

Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV Melalui Media Ular Tangga IPA (UTIPA) di SDN 3 Jekek Nganjuk

Devi Mutaalimah¹, Pance Mariati², Muslimin Ibrahim³, Nafiah⁴

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya, Indonesia

devimutaalimah054.sd20@student.unusa.ac.id¹

Kata Kunci:

Hasil Belajar, Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), Media Pembelajaran Ular Tangga.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa pada kelas IV SDN 3 Jekek Nganjuk dengan menggunakan media ular tangga. Berdasarkan penelitian awal saat pelaksanaan pra siklus kelas IV SDN 3 Jekek Nganjuk mendapatkan nilai yang rendah. Hal ini dapat terlihat dari gejala yang terjadi dalam pembelajaran, siswa kurang memahami materi dengan jelas. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Februari 2024, bertempat di SDN 3 Jekek Nganjuk dengan subjek 20 siswa. Penelitian ini menggunakan analisis statistik deskriptif jenis Penelitian Tindakan Kelas yang terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Teknik dan alat pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan analisis deskriptif terhadap data berupa dokumen hasil pekerjaan siswa. Berdasarkan observasi awal yang diperoleh hasil belajar IPA hanya ada 3 siswa yang tuntas. Setelah menggunakan media ular tangga pada siklus I cukup meningkat yakni 10 siswa dengan persentase ketuntasan sebesar 50%. Kemudian diperbaiki pada siklus II, hasil belajar IPA menjadi 16 siswa dengan persentase ketuntasan sebesar 80%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa menggunakan media pembelajaran ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar IPA pada siswa kelas IV SDN 3 Jekek.

Abstract

Key Word:

Learning Outcomes, Natural Sciences (IPA), Snakes and Ladders Learning Media.

This research aims to improve students' science learning outcomes in class IV SDN 3 Jekek Nganjuk by using snakes and ladders media. Based on initial research during the implementation of pre-cycle class IV, SDN 3 Jekek Nganjuk received a low score. This can be seen from the symptoms that occur in learning, students do not understand the material clearly. This research was conducted in February 2024, at SDN 3 Jekek Nganjuk with 20 students as subjects. This research uses descriptive statistical analysis of the Classroom Action Research type which consists of four stages, namely planning, implementation, observation and reflection. Data collection techniques and tools in this research use descriptive analysis of data in the form of documents resulting from student work. Based on initial observations obtained from science learning results, only 3 students completed it. After using snakes and ladders media in cycle I it increased quite a lot, namely 10 students with a completion percentage of 50%. Then it was improved in cycle II, the science learning results became 16 students with a completion percentage of 80%. Thus it can be concluded that using the snakes and ladders learning media can improve science learning outcomes for class IV students at SDN 3 Jekek.

Copyright © 2024

This work is licensed under a **Attribution-ShareAlike 4.0 International (CC BY-SA 4.0)**

PENDAHULUAN

Minat siswa memainkan peran kunci dalam motivasi dan keterlibatan mereka dalam proses belajar. Menurut Trismayanti (2019) dalam psikologi pendidikan disebutkan bahwa tidak adanya minat seorang anak terhadap suatu pelajaran akan timbul kesulitan belajar. Kesulitan belajar tersebut berdampak signifikan pada hasil belajar mereka. Ada berbagai penyebab yang dapat menyebabkan siswa kurang minat belajar yaitu siswa merasa tidak termotivasi untuk mengejar pengetahuan dan keterampilan baru karena kurangnya minat dalam subjek atau topik tertentu serta para guru kesulitan yang berusia tua dalam mengakses alat pengeditan dalam memilih media pembelajaran sehingga siswa kesulitan memahami atau tertarik pada materi pelajaran, meskipun ada beberapa guru muda (Nafiah, Rulyansah, et al., 2022).

Hasil belajar yang rendah menyebabkan kualitas siswa menurun. Mengatasi hasil belajar rendah menggunakan media dalam proses pembelajaran dapat menjadi cara yang efektif untuk membantu siswa mengatasi hasil belajar rendah. Media pembelajaran diaplikasikan untuk melibatkan siswa dalam

pembelajaran dan diharapkan pembelajaran dapat terlaksana secara efektif (Ghufron, 2021). Media pembelajaran menjadi penting dalam menunjang pembelajaran yaitu alat yang dapat membantu pendidik dalam kegiatan mengajar serta sebagai penyampai pesan dari guru kepada penerima pesan belajar (siswa).

