



Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran Ular Tangga Pada Pelajaran Pkn di Sekolah Dasar

Anita Adriani Arifin¹

¹Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Buton, Indonesia

Koresponden: anitaadriani267@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui media pembelajaran ular tangga pada Pelajaran PKn di kelas IV SDN 3 Wameo. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas, setiap siklus terdiri dari 4 tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Subjek penelitian yakni siswa kelas IV SDN 3 Wameo yang berjumlah 18 siswa, 11 siswa laki-laki dan 7 siswa perempuan. Teknik pengumpulan data yakni observasi dan lembar tes. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa siklus I yakni 13 siswa (72%) mencapai nilai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), 5 siswa (28%) belum mencapai nilai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) nilai rata-rata siswa 75. Walaupun demikian, ketuntasan klasikal siswa sebesar 72% sehingga penelitian ini harus dilanjutkan pada tahap siklus II. Siklus II dilaksanakan, hasil belajar siswa yakni 16 siswa (89%) mencapai nilai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), 2 siswa (11%) belum mencapai nilai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), nilai rata-rata siswa 87. Siklus II dilaksanakan hasilnya meningkat dibandingkan siklus I, peningkatan hasil belajar siswa setelah dilaksanakan siklus II sebesar 17%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada Pelajaran PKn.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Media Pembelajaran, Ular Tangga

ABSTRACT

This study aims to improve student learning outcomes through snakes and ladders learning media in Civics Lessons in class IV SDN 3 Wameo. This type of research is classroom action research, each cycle consists of 4 stages, namely planning, implementation, observation and reflection. The subjects of the study were 18 students in class IV SDN 3 Wameo, 11 male students and 7 female students. Data collection techniques were observation and test sheets. The results of this study indicate that the learning outcomes of students in cycle I, namely 13 students (72%) achieved the Learning Objective Achievement Criteria (KKTP) score, 5 students (28%) had not achieved the Learning Objective Achievement Criteria (KKTP) score, the average student score was 75. However, the classical completeness of students was 72% so this study must be continued in cycle II. Cycle II was implemented, student learning outcomes were 16 students (89%) achieved the Learning Objective Achievement Criteria (KKTP), 2 students (11%) had not achieved the Learning Objective Achievement Criteria (KKTP), the average student score was 87. Cycle II was implemented, the results increased compared to cycle I, the increase in student learning outcomes after cycle II was implemented by 17%. So it can be

concluded that using snakes and ladders learning media can improve student learning outcomes in Civics Lessons.

Keywords: *Learning Outcomes, Learning Media, Snakes and Ladders*

© 2024 Universitas Muhammadiyah Buton
Under the license CC BY-SA 4.0



1. Pendahuluan

Pendidikan sangat penting untuk meningkatkan kehidupan bangsa dan menghasilkan orang yang memiliki pengetahuan, kemampuan, kreativitas dan Sumber Daya Manusia (SDM) yang maju. Pendidikan terdiri dari berbagai elemen, salah satunya adalah guru dan siswa. Guru harus memainkan peran penting dalam proses pembelajaran, mendorong siswa untuk belajar secara aktif dan memberikan pengalaman belajar yang bermanfaat bagi bangsa. Dalam Undang-Undang Republik Indonesia Tahun 2003 No. 20 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab II Pasal 3 bahwa Pendidikan Nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa, berakhlak mulia dan menjunjung tinggi nilai-nilai bangsa.

Belajar adalah sesuatu yang dilakukan dengan sengaja maupun tidak sengaja oleh semua orang. Akibatnya, orang tidak tahu menjadi tahu, orang yang tidak dapat berjalan menjadi dapat berjalan, orang yang tidak dapat membaca menjadi dapat membaca (Rosnawati, 2021: 8). Belajar adalah perubahan setiap individu yang dapat dibentuk dari pengalaman yang diperolehnya (Yenny & Iman, 2021: 5). Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar adalah faktor internal seperti faktor bawaan sejak lahir, faktor emosional, usia siswa, faktor eksternal seperti lingkungan keluarga, lingkungan kelas, lingkungan psikologis kelas berupa perilaku guru, hubungan sosial antarsiswa serta lingkungan Masyarakat dan faktor pendekatan belajar seperti tujuan pembelajaran, metode belajarnya siswa, media belajar, waktu belajar, motivasi belajar, bahan Pelajaran serta sumber belajar (Samsudin, 2020: 183)

Hasil belajar didefinisikan sebagai pengetahuan siswa setelah menerima tindakan pembelajaran, yang dapat diidentifikasi melalui evaluasi untuk mencapai tujuan pembelajaran (Mirdanda Arsyi, 2018: 32). Hasil belajar adalah suatu akibat dari proses belajar dengan menggunakan alat pengukuran berupa tes tertulis, tes lisan dan tes perbuatan (Sutrisno, 2021: 22). Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa yaitu faktor internal yaitu minat, bakat, motivasi dan cara belajar dan faktor eksternal yaitu lingkungan sekolah dan lingkungan keluarga (Marlina & Sholehun, 2021: 68).

Media pembelajaran biasanya dapat digunakan oleh guru dengan cara yang menarik untuk menciptakan pembelajaran yang bervariasi dan membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk berkomunikasi saat kegiatan pembelajaran berupa bahan, alat, atau keadaan yang dapat digunakan pendidik untuk mendorong

peserta didik dalam proses pembelajaran (Tarbiyah, 2021: 221). Media pembelajaran adalah alat yang digunakan oleh pendidik untuk membantu menyampaikan pesan kepada peserta didik yang digunakan selama kegiatan belajar mengajar untuk memperjelas makna pesan atau informasi yang diberikan, sehingga lebih mudah tercapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan (Nasution dkk, 2023: 120).

Manfaat media pembelajaran dalam proses belajar yaitu materi Pelajaran akan lebih menarik perhatian siswa, sehingga meningkatkan keinginan mereka untuk belajar, materi Pelajaran akan lebih mudah dipahami oleh siswa sehingga mereka dapat lebih memahami dan menguasai tujuan pembelajaran, metode mengajar yang lebih bervariasi akan mencegah siswa bosan dan guru kehabisan tenaga, siswa banyak melakukan kegiatan sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru tetapi juga terlibat dalam kegiatan seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan siswa dapat melakukan lebih banyak hal (Afriliawati, 2018: 14). Menurut Nunuk Suryani (2018:2) manfaat media dalam proses belajar mengajar adalah (a) media pembelajaran dapat memperjelas pesan dan informasi sehingga mudah diakses yang membuat proses dan hasil belajar lebih mudah (b) media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak, mendorong motivasi untuk belajar, memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya dan memberikann kesempatan kepada siswa untuk belajar secara mandiri sesuai dengan kemampuan dan keinginannya (c) media pembelajaran dapat memungkinkan siswa berinteraksi secara langsung dengan guru dan memberikan pengalaman yang sebanding dengan peristiwa yang terjadi dilingkungan mereka.

Media pembelajaran ular tangga adalah sarana belajar yang terdiri dari aktivitas atau permainan menyenangkan yang dimainkan diatas papan permainan tradisional dengan gambar ular dan tangga (Setiani & Handayani, 2022: 263). Sesuai pendapat (Rahmawati & Sukhriyatun, 2020: 18) media pembelajarann ular tangga adalah media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar serta dapat mempengaruhi pengetahuan dan sikap siswa. Pembelajaran ular tangga dapat membuat siswa tertarik pada Pelajaran dan meningkatkan motivasi siswa karena media pembelajaran ular tangga terdapat unsur menang dari kelompok lain. Menurut Hidayat (2022: 850) tujuan penggunaan media pembelajaran ular tangga yaitu: (a) mengajarkan siswa tentang kegagalan dan keberhasilan (b) bekerja dalam tim dan belajar untuk menunggu giliran (c) mengembangkan kreatifitas (d) keterampilan memecahkan masalah (e) dapat mendorong siswa untuk belajar bagaimana mengatasi kesulitan secara langsung

Kelebihan media pembelajaran ular tangga yaitu merangsang minat belajar siswa untuk belajar karena bisa bermain saat belajar, anak dapat berpartisipasi secara langsung dalam pembelajaran, media pembelajaran ular tangga dapat membantu aspek perkembangan siswa, mendorong siswa untuk menyelesaikan masalah sedangkan kekurangannya yaitu siswa akan kesulitan bermain jika tidak menguasai materi, kurangnya pemahaman siswa dapat membingungkan siswa, tidak dapat diselesaikan tepat waktu (Satrianawati, 2018: 72-73).

Hasil observasi awal peneliti pada tanggal 10 Januari 2024 di SDN 3 wameo, terhadap hasil belajar PKn siswa masih rendah. Dapat dilihat dari rata-rata nilai ulangan harian PKn semester genap 2023/2024 bahwa hanya 7 siswa yang tuntas atau terdapat 39% sementara tidak tuntas 11 siswa atau terdapat 61%.

Berdasarkan observasi tersebut dalam pembelajaran PKn disebabkan oleh 2 faktor yaitu faktor siswa dan faktor guru. Dilihat pada faktor siswa yaitu siswa lebih cenderung bermain dan mengobrol pada saat menjelaskan sehingga membuat siswa kebingungan pada saat pembelajaran dan juga faktor guru dimana guru monoton mengajar dengan menggunakan metode ceramah dan kurangnya alat peraga sehingga daya tangkap siswa kurang dan siswa mudah bosan. Oleh karena itu, peneliti mendapatkan Solusi dari permasalahan tersebut untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 3 Wameo. Penelitian dilaksanakan pada bulan April-Mei 2024 Semester Genap Tahun Ajaran 2023/2024. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri 3 Wameo yang berjumlah 18 siswa yang terdiri dari 11 siswa laki-laki dan 7 siswa perempuan. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi dan lembar tes soal evaluasi. Tes yang digunakan berupa esai. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research). Penelitian ini akan di laksanakan dalam 2 siklus. Masing-masing siklus terdiri dari 4 tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Pengumpulan data dalam penelitian ini diperoleh dengan cara sebagai berikut: a) observasi untuk mengamati aktivitas guru dan siswa selama pelaksanaan tindakan untuk mrngevaluasi sejauh mana efektivitas penggunaan media pembelajaran ular tangga dalam proses pembelajaran. b) Tes, untuk mengumpulkan data berupa nilai siswa. Analisi data dalam penelitian ini secara secara kuantitatif atau rata-rata hasil belajar siswa dan presentase ketuntasan hasil belajar siswa sebagai berikut

Rumus untuk Menghitung Nilai Rata-Rata Hasil Belajar:

$$X = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan:

X = Nilai rata-rata hasil belajar

$\sum x$ = Jumlah Nilai Seluruh Siswa

N = Jumlah Siswa

Rumus untuk Menghitung Persentase Ketuntasan Belajar Siswa:

$$\text{Persentase ketuntasan belajar} = \frac{\text{banyak siswa yang tuntas belajar}}{\text{jumlah siswa belajar}} \times 100\%$$

Rumus untuk Menentukan Hasil Observasi Aktivitas Siswa dan Guru:

$$\text{Persentase aktivitas guru/siswa} = \frac{\text{jumlah kegiatan yang terlaksana}}{\text{jumlah kegiatan guru/siswa}} \times 100\%$$

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Hasil Penelitian

Peneliti terlebih dahulu melakukan observasi pada tanggal 10 Januari 2024 dan mendapat nilai ulangan harian mata Pelajaran PKn kelas IV pada materi Makna Negara Kesatuan Republik Indonesia di SD Negeri 3 Wameo. Diperoleh dari nilai hasil ulangan harian siswa dengan nilai rata-rata memperoleh 67, kemudian siswa yang memperoleh nilai ≥ 60 berjumlah 7 siswa atau 39% (tuntas)

dan siswa yang memperoleh nilai ≤ 60 berjumlah 11 siswa atau 61% (tidak tuntas). Dari perolehan data bahwa presentase ketuntasan belajar yang ditetapkan sekolah adalah 80%. Dari hasil tersebut peneliti akan melakukan penelitian dengan harapan dapat meningkatnya hasil belajar siswa melalui media pembelajaran ular tangga sehingga sesuai dengan ketetapan persentase ketuntasan belajar di SD Negeri 3 Wameo.

Tabel 1. Hasil Penelitian Siklus I

No.	Nilai	Jumlah Siswa	Nilai %	Keterangan
1.	≥ 60	13 siswa	72%	Tuntas
2.	≤ 60	5 siswa	28%	Tidak Tuntas
3.	Jumlah	18 siswa		

Tabel diatas menunjukkan bahwa hasil tes pada siklus I dengan nilai rata-rata memperoleh 75, kemudian siswa yang memperoleh nilai ≥ 60 berjumlah 13 siswa atau 72% (tuntas) dan siswa yang memperoleh nilai ≤ 60 berjumlah 5 siswa atau 28% (tidak tuntas). Dari hasil tersebut menjelaskan bahwa belum mencapai ketuntasan secara klasikal yaitu 80%, sehingga dilanjutkan pada siklus II.

Tabel.2. Hasil Belajar Siklus II

No.	Nilai	Jumlah Siswa	Nilai %	Keterangan
1.	≥ 60	16 siswa	89%	Tuntas
2.	≤ 60	2 siswa	11%	Tidak Tuntas
3.	Jumlah	18 siswa		

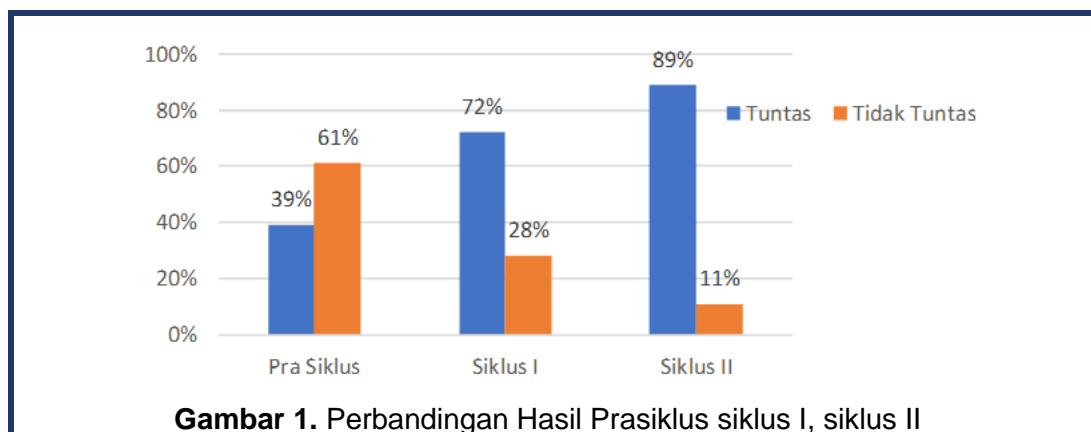
Tabel diatas menunjukkan bahwa nilai hasil siklus II dengan rata-rata 87, siswa yang memperoleh nilai ≥ 60 sebanyak 16 siswa atau 89% (tuntas) dan siswa yang memperoleh nilai ≤ 60 sebanyak 2 siswa atau 11% (tidak tuntas). Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa keberhasilan secara klasikal sebanyak 80% pada siklus II telah tercapai.

3.2. Pembahasan

Tindakan siklus I belum mencapai hasil yang diharapkan, karena belum sesuai dengan target yang ditetapkan. Pada hasil tes siswa masih ditemukan siswa yang memperoleh nilai 60 dimana nilai tersebut belum mencapai nilai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) di SD Negeri 3 Wameo. Dari 18 siswa masih terdapat 13 siswa atau 72% tuntas sedangkan sebanyak 5 siswa atau 28% tidak tuntas. Hal ini disebabkan karena masih ada beberapa siswa yang sulit untuk memahami materi seperti menjawab soal tes yang terdapat pada Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dan soal yang terdapat pada kartu pertanyaan media pembelajaran ular tangga, masih terdapat siswa yang kurang aktif dan kurang bekerja dalam diskusi kelompok, sehingga berpengaruh pada proses pembelajaran dalam hal ini pembelajaran menjadi kurang optimal. Pada siklus I menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran ular tangga yang dilakukan peneliti sudah dapat meningkatkan hasil belajar siswa, namun kriteria ketuntasan secara klasikal belum tercapai yaitu 80% sehingga perlu dilakukan perbaikan pada siklus II

Tindakan siklus II, siswa yang tuntas terus meningkat menjadi 16 siswa atau 89% tuntas dan sebanyak 2 siswa atau 11% belum tuntas dengan nilai rata-rata 87 diperoleh nilai sebesar 1,560. Dari hasil tersebut telah mencapai bahkan

melampaui indikator keberhasilan yang telah ditetapkan. Yang menjadi permasalahan pada 2 siswa yang tidak tuntas pada siklus I dan siklus II, karena 2 siswa tersebut tidak antusias dalam mengikuti pembelajaran dan kurang bekerja dalam diskusi kelompok, selain itu siswa tersebut tidak berkonsentrasi dalam mengikuti pembelajaran dalam hal ini siswa tersebut lebih banyak bermain dan mengobrol pada saat proses pembelajaran. bahkan salah satu siswa laki-laki tersebut Ketika proses belajar mengajar siswa tersebut tidur di bangkunya. Berikut ini adalah perbandingan ketuntasan hasil belajar PKn prasiklus, siklus I dan siklus II.



Gambar 1. Perbandingan Hasil Prasiklus siklus I, siklus II

Hasil penelitian tindakan kelas dan pengamatan dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar pada Pelajaran PKn khususnya materi Makna Negara Kesatuan Republik Indonesia di kelas Iv SD Negeri 3 Wameo. Terbukti dengan adanya peningkatan jumlah siswa yang mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) 70 dari 13 siswa pada siklus I menjadi 16 siswa pada siklus II. Selain itu, ketuntasan belajar klasikal siswa juga menunjukkan peningkatan yang dari siklus I ke siklus II. Persentase ketuntasan belajar siswa mencapai 72% pada siklus I, kemudian meningkat menjadi 89% pada siklus II. Peningkatan persentase ketuntasan klasikal dari siklus I ke siklus II mencapai 17% yang menunjukkan bahwa jumlah siswa yang mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) 70 telah mencapai ketuntasan belajar klasikal 80% pada akhir siklus.

Daftar Pustaka

- Afriliawati. T. (2018). *Penerapan Media Pembelajaran Game Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Biologi Kelas VII4 SMPN 1 Koto 105 Gasib Kabupaten Siak Tahun Ajaran 2017/2018*. Skripsi. FKIP. UIR. Pekanbaru
- Catur Cahya Ningrum (2021). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Minat Belajar dan Hasil Belajar Sisiwa DI SD Negeri Kaliputih*. Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Purwokerto. Hal.40. CATUR CAHYA NINGRUM
- Hidayat, P. N. (2022). *Permainan Ular Tangga Untuk Anak Sekolah Dasar: Media Pembelajaran Bahasa Indonesia*. *Seminar Nasional Sosial Sains Pendidikan, Humaniora (SENASSDRA)*, 1, 850–854.

- Marlina, L., & Sholehun. (2021). *Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah Majaran Kabupaten Sorong*
- Mirdanda Arsyi.(2018).*Motivasi Prestasi Dan Di Siplin Peserta Didik*.Pontianak.Yhuda English Galery, 32.
- Nasution, A. J., Septya, J. D., Uswah, F., Widyaningsih, A., & Gusnirwan, H. (2023). Penggunaan Media Dalam Pembelajaran PKn di Prestige Bilingual School Kota Medan. *EduInovasi: Journal of Basic Educational Studies*, 3(1), 118–126.
- Nunuk Suryani. (2018).*Media pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Rahmawati, A., & Fitriyah, S. (2020). Efektivitas Media Permainan Ular Tangga Terhadap Sikap Siswa Dalam Membuang Sampah. *Media Publikasi Promosi Kesehatan Indonesia (MPPKI)*, 3(3), 183-186.
- Rosnawati. (2021).*Teori-teori Belajar Dan Pembelajaran*.Jawa Barat.CV Adnu Abimata, 7-8.
- Samsudin, M. (2020). Faktor-Faktor yang Memengaruhi Belajar. *Eduprof: Islamic Education Journal*, 2(2), 162–186
- Satrianawati. (2018). *Media Dan Sumber Belajar*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Setiani, G. A. K., & Handayani, D. A. P. (2022). Permainan Ular Tangga: Media Pembelajaran Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Mimbar Ilmu*, 27(2), 262–269.
- Suardin, S., & Yusnan, M. (2021). Pengaruh Manajemen Waktu Belajar Terhadap Efikasi Diri Dan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *JEC (Jurnal Edukasi Cendekia)*, 5(1), 61-71.
- Sutrisno. (2021). *Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Tik Materi Topologi Jaringan Dengan Media Pembelajaran*. Malang: Ahlimedia Press.
- Tarbiyah, F. (2021). Penggunaan Media Audio-Visual Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab Intan Nurhasana. *Al- Fikru: Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 2(2), 217–229.
- Widia Astuti (2021). Pengembangan Media Sederhana Papan Kantong Pintar (PAKAPIN) Pada Materi Energi dan Perubahannya Kelas II Sekolah Dasar. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau pekanbaru.Hal17.
file:///C:/Users/U53R/Downloads/Documents/GABUNGAN%20TANPA%20BAB%20IV.pdf
- Yenny Suzana dan Imam Jayanto. (2021). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Malang: Penerbit Literasi Nusantara.