




IMPLEMENTASI MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA DALAM EKSPLORASI GERAK TARI UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PADA MATA PELAJARAN SENI TARI SISWA KELAS VIII-2 UPT SPF SMP NEGERI 27 MAKASSAR

Unyik Dwi Retno Sari¹, Naston², Syakhruni³

¹Universitas Negeri Makassar/email: unyikdwi28@gmail.com

²UPT SPF SMP Negeri 27 Makassar /email: nastonato@gmail.com

³Universitas Negeri Makassar/email: syakhruni@unm.ac.id

Artikel info	Abstrak
<i>Received; 03-02-2025</i> <i>Revised: 08-03-2025</i> <i>Accepted; 04-04-2025</i> <i>Published; 25-05-2025</i>	Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran seni tari melalui model pembelajaran berbasis permainan (game-based learning). Media permainan yang digunakan dalam penelitian ini adalah ular tangga, yang diterapkan dalam eksplorasi gerak tari. Subjek penelitian adalah 36 siswa kelas VIII-2 di UPT SPF SMP Negeri 27 Makassar, terdiri dari 20 siswi perempuan dan 16 siswa laki-laki. Penelitian ini memfokuskan pada peningkatan minat belajar siswa dalam mata pelajaran Seni Budaya, khususnya seni tari, menggunakan media permainan ular tangga. Instrumen yang digunakan meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data dilakukan dengan metode deskriptif kuantitatif menggunakan teknik persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis permainan, yaitu ular tangga, dalam eksplorasi gerakan tari mampu meningkatkan minat belajar siswa. Hal ini terlihat dari peningkatan minat belajar dari tahap pra tindakan hingga siklus II, dengan hasil pra tindakan sebesar 48,11%, siklus I sebesar 71,89%, dan siklus II sebesar 82,11%.
Keywords: <i>Media Permainan Ular Tangga, Eksplorasi Gerak Tari, Minat Belajar</i>	artikel global journal education and learning dengan akses terbuka dibawah lisensi CC BY-4.0 

PENDAHULUAN

Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, pendidikan merupakan usaha sistematis dan penuh kesadaran untuk mengembangkan potensi peserta didik. Beberapa potensi yang dimaksud meliputi potensi akhlak mulia, keagamaan, kecerdasan, keterampilan, spiritual, hingga manajemen diri. Berbagai komponen ini akan menunjang mereka dalam kehidupan individu, bermasyarakat, dan bernegara secara optimal. Melalui pendidikan, setiap anak berkesempatan untuk mengembangkan pengetahuan, sikap, dan keterampilannya.

Kurikulum Merdeka Belajar adalah pengembangan dari kurikulum pendidikan sebelumnya yang diciptakan guna melakukan efisiensi pembelajaran. Kurikulum ini disusun untuk mengasistensi peserta didik memperoleh pemahaman lebih utuh terkait kapabilitas mereka. Di

sini, guru juga lebih leluasa mengeksplorasi metode, alat, dan media belajar yang relevan dengan kebutuhan maupun peminatan peserta didik.

Saat ini, pendidikan formal di Indonesia mengaplikasikan Kurikulum Merdeka, dan salah satu mata pelajaran yang bisa diajarkan yakni Seni Budaya—sebagaimana yang sudah eksis dalam kurikulum sebelumnya. Seni Budaya memperkenalkan pemahaman tentang budaya dan berperan sebagai sarana untuk mengungkapkan ekspresi sebagai titik tengah otak kiri dan kanan (Ratnasari & Murwandari, 2014: 45). Pendidikan seni memiliki peran yang penting dalam menggali potensi siswa sebagai alat untuk berekspresi, berkomunikasi, bermain, mengembangkan bakat, dan kreativitas (Yeniningsih, 2018). Ada empat aspek utama dalam mata pelajaran Seni Budaya, yaitu seni rupa, seni musik, seni teater, dan seni tari. Dalam konteks seni tari, pembelajarannya dirancang untuk meningkatkan daya kreatif peserta didik, memupuk nilai sosial sekaligus moral, dan menawarkan pengalaman estetis. Pembelajaran seni tari tidak hanya berkaitan dengan hasil akhir dari tarian yang diproduksi atau menjadi seorang penari, melainkan juga menekankan pada proses dan pengalaman kreatif siswa (Sundari, 2016).

Menurut Permendiknas RI Nomor 41 Tahun 2007, proses pembelajaran harus direncanakan secara terperinci melalui penyusunan rencana pembelajaran yang mencakup standar kompetensi, kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, materi, alokasi waktu, metode pembelajaran, dan elemen lainnya. Penyusunan rencana kegiatan tersebut merupakan tugas guru mata pelajaran terkait. Guru memiliki peran utama dalam membimbing siswa dan diharapkan memiliki tingkat kreativitas yang tinggi agar dapat menciptakan variasi dalam proses pembelajaran. Guru diwajibkan untuk mengadaptasi pembelajaran di kelas sesuai dengan gaya belajar dan minat siswa guna memudahkan mereka dalam memahami materi yang diajarkan (Panjaitan et al., 2020). Siswa yang tertarik dalam pelajaran akan menunjukkan sikap positif, antusiasme, dan semangat belajar yang tinggi (AH et al., 2019).

Menurut Nurrita (2018), media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam mendukung proses belajar mengajar. Media tersebut memiliki manfaat yang signifikan, seperti memberikan panduan bagi guru dalam mencapai tujuan pembelajaran dengan cara menyajikan materi secara terstruktur dan menarik. Selain itu, penggunaan media pembelajaran juga dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa, sehingga mereka dapat berpikir kritis dan menganalisis materi pembelajaran dalam situasi pembelajaran yang menarik. Menurut Harianja & Sapri (2022), preferensi dan kebiasaan peserta didik harus jadi pertimbangan dalam memanfaatkan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran juga dapat membantu dalam menjelaskan makna informasi yang disampaikan dan mendukung pencapaian tujuan pendidikan dengan efektif dan efisien.

Dalam konteks pembelajaran di kelas, penting bagi guru untuk terus mengembangkan ide-ide inovatif dan mencari cara yang efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa. Menurut Karimah, Supurwoko, dan Wahyuningsih (2014), media pembelajaran memainkan peran yang krusial dalam proses pembelajaran. Ketersediaan media pembelajaran yang beragam dan bermutu akan menghasilkan pembelajaran yang berkualitas. Menurut Ferryka (2017), salah satu strategi yang efektif adalah menggunakan media permainan. Permainan dapat meningkatkan interaktivitas dan antusiasme siswa dalam pembelajaran di kelas. Dalam konteks seni tari, permainan dapat membantu siswa lebih tertarik dalam proses pembelajaran, memahami

gerakan tari dengan lebih baik, dan meningkatkan kemampuan mereka dalam menirukan serta mengeksplorasi gerakan tari.

Salah satu media permainan yang bisa digunakan adalah ular tangga, karena dekat dengan kehidupan siswa. Ketika siswa bermain ular tangga sesuai dengan panduan guru, pembelajaran akan berlangsung lebih menyenangkan dan implisit. Pelan-pelan, peserta didik akan mencerna materi yang diajarkan serta mencapai tujuan pembelajaran. Permainan ular tangga relatif mudah diaplikasikan, dimainkan oleh minimal dua orang dan terdiri dari papan, dadu, dan bidak. Papan ular tangga memiliki kotak-kotak dengan angka 1-100 dan simbol tangga untuk naik serta ular untuk turun (Ferryka, 2017:61). Menurut Husna (dalam Widhi et al., 2017:121), ular tangga yakni sebuah permainan yang mengandalkan dadu untuk menentukan jumlah langkah setiap pemain. Ketika menggunakan permainan ini sebagai media belajar, siswa dibagi ke dalam kelompok-kelompok. Setiap siswa bergantian melempar dadu dan bergerak sesuai angka yang muncul. Setiap kotak pada papan ular tangga berisi gambar atau instruksi gerakan tari, sementara siswa berperan sebagai bidak.

Sejumlah studi telah mengeksplorasi penggunaan ular tangga dalam mengeskalasi performa akademik peserta didik dalam berbagai mata pelajaran. Salah satu penelitian yang dilakukan oleh Rivai et al. (2022) mengungkapkan bahwa implementasi media Ular Tangga dengan memanfaatkan kartu angka terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran matematika di kelas II Sekolah Dasar. Temuan ini mengindikasikan bahwa permainan ular tangga dapat digunakan sebagai alat bantu pembelajaran yang menarik dan interaktif, sehingga memfasilitasi peningkatan partisipasi dan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Ditemukan bahwa tingkat keterlibatan siswa meningkat hingga 84%, sementara prestasi belajar siswa mencapai rata-rata 89% pada siklus II. Berdasarkan studi yang dilaksanakan Ade Ma'ruf Prasetyo (2018), ditemukan bahwa penggunaan permainan Ular Tangga mampu mengeskalasi ketertarikan belajar peserta didik. Persentase minat belajar yang awalnya hanya 64,1% pada siklus I meningkat 21% pada siklus II, yakni 85,1%. Temuan ini didukung oleh data hasil angket yang mengungkapkan peningkatan minat belajar sebesar 0,8%, dari 64,1% pada siklus I menjadi 85,1% pada siklus II.

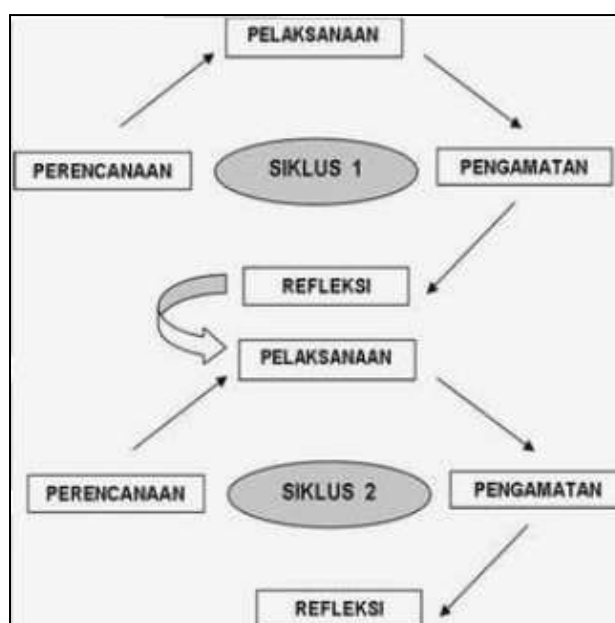
Minat belajar siswa memiliki peranan krusial dalam menentukan kesuksesan proses pembelajaran. Tingkat minat yang tinggi terhadap suatu mata pelajaran dapat mendorong peserta didik berpartisipasi aktif dalam proses belajar, mampu mencerna konten pembelajaran dengan lebih optimal, dan memperoleh luaran belajar yang matang. Namun, hasil observasi awal di Kelas VIII-2 UPT SPF SMP Negeri 27 Makassar menunjukkan adanya rendahnya minat belajar, terutama pada mata pelajaran yang dianggap kurang menarik atau sulit. Seni Budaya, khususnya dalam aspek tari, sering kali dianggap kurang menarik karena penggunaan metode pembelajaran yang monoton dan kurang interaktif serta penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik, sehingga menyebabkan kurangnya motivasi dan keaktifan siswa dalam mengikuti pelajaran. Padahal, seni tari dalam mata pelajaran seni budaya memiliki banyak

manfaat bagi perkembangan siswa, termasuk peningkatan kreativitas, koordinasi motorik, dan pemahaman serta apresiasi terhadap budaya.

Berangkat dari latar belakang di atas, peneliti tertarik melaksanakan riset yang fokus pada peningkatan minat belajar siswa dengan melibatkan mereka secara aktif dalam interaksi pembelajaran. Pada studi ini, konsep yang diajukan yakni menggunakan media pembelajaran yang menarik berbasis permainan (game-based learning), seperti memanfaatkan permainan tradisional seperti ular tangga. Konsep permainan ini adalah untuk memainkan ular tangga sampai mencapai tujuan akhir dan menjelajahi gerakan tari sesuai dengan instruksi atau gambar yang terdapat pada kotak papan ular tangga yang dilewati oleh siswa. Dengan menggunakan media pembelajaran berbasis permainan ini, diharapkan proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan menarik bagi siswa, serta membantu mereka memahami materi dengan cara yang lebih interaktif dan kontekstual. Permainan ini juga mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif, berinteraksi, atau bekerja sama dalam kelompok, dan mengembangkan kemampuan motorik, kreativitas, dan kognitif mereka.

METODE PENELITIAN

Studi ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang mengadopsi kerangka kerja model penelitian Kurt Lewin. Model penelitian ini terdiri dari empat tahapan sistematis, meliputi: perencanaan (planning), tindakan (acting), pengamatan (observing), dan refleksi (reflecting). Berikut adalah ilustrasi kerangka kerja penelitian:



Terdapat dua siklus dalam PTK jenis ini dengan empat tahapan yang disebutkan sebelumnya. Pada tahap pertama, yakni perencanaan, periset merancang media permainan ular tangga yang berisi beragam gerakan tari untuk dieksplorasi oleh siswa. Selama tahap pelaksanaan, siswa bermain ular tangga dalam kelompok kecil, dimana setiap kotak yang mereka tempati mengharuskan mereka melakukan gerakan tari sesuai dengan gambar yang telah ditentukan, sambil bekerja sama untuk mencapai tujuan permainan. Pada tahap observasi, peneliti mengamati proses pembelajaran secara cermat. Kemudian periset melaksanakan evaluasi semua siklus pada tahap refleksi—bersama guru yang terlibat. Keduanya lalu merencanakan

perbaikan untuk siklus berikutnya. Pra-tindakan dalam penelitian ini melibatkan pengumpulan data atau gambaran awal mengenai ketertarik belajar peserta didik dalam mapel Seni Budaya, lebih spesifiknya yakni seni tari, sebelum implementasi media permainan ular tangga dalam proses pembelajaran tersebut.

Pada studi kali ini, subjek yang diambil yakni peserta didik kelas VIII-2 UPT SPF SMP Negeri 27 Makassar yang berjumlah 36 (16 lelaki dan 20 perempuan). Adapun objek studinya yakni minat peserta didik dalam proses pembelajaran Seni Budaya, khususnya seni tari, dengan menggunakan media permainan ular tangga. Kegiatan riset ditempuh dalam dua siklus yang masing-masing memuat tiga kali pertemuan yang diadakan setiap hari Rabu, sesuai dengan jadwal pelajaran Seni Budaya di kelas VIII-2. Siklus pertama dilaksanakan pada tanggal 20 Maret 2024, 27 Maret 2024, dan 3 April 2024, sedangkan siklus kedua dilakukan pada tanggal 8 Mei 2024, 15 Mei 2024, dan 22 Mei 2024. Penelitian ini dilakukan secara tim, di mana setiap anggota tim terlibat dalam keempat proses pelaksanaan kegiatan penelitian baik pada siklus I maupun siklus II. Salah satu anggota tim peneliti adalah seorang guru seni budaya yang memainkan peran utama dalam pelaksanaan langsung terhadap proses pembelajaran seni budaya melalui implementasi media permainan ular tangga dalam eksplorasi gerakan tari.

Selama penelitian minat belajar siswa, peneliti menggunakan beberapa metode kompilasi data. Pertama yakni observasi, yang mana periset mengamati dinamika pembelajaran sesuai poin-poin dalam lembar observasi. Komponen yang diperhatikan termasuk minat dan keterlibatan siswa, pemahaman terhadap gerakan tari, serta kolaborasi atau kerjasama dalam proses pembelajaran mata pelajaran seni budaya melalui penggunaan media permainan ular tangga dalam eksplorasi gerakan tari selama periode penelitian. Metode kedua yang dilakukan peneliti adalah wawancara. Peneliti mewawancarai para peserta didik kelas VIII-2 dan guru seni budaya tentang minat belajar pembelajaran seni tari terhadap mata pelajaran seni budaya sebagai gambaran awal dalam penelitian. Metode ketiga adalah angket. Angket atau kuisisioner diberikan kepada siswa untuk mengetahui dan menilai persentase minat belajar mereka terhadap mata pelajaran seni budaya melalui implementasi media permainan ular tangga dalam eksplorasi gerakan tari. Pada angket yang diberikan untuk mengetahui persentase minat belajar adalah mencakup aspek Ketertarikan terhadap pelajaran Seni Budaya, partisipasi aktif dalam pembelajaran, antusiasme dalam mengikuti kegiatan belajar, keinginan untuk mengeksplorasi materi lebih lanjut, dan kerjasama dengan teman sekelas.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan observasi awal pra-tindakan, guru menjelaskan berbagai gerakan tari kepada siswa secara langsung dengan bantuan buku pelajaran. Guru belum memanfaatkan media pembelajaran tambahan yang menarik. Hasil dari angket atau kuesioner yang diberikan kepada setiap siswa menunjukkan bahwa sebanyak 58,11% siswa menunjukkan minat belajar dalam mapel seni budaya, lebih spesifiknya pada seni tari. Sementara itu, 41,89% siswa lainnya menunjukkan kurang atau tidak memiliki minat belajar. Meskipun persentase minat belajar lebih tinggi daripada siswa yang tidak memiliki minat baca, namun hanya sekitar setengah kelas

yang menunjukkan minat tersebut. Oleh karena itu, inovasi dan variasi pada media pembelajaran yang digunakan oleh guru menjadi hal yang penting untuk dilakukan.

Dengan adanya tindakan penyelesaian masalah yang diberikan pada siklus 1 yaitu menggunakan media pembelajaran ular tangga memberikan dampak positif terhadap minat belajar. Berdasarkan observasi yang mencakup aspek minat dan keterlibatan siswa diperoleh bahwa siswa terlihat antusias dan tertarik dengan permainan ular tangga, dan partisipasi aktif terlihat dalam kelompok-kelompok siswa dimana setiap anggota kelompok terlibat dalam permainan. Dalam aspek pemahaman gerak tari diperoleh siswa mulai menunjukkan pemahaman dasar tentang gerakan tari, beberapa siswa masih membutuhkan bimbingan dalam mempraktikkan gerakan yang tepat dan benar. Sedangkan pada aspek kolaborasi diperoleh siswa bekerja sama dengan baik dalam kelompok, saling membantu dan mendukung dalam mengeksplorasi gerakan tari. Pada siklus 1 berdasarkan hasil angket yang telah diberikan kepada siswa tentang minat belajar menunjukkan bahwa terdapat kenaikan persentase minat belajar siswa, yaitu sebesar 13,78%. Dari semula 58,11% menjadi 71,89%. Dan penurunan sebesar 13,78% terhadap ketidakminatan atau kurang minatnya belajar para siswa, yaitu dari 41,89% menjadi 28,11%. Karena minat belajar siswa masih belum memenuhi target guru yaitu diatas 75%, maka kegiatan dilanjutkan pada siklus 2.

Setelah dilakukan evaluasi pada Siklus 1, maka dilakukan kegiatan pada siklus 2. Berdasarkan observasi yang mencakup aspek minat dan keterlibatan siswa diperoleh bahwa siswa terlihat tetap antusias dan tertarik dengan permainan ular tangga, dan meningkat. Keterlibatan siswa dalam permainan juga lebih baik dibanding siklus 1. Dalam aspek pemahaman gerak tari diperoleh siswa mengalami peningkatan signifikan dalam pemahaman dan keterampilan gerak tari siswa, dan lebih banyak siswa dapat mempraktikkan gerakan yang benar tanpa bimbingan langsung. Sedangkan pada aspek kolaborasi diperoleh siswa bekerja sama dengan semakin baik, siswa mulai membentuk dinamika kelompok yang positif, saling mendukung dan mengoreksi satu sama lain. Pada siklus 2 berdasarkan hasil angket yang telah diberikan kepada siswa tentang minat belajar menunjukkan bahwa terdapat kenaikan persentase minat belajar siswa, yaitu sebesar 10,22%. Dari semula 71,89% menjadi 82,11%. Dan penurunan sebesar 10,22% terhadap ketidakminatan atau kurang minatnya belajar para siswa, yaitu dari 28,11% menjadi 17,89%. Minat belajar pada siklus 2 sudah memenuhi bahkan jauh dari target guru yaitu 82,11% dalam proses pembelajaran ini dari target sebesar 75%.

Pembahasan

Kondisi awal minat belajar peserta didik kelas VIII-2 UPT SPF SMP Negeri 27 Makassar dalam pembelajaran seni tari pada mata pelajaran seni budaya masih kurang. Hanya sekitar 58,11% siswa menunjukkan minat belajar, belum mencapai target 75%. Sebanyak 41,89% siswa menunjukkan kurang atau bahkan tidak memiliki minat belajar. Mereka cenderung pasif, hanya duduk di kursi tanpa mengajukan pertanyaan atau mencoba langsung mempraktikkan gerakan yang diajarkan.

Dalam mengatasi masalah ini, permainan ular tangga dipilih sebagai media belajar untuk mengeksplorasi gerakan-gerakan tari yang diajarkan, bahkan siswa diberi kebebasan untuk menciptakan gerakan sendiri berdasarkan kreativitas mereka. Tindakan penyelesaian masalah ini dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran yang sama namun dengan metode

yang berbeda antara siklus 1 dan 2. Pada siklus 1, sebelum permainan dimulai, guru menjelaskan gerakan tari dan memperkenalkan media permainan ular tangga sebagai sarana eksplorasi gerakan tari beserta aturannya. Pada siklus 2, guru memperkaya permainan dengan menambahkan lebih banyak contoh gerakan tari dan memberikan penjelasan yang lebih rinci di setiap kotak permainan. Selain itu, penggunaan iringan musik juga ditambahkan untuk mendukung eksplorasi gerakan tari oleh siswa.

Dalam siklus 1, pada tahap perencanaan pertemuan pertama guru menyiapkan media permainan ular tangga yang dimodifikasi untuk mengajarkan gerak tari. Permainan ini mencakup berbagai tugas praktik gerakan dan pertanyaan terkait gerak tari di setiap kotak permainan. Pada tahap pelaksanaan, terdiri dari tiga pertemuan. Pertemuan pertama tepatnya Hari Rabu, 20 Maret 2024, Siswa diperkenalkan dengan media permainan ular tangga, Guru menjelaskan aturan permainan dan cara bermain, siswa dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil, masing-masing kelompok terdiri dari 6 siswa, Permainan dimulai dan siswa mulai bergerak sesuai instruksi di kotak-kotak permainan. Pada pertemuan kedua dan ketiga yaitu Rabu, 27 Maret 2024 dan Rabu, 3 April 2024, kelompok-kelompok siswa melanjutkan permainan, setiap kali kali siswa mencapai kotak yang berisikan tugas maka harus mempraktikkan gerakan tari yang diminta, serta guru memberikan umpan balik dan koreksi terhadap gerakan tari siswa. Selanjutnya pada tahap observasi yaitu dilakukan pengamatan terhadap minat dan keterlibatan siswa, pemahaman gerak tari, dan kolaborasi telah dijabarkan pada hasil penelitian. Selain itu, tahap terakhir yaitu refleksi, menunjukkan permainan ular tangga berhasil menarik minat siswa, tetapi sebagian masih membutuhkan bimbingan lebih intensif pada aspek gerakan tari, guru memutuskan untuk memberikan lebih banyak penjelasan dan demonstrasi pada siklus berikutnya untuk memperbaiki pemahaman gerak tari siswa dan menyiapkan musik untuk lebih menikmati permainan.

Untuk meningkatkan minat siswa, peneliti melakukan perbaikan pada metode pembelajaran. Kali ini, peneliti memberikan lebih banyak penjelasan dan demonstrasi gerakan tari pada siklus berikutnya untuk memperbaiki pemahaman siswa terhadap gerakan tari. Instruksi permainan juga dijelaskan dengan lebih jelas, dan musik disiapkan agar siswa dapat lebih menikmati permainan. Meskipun demikian, kegiatan yang dilakukan tetap sama, yaitu permainan ular tangga. Pada tindakan siklus 2, tahap perencanaan guru memodifikasi permainan dengan menambah lebih banyak contoh gerakan dan penjelasan lebih rinci di setiap kotak permainan, serta menyiapkan berbagai musik yang dapat mendukung suasana permainan. Pada tahap pelaksanaan yaitu pertemuan pertama pada hari Rabu, 8 Mei 2024 siswa diberikan demonstrasi tambahan tentang tentang gerak tari sebelum memulai permainan dan Kelompok-kelompok siswa melanjutkan permainan dengan instruksi yang lebih jelas. Pada pertemuan kedua dan ketiga yaitu pada Rabu, 15 Mei 2024 dan Rabu, 22 Mei 2024, kelompok siswa melanjutkan permainan dengan penekanan pada koreksi dan penyempurnaan gerakan serta guru lebih aktif memberikan umpan balik langsung kepada setiap kelompok. Selanjutnya pada tahap observasi yaitu dilakukan pengamatan terhadap minat dan keterlibatan siswa, pemahaman gerak tari, dan kolaborasi telah dijabarkan pada hasil penelitian. Selain itu, tahap terakhir yaitu refleksi menunjukkan Siklus 2 menunjukkan peningkatan signifikan dalam minat belajar dan pemahaman gerak tari siswa. Implementasi permainan ular tangga sebagai media pembelajaran berhasil meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran Seni Budaya, serta

Guru merencanakan untuk terus menggunakan metode ini dengan beberapa penyesuaian kecil untuk mempertahankan minat dan meningkatkan keterampilan siswa lebih lanjut.

Implementasi media permainan ular tangga dalam pembelajaran eksplorasi gerak tari berhasil meningkatkan minat dan keterlibatan siswa. Baik siklus 1 maupun siklus 2 menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam pemahaman dan keterampilan gerak tari siswa. Kolaborasi antar siswa dalam kelompok juga meningkat, menunjukkan bahwa metode ini efektif dalam mendorong kerja sama dan pembelajaran bersama. Siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi dan berpartisipasi aktif dalam kegiatan permainan ular tangga dalam eksplorasi gerakan tari. Mereka ingin mengetahui lebih banyak dan merasa tertantang serta senang dalam menghadapi media baru yang digunakan. Siswa tetap fokus pada kegiatan pembelajaran dan merasa tertantang untuk mengeksplorasi gerakan dengan baik dan benar. Selain itu, kegiatan ini juga membantu dalam menumbuhkan jiwa sosial siswa, seperti kolaborasi dan saling membantu di antara anggota kelompok. Aspek ini dapat diamati dari persentase peningkatan minat belajar yang pada pra-tindakan hanya 58,11%, kemudian naik menjadi 71,89% pada siklus I, dan naik kembali menjadi 82,11% pada siklus II. Hasil wawancara singkat dengan beberapa siswa juga menunjukkan bahwa mereka lebih menyukai dan tertarik dengan kegiatan pada siklus 2. Mereka menikmati kebebasan untuk memberikan gerakan tari kreatif mereka sendiri, selain gerakan yang telah diajarkan, sesuai dengan instruksi permainan. Adanya musik juga menambah kesenangan dalam suasana pembelajaran, serta mendorong siswa untuk memberikan yang terbaik dalam gerakan tari mereka.

Temuan riset ini konsisten dengan studi Rivai et al. (2022) yang berjudul "Penerapan Media Ular Tangga Berbantuan Kartu Angka untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Kelas II." Penelitian tersebut mengungkapkan bahwa penggunaan media ular tangga dengan bantuan kartu angka terbukti efektif dalam meningkatkan partisipasi aktif dan capaian belajar peserta didik kelas II SD dalam mapel matematika. Hasil riset memperlihatkan peningkatan keaktifan siswa hingga 84% dan rata-rata hasil belajar mencapai 89% pada siklus II. Temuan ini juga sejalan dengan penelitian Ade Ma'ruf Prasetyo (2018) yang berjudul "Peningkatan Minat Belajar Siswa Kelas V Menggunakan Permainan Ular Tangga." Studi yang dilakukan mengungkapkan bahwa implementasi permainan ular tangga mampu mengeskalasi minat belajar peserta didik kelas V di SDN Jlaban. Data observasi menunjukkan peningkatan minat belajar sebesar 21%, dari 64,1% pada siklus I menjadi 85,1% pada siklus II. Temuan ini didukung oleh hasil angket yang mengindikasikan peningkatan minat belajar sebesar 0,8%, dari 64,1% pada siklus I menjadi 85,1% pada siklus II.

Penggunaan media pembelajaran berbasis permainan, khususnya permainan ular tangga, telah terbukti meningkatkan minat belajar peserta didik kelas VIII-2 UPT SPF SMP Negeri 27 Makassar. Mata pelajaran seni budaya, termasuk seni tari yang sebelumnya kurang diminati oleh siswa, menjadi lebih menarik ketika disampaikan melalui media yang inovatif dan menarik. Pentingnya peran guru dalam membimbing dan membina siswa sebelum, selama, dan setelah kegiatan belajar sangatlah nyata. Dengan begitu, pembelajaran berdampak lebih signifikan pada pemahaman peserta didik. Dengan demikian, tujuan pembelajaran dan target guru dapat tercapai dengan lebih baik.