Berdasarkan observasi di kelas IV, hasil belajar siswa kelas IV SDN 3 Jekek masih kurang memenuhi standart kompetensi minimum. Hal ini dikarenakan pemanfaatan media pembelajaran kongkrit kurang maksimal dan kurangnya pemanfaatan media yang inovatif serta menarik menjadi salah satu faktor menurunnya hasil belajar siswa. Guru kurang memanfaatkan media khususnya di kelas IV pada pelajaran IPA. Guru hanya berpacu pada papan tulis dan menjelaskannya dengan metode ceramah.

Oleh karena itu, media edukatif seperti ular tangga bisa digunakan dalam proses belajar mengajar. Media permainan ular tangga adalah salah satu media yang menggunakan unsur permainan sementara anak sendiri adalah dunia anak dunia bermain. Sehingga di dalam pembelajaran disisipkan media yang berbasis permainan maka siswa akan minat untuk belajar. Menurut Rahina (2017:43) meyakini bahwa adanya media tersebut memungkinkan siswa terlibat dalam pembelajaran dengan begitu mampu meningkatkan pemahaman siswa dalam memahami materi.

METODE

Metode penelitian menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah proyek penelitian yang berlangsung di ruang kelas untuk memecahkan masalah pengajaran, meningkatkan hasil pembelajaran, dan menguji praktik pengajaran baru. Teknik dan alat pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan analisis deskriptif terhadap data berupa dokumen hasil tes pekerjaan siswa. Prosedur penelitian ini menggunakan bentuk siklus, yang mana setiap siklusnya terdiri dari empat tahap, yaitu: perencanaan (planning), tindakan (acting), observasi/pengamatan (observation), dan refleksi (reflection). Hasil tes IPA siswa dapat dihitung dan hasilnya sebagai berikut.

Tabe 1. Perhitungan Hasil Tes IPA Siswa

Bentuk Soal	Jumlah Soal	Nomor Soal	Skor Maksimum
Pilihan Ganda	10	1-10	100

Nilai Akhir = jumlah soal pilihan ganda yang benar $\times$ 10

Presentase ketuntasan hasil belajar IPA dapat dihitung dengan membandingkan jumlah siswa yang tuntas dengan jumlah siswa total, kemudian dikalikan dengan 100 persen.

$$\text{Presentase Ketuntasan} = \frac{\text{Jumlah siswa yang tuntas}}{\text{Jumlah siswa keseluruhan}} \times 100\%$$

Kriteria ketuntasan minimal (KKM) digunakan sebagai indikator atau kriteria keberhasilan penelitian ini. Kriteria ketuntasan minimum (KKM) adalah standar terendah untuk menentukan apakah siswa telah mencapai ketuntasan belajar. KKM setiap satuan pendidikan ditetapkan pada awal tahun ajaran baru berdasarkan kesimpulan diskusi guru di satuan Pendidikan (Yendarman 2016:123). KKM untuk mata pelajaran IPA ini adalah 70. Siswa yang belum mencapai KKM dianggap tidak tuntas dan harus mengikuti pembelajaran remedial, tetapi yang telah dinyatakan selesai dapat menerima pengayaan. Program pembelajaran yang disebut *remedial instruction* dirancang bagi siswa yang belum mencapai KKM (Hermawati et al. 2018:103).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan awal yang dilakukan oleh peneliti adalah dengan melakukan kegiatan observasi dengan tujuan melihat kondisi awal terkait pemahaman materi Daerahku dan Kekayaan Alamnya pada siswa kelas IV SDN 3 Jekek. Kondisi ini nantinya akan digunakan untuk membandingkan nilai pra siklus dan nilai tes saat penelitian dilakukan. Dalam pelaksanaan pembelajaran pra siklus ini, hasil yang didapat pada kegiatan pra siklus ini sebagai berikut.

Tabel 2. Nilai Pra Siklus

No	Pencapaian	Nilai
1	Jumlah Nilai	920
2	Nilai KKM	70
3	Nilai Tertinggi	80
4	Nilai Terendah	20
5	Nilai Rata-rata	46.00
6	Jumlah siswa hadir	20
7	Jumlah siswa tuntas	3
8	Jumlah siswa tidak tuntas	17

9	Presentase ketuntasan	15%
10	Presentase ketidaktuntasan	85%

Berdasarkan hasil observasi di atas pada proses pembelajaran IPA materi daerahku dan sumber kekayaannya pada siswa kelas IV di SDN 3 Jekek, pelaksanaan pembelajaran tidak menggunakan media apapun dalam pengambilan tes pada pra siklus ini. Hal tersebut membuat siswa menjadi jenuh dan bosan dalam proses pembelajaran. Sehingga peneliti mencoba menggunakan media pembelajaran ular tangga IPA untuk membantu siswa mempelajari materi Daerahku dan Kekayaan Alamnya. Hasil penilaian yang didapat pada pra siklus ini yakni 3 siswa tuntas dan 17 siswa tidak tuntas. Adanya siswa yang tidak tuntas ini karena siswa masih belum memahami mata pelajaran IPA materi Daerahku dan Kekayaan Alamnya. Sehingga dengan banyaknya siswa yang tidak tuntas ini, perlu adanya penelitian tindak lanjut berupa tindakan siklus I dan siklus II untuk melihat hasil belajar siswa kelas IV di SDN 3 Jekek ini.

Peneliti membuat modul ajar yang sesuai dengan topik yang diajarkan pada siklus I. pembelajaran dilakukan secara klasikal serta memberikan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Peneliti mengamati bagaimana siswa memahami materi yang disampaikan menggunakan media ular tangga pada siklus I. Adapun hasil pada kegiatan siklus I sebagai berikut.

Tabel 3. Nilai Siklus I

No	Pencapaian	Nilai
1	Jumlah Nilai	1310
2	Nilai KKM	70
3	Nilai Tertinggi	100
4	Nilai Terendah	30
5	Nilai Rata-rata	65.50
6	Jumlah siswa hadir	20
7	Jumlah siswa tuntas	10
8	Jumlah siswa tidak tuntas	10
9	Presentase ketuntasan	50%
10	Presentase ketidaktuntasan	50%

Persentase ketuntasan pada siklus I ini sudah menunjukkan peningkatan dalam hasil belajar IPA siswa. Pada pembelajaran sebelumnya tidak menggunakan media pembelajaran hanya 3 siswa yang tuntas, dan setelah menggunakan media pembelajaran pada proses pembelajaran di siklus I ini tingkat ketuntasan sejumlah 10 siswa. Dapat didefinisikan dari 20 siswa tingkat ketuntasan pada hasil belajar IPA materi Daerahku dan Kekayaan Alamnya adalah 50%. Pada siklus I, hasil yang diperoleh belum mencapai indikator yang telah ditetapkan sehingga peneliti melakukan refleksi pembelajaran yang telah dilaksanakan pada siklus I sebagai alat evaluasi pada siklus II.

Siklus pertama pembelajaran masih ada kekurangan. Kekurangan tersebut siswa merasa sulit untuk menggunakan media secara individu. Karena masih sangat awal bagi siswa untuk menggunakan media pembelajaran ular tangga pada materi Daerahku dan Kekayaan Alamnya. Banyak siswa belum memahami sumber kekayaan daerah dan penerapan media yang masih belum maksimal. Sehingga saat pembelajaran berlangsung banyak siswa yang ramai membuat kelas tidak kondusif.

Peneliti membuat perbaikan untuk mendukung hasil siklus berikutnya dengan memperbaiki kekurangan siklus pertama. Peneliti membagi kedalam beberapa kelompok, menjelaskan ulang secara detail cara penggunaan media pembelajaran ular tangga serta melakukan ice breaking di sela-sela pembelajaran agar kelas menjadi kondusif dan fokus dalam pembelajaran. Pada siklus II, peneliti menyesuaikan dengan refleksi yang dilakukan pada siklus I. peneliti mengamati bagaimana siswa memahami materi yang disampaikan melalui media ular tangga pada siklus II. Adapun hasil yang diperoleh pada siklus II sebagai berikut.

Tabel 4. Nilai Siklus II

No	Pencapaian	Nilai
1	Jumlah Nilai	1540
2	Nilai KKM	70
3	Nilai Tertinggi	100
4	Nilai Terendah	50
5	Nilai Rata-rata	77.00
6	Jumlah siswa hadir	20
7	Jumlah siswa tuntas	16
8	Jumlah siswa tidak tuntas	4
9	Presentase ketuntasan	80%
10	Presentase ketidaktuntasan	20%

Berdasarkan table di atas, menunjukkan bahwa 16 dari 20 siswa kelas II menyelesaikan tes, dan persentase ketuntasan IPA materi Daerahku dan Kekayaan Alamnya yakni sebesar 80%. Dan berikut ini keterangan dari persentase hasil belajar IPA siswa.

Hasil belajar IPA siswa dalam siklus II lebih baik dibandingkan dengan siklus I, menurut persentase ketuntasan. Hasil penilaian siswa kelas IV SDN 3 Jekek menunjukkan bahwa tingkat ketuntasan IPA siswa mencapai 75% dari indikator kerja. Oleh karena itu, peneliti tidak perlu lagi melakukan perbaikan pada siklus yang selanjutnya. Tapi akan adanya tindakan selanjutnya bagi siswa yang tidak tuntas.

Dalam penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilakukan di SDN 3 Jekek, empat pertemuan dilakukan dalam dua siklus. Selain itu, dalam penelitian ini, peneliti berhasil meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami mata pelajaran IPA materi pokok Daerahku dan Kekayaan Alamnