangsang untuk belajar. Masalah dihadapkan sebelum proses pembelajaran berlangsung sehingga dapat memicu peserta didik untuk meneliti, menguraikan dan mencari penyelesaian dari masalah tersebut. Penulisan artikel bertujuan untuk memaparkan landasan teori ProblemBased Learning, karakter model Problem Based Learning (PBL), dan pelaksanaan model Problem-Based Learning (PBL).

Dalam proses pembelajaran, media pembelajaran merupakan sebuah sarana dalam pembelajaran yang digunakan oleh seseorang dengan menggunakan alat yang dibuat untuk memudahkan dalam penyampaian materi ketika mengajar di Sekolah. Hal seperti ini sangat membantu guru dalam mengajar di Sekolah dan merupakan solusi untuk membuat siswa senang ketika belajar dan tidak merasa jenuh. Pembelajaran menggunakan media pembelajaran teknologi komputer seperti ini harus menyelaraskan guru akan menggunakan metode pembelajaran apa yang cocok yang diajarkan untuk siswa, agar siswa tidak merasa jenuh ketika di sekolah. Proses belajar mengajar media



pembelajaran juga dapat membangkitkan semangat belajar dan minat dari siswa yang tinggi, selain itu juga dapat membangkitkan motivasi belajar siswa, dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa. Pemakaian atau penggunaan media juga dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap pelajaran di Sekolah. Media dimanfaatkan memiliki posisi alat bantu guru dalam proses mengajar, misalnya kartu, slide, foto, grafik, film, maupun pembelajaran menggunakan komputer yang berguna untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual dan verbal. Media bisa berbasis digital.

Ular tangga merupakan permainan papan klasik yang digemari banyak orang. Permainan ini dapat dimodifikasi menjadi media pembelajaran yang menarik dan efektif untuk berbagai tingkatan usia dan mata pelajaran. Media ular tangga merupakan alat yang sederhana namun efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Dengan menggunakan media ular tangga, pembelajaran dapat menjadi lebih menyenangkan, interaktif, dan berkesan bagi siswa. Indriawati, Sindi (2023) menyebutkan media pembelajaran ular tangga adalah salah satu jenis media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran, melalui permainan ular tangga ini juga siswa menjadi lebih antusias ketika proses pembelajaran berlangsung. Media pembelajaran dengan menggunakan permainan ular tangga ini terdiri dari beberapa bagian, yaitu kertas petak permainan, kartu pertanyaan, dadu, dan maskot.

Wati, Anjelina (2021) Salah satu media pembelajaran yang menarik dan dapat mengatasi kebosanan siswa dalam kegiatan pembelajaran yaitu kegiatan pembelajaran berbasis permainan, seperti penerapan media permainan ular tangga. Pada hasil belajar siswa menunjukkan 55% siswa memiliki nilai diatas KKM sebelum menerapkan media pembelajaran ular tangga, sedangkan setelah diterapkan media pembelajaran permainan ular tangga 100% siswa memiliki nilai diatas KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum), hal tersebut menunjukkan hasil belajar siswa terjadi peningkatan 45%. Penggunaan media pembelajaran



dalam kegiatan pembelajaran lebih memudahkan siswa dalam memperoleh pemahaman dan memotivasi siswa untuk belajar.

Afandi, R (2015:87) menyatakan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar siswa sebesar 45%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran ular tangga itu memberikan pengaruh terhadap pemahaman siswa. Rahina (2017:43) juga menyatakan bahwa media pembelajaran ular tangga merupakan media yang efektif untuk meningkatkan daya serap dan pemahaman peserta didik dalam pembelajaran.

Mari, Mikaela Selvin (2019) Di era perkembangan teknologi yang sangat pesat beberapa tahun terakhir ini, menguasai lebih dari satu bahasa menjadi hal yang utama. Bahasa asing mutlak digunakan untuk mendapatkan informasi dari penjuru dunia. Dengan kata lain bahasa asing disebut juga sebagai jembatan interaksi antar bangsa. Mengingat pentingnya hal ini, pemerintah Indonesia mengambil berbagai langkah untuk meningkatkan pembelajaran dan penguasaan bahasa asing, diantaranya melalui dunia Pendidikan. Pembelajaran bahasa Inggris merupakan pengembangan kemampuan berbahasa Inggris secara kontekstual dan berterima sesuai dengan konteks serta kondisi dan situasi keseharian siswa. Hal ini untuk menghasilkan bentuk pembelajaran bahasa Inggris yang lebih menyentuh kebutuhan berbahasa siswa. Dalam pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar terdapat beberapa kemampuan, salah satunya adalah vocabulary atau kosa kata. Pada umumnya siswa sekolah dasar dirasa masih belum optimal dan maksimal karena kebanyakan dari mereka masih jarang mengenal kata kata sederhana dalam bahasa Inggris. Hal ini dikarenakan kurangnya motivasi belajar siswa dan menganggap bahwa bahasa Inggris adalah mata pelajaran yang susah. Oleh karena itu, aspek kebahasaan seperti kosakata dibutuhkan dalam pembelajaran bahasa Inggris. Kosa kata mempunyai peranan sangat penting. Siswa tidak akan mampu memahami teks bacaan, baik yang merupakan bahan ajar di sekolah, maupun yang ada di buku-buku, majalah, surat kabar, dan lain sebagainya.



METHOD

Dalam Penelitian ini peneliti menggunakan metode kualitatif dan kuantitatif. Metode kualitatif bertujuan untuk membahas suatu objek yang diminati, dan metode kuantitatif untuk mendapatkan data statistiknya. Populasi siswa kelas V berjumlah 30 siswa dengan jumlah tiap kelas 30 siswa dari V a dan V b. Sampel adalah versi populasi yang lebih kecil, jumlah orang yang lebih mudah diatur untuk mengambil bagian dalam penelitian, kelompok yang pada akhirnya ingin digeneralisasikan atau diterapkan oleh peneliti hasil penelitiannya. Peneliti memilih kelas yang memiliki kompetensi yang sama dalam pelajaran bahasa Inggris. Sampelnya adalah 30 siswa. Instrumen yang digunakan untuk teknik pengumpulan data adalah tes objektif yang berisi pre-test dan post-test. Peneliti menggunakan populasi yang lebih kecil dari siswa kelas V di UPT 07 Gresik.

RESULT AND DISCUSSION

Setelah mengimplementasikan media Ular Tangga dan melaksanakan penelitian di dua siklus, Peneliti mengamati peningkatan yang signifikan dalam minat belajar siswa dan kemampuan kosa kata Bahasa Inggris dari Kelas 5 UPT 07 Gresik. Selama siklus pertama, peneliti memperhatikan bahwa siswa mulai tertarik dengan metode pembelajaran ini dengan pendekatan ular tangga sebagai medianya. Peningkatan yang positif ini berkelanjutan sampai siklus kedua.

Didalam proses pengambilan data, peneliti mengumpulkan beberapa data termasuk kemampuan kosa kata siswa dalam Bahasa Inggris dan juga umpan balik dari siswa dan guru. Data ini membantu peneliti untuk mengetahui keefektifan dari media Ular Tangga.



Siklus 1

Pada siklus satu ini, siswa telah mengetahui diajarkan tentang tugas ini sebelumnya. Selama sesi pengajaran, peneliti memperhatikan bagaimana siswa mengerjakan tugas tersebut. Pada awalnya siswa tampak bingung dan membutuhkan panduan guru. Mereka mengalami kesulitan menjawab pertanyaan tentang kosa kata yang belum pernah mereka temui sebelumnya. Namun pada akhirnya, peneliti memperhatikan bahwa siswa mulai menikmati tugas mereka. Mereka mulai mengajukan pertanyaan dan nilai mereka pada Pretest meningkat. Pre-test digunakan untuk mengukur penguasaan membaca siswa sebelum peneliti mengajar mereka.

Langkah selanjutnya dengan memberikan Post test, yaitu mengukur pemahaman membaca siswa setelah peneliti mengajar mereka. Tujuan dari tes ini adalah untuk mengetahui pemahaman membaca siswa setelah diberikan perlakuan (ular tangga).

Siklus 2

Terdapat perbaikan signifikan dalam setiap sesi dikelas. Nilai siswa meningkat. Terdapat juga perbaikan kualitas pembelajaran, perilaku, dan sikap selama Pelajaran.

Langkah selanjutnya, peneliti menghitung rata-rata kelompok eksperimen. Analisis datanya dapat dilihat sebagai berikut:

T-test:

a. Mean of variable X

$$Mx = \frac{\sum x}{n}$$
$$Mx = \frac{279}{30}$$
$$Mx = 9,3$$

b. Mean of variable Y

$$My = \frac{\sum y}{n}$$
$$My = \frac{182}{30}$$
$$My = 6,06$$



c. Deviation of XI and X2

$$\begin{aligned}\Sigma x^2 &= \Sigma x^2 - \frac{(\Sigma D_x)^2}{n} \\ \Sigma x^2 &= 2935 - \frac{(279)^2}{30} \\ \Sigma x^2 &= 2935 - 2,5947 \\ \Sigma x^2 &= \mathbf{340,3}\end{aligned}$$

d. Deviation of YI and Y2

$$\begin{aligned}\Sigma y^2 &= \Sigma y^2 - \frac{(\Sigma D_y)^2}{n} \\ \Sigma y^2 &= 2250 - \frac{(182)^2}{30} \\ \Sigma y^2 &= 2250 - 1104,13 \\ \Sigma y^2 &= \mathbf{1145,87}\end{aligned}$$

e. Degree of Freedom (df)

df = Nx + Ny - 2 = 58 f. Count of t :

$$\begin{aligned}t &= \frac{Mx - My}{\sqrt{\left(\frac{\Sigma x^2 + \Sigma y^2}{Nx + Ny - 2}\right) \left(\frac{1}{Nx} + \frac{1}{Ny}\right)}} \\ t &= \frac{9,3 - 6,06}{\sqrt{\left(\frac{340,3 + 1145,87}{30 + 30 - 2}\right) \left(\frac{1}{30} + \frac{1}{30}\right)}} \\ t &= \frac{3,24}{\sqrt{\left(\frac{1486,17}{58}\right) \left(\frac{2}{30}\right)}} \\ t &= \frac{3,24}{\sqrt{(25,62)(0,06)}} \\ t &= \frac{3,24}{\sqrt{1,5372}} \\ t &= \frac{3,24}{1,23} \\ t &= \mathbf{2,6341}\end{aligned}$$

Pr	0.25	0.10	0.05	0.025	0.01
df	0.50	0.20	0.10	0.50	0.02
56	0.67890	1.29685	1.67252	2.00324	2.39480
57	0.67882	1.29658	1.67203	2.00247	2.39357
58	0.67874	1.29632	1.67155	2.00172	2.39238
59	0.67867	1.29607	1.67109	2.00100	2.39123
60	0.67860	1.29582	1.67065	2.00030	2.39012

Degree of freedom kelompok eksperimen dan kontrol adalah 58, sehingga df yang digunakan standar signifikansi 5% (0,05) – 1,67155. T hitung penelitian ini sebesar 2,6341 dan t tabel sebesar 1,67155. Sehingga peneliti dapat menyimpulkan bahwa t hitung lebih tinggi dari t tabel (t hitung- ttabel). Dengan

kata lain terdapat pengaruh signifikan penggunaan media ular tangga terhadap minat belajar dan kemampuan kosa kata siswa kelas V di UPT 07 Gresik. Berdasarkan temuan penelitian ini, hasil dari setiap siklus penggunaan Ular tangga untuk membantu siswa menumbuhkan minat belajar siswa dan kemampuan kosa kata Bahasa Inggris dapat dikategorikan mendapatkan lebih baik. Hal ini menunjukkan bahwa Ular tangga dapat dibuat oleh siswa kelas V siswa UPT 07 Gresik lebih baik dalam memahami apa yang dipelajarinya. Yang positif hasil dan reaksi baik siswa terhadap penggunaan strategi ini membuktikan bahwa metode potensial untuk meningkatkan minat belajar mereka. Dengan strategi ini, siswa lebih mudah memahami teks yang dibacanya. Strategi itu sendiri membantu siswa memahami informasi dalam teks dengan membuat prediksi, klarifikasi, mengajukan pertanyaan, dan merangkum apa yang mereka baca. Selain itu, kemajuan yang dicapai siswa dalam memahami apa yang mereka baca terkait erat dengan seberapa baik guru menerapkan media Ular Tangga. Pertama dan terpenting, itu Guru perlu mengatasi setiap permasalahan pengelolaan kelas agar tercipta suasana yang kondusif lingkungan belajar. Dengan cara ini, siswa dapat merasa nyaman meminta kepada guru membantu ketika mereka menemukan kesulitan saat membaca. Ini adalah tujuan utama penggunaan strategi pengajaran timbal baliknya adalah memotivasi siswa agar antusias, lebih berpartisipasi secara aktif, dan memperhatikan saat mereka belajar kosa kata Bahasa Inggris.

CONCLUSION

Penelitian ini berhasil meningkatkan minat belajar siswa melalui metode PBL dan media ular tangga. Siklus kedua, dengan perbaikan berdasarkan temuan siklus pertama, menghasilkan peningkatan nilai rata-rata siswa yang signifikan dan lebih banyak siswa yang memenuhi persyaratan skor minimum.

Disarankan kepada guru untuk:



1. Pertimbangkan untuk memasukkan Metode PBL dengan media Ular tangga ke dalam kelas mereka lalu instruksi untuk meningkatkan minat belajar dan kemampuan kosa kata Bahasa Inggris siswa.
2. Memberikan instruksi dan bimbingan yang jelas ketika memperkenalkan media baru memastikan siswa dapat menggunakannya secara efektif.
3. Mendorong kerja kolaboratif antar siswa dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman selama kegiatan membaca.

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, R. (2015). *Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar. JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 1(1), 77.
<https://doi.org/10.22219/jinop.v1i1.2450>
- Indriawati, Sindi (2023) *Catatan Seorang Guru: Permainan Ular Tangga sebagai Media Pembelajaran Kekinian*
- Mari, Mikaela Selvin (2019) *Pengaruh Penguasaan Kosakata Dan Minat Terhadap Prestasi Belajar Bahasa Inggris. Vol. 2, No. 1, March 2019*
- Wati, Anjelina (2021) *Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. Vol. 2– No. 1, year (2021), page 68-73*