PENUTUP

Implementasi model pembelajaran berbasis permainan, lebih tepatnya memanfaatkan

permainan ular tangga dalam eksplorasi gerak, terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa di kelas VIII-2 Seni Budaya di UPT SPF SMP Negeri 27 Makassar. Selain meningkatkan minat belajar, pendekatan ini juga berhasil meningkatkan pemahaman dan keterampilan gerak tari siswa, serta mendorong kolaborasi dan kerja sama antar siswa dan kelompok. Siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi dan berpartisipasi aktif, serta merasa tertantang untuk mengeksplorasi gerakan dengan baik dan benar.

Sebagai saran yang konstruktif untuk penelitian selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih inovatif, kreatif, dan beragam untuk meningkatkan minat belajar siswa. Selain itu, dianjurkan untuk melakukan penelitian lebih lanjut guna menguji efektivitas media permainan ular tangga dalam mata pelajaran lain.

DAFTAR PUSTAKA

- AH, H. F., Arief, Z. A., & Muhyani, M. (2019). Strategi Motivasi Belajar Dan Minat Belajar Dengan Hasil Belajar Bahasa Arab. *Tawazun: Jurnal Pendidikan Islam*, 12(1), 112. <https://doi.org/10.32832/tawazun.v12i1.1843>
- Depdiknas. (2003). Undang-undang RI Nomor 20 Tahun 2003. Sistem Pendidikan Nasional
- Ferryka, P.Z. 2017. Permainan ular tangga dalam pembelajaran matematika Di sekolah dasar. *Jurnal Magistra* Vol 29 No 100 Juni Halaman 58-64. <http://dx.doi.org/10.31227/osf.io/8bwg3>
- Harianja, M. M., & Sapri, S. (2022). Implementasi dan Manfaat Ice Breaking untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 1324–1330. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.2298>
- Karimah, R. F., Supurwoko, S., & Wahyuningsih, D. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Fisika Untuk Siswa SMP/Mts Kelas VIII. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 2(1), 6-10, <https://www.neliti.com/id/publications/120547/pengembangan-media-pembelajaran-ular-tangga-fisika-untuk-siswa-smpmts-kelas-viii#cite>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Panjaitan, N. Q., Yetti, E., & Nurani, Y. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran Digital Animasi dan Kepercayaan Diri terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 588. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.404>
- Permendiknas Nomor 41 Tahun 2007 tentang Standar Proses Untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah.

- Prasetyo, A.M (2018) Peningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas V Menggunakan Permainan Ular Tangga, Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Edisi 42 Tahun ke-7, 4.191-4.201, <https://journal.student.uny.ac.id/ojs/index.php/pgsd/article/view/14171>
- Ratnasari, Leni Ovi & Murwandani, Nunuk Giari. (2014). Penerapan Media Permainan Edukatif Ular Tangga Dalam Pembelajaran Motif Batik Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Ngambon Kabupaten Bojonegoro, Jurnal Pendidikan Seni Rupa, Volume 2 Nomor 3 Tahun 2014, 44-53, <https://fotografi-tp.unesa.ac.id/index.php/va/article/view/9892/9686>
- Rivai, I., Khaq, M., & Anjarini, T. (2022). Penerapan Media Ular Tangga Berbantuan Kartu Angka untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Kelas II. Jurnal Kualita Pendidikan, 3 (1): 31-37, <https://doi.org/10.51651/jkp.v3i1.131>
- Sundari, R. S. (2016). Pengembangankepribadian dalam pembelajaran senitari di sekolah. Imajinasi: Jurnal Seni,10(1), 61-66, <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/imajinasi/article/view/8817/5780>
- Widhi, A.S., Cahyadi, F., & Liastyarini, I.(2017). Pengembangan media utama(ular tangga matematika) dalam pemecahan masalah matematika materi luas keliling bangun datar kelas III SD/MI. Al Ibtida: jurnal pendidikan Guru MI, 4, (1), 119-128, <https://www.syekhnurjati.ac.id/jurnal/index.php/ibtida/article/view/1476>
- Yeniningasih, Taat Kurnita. (2018). Pendidikan Seni Tari. Banda Aceh: Syiah Kuala University Press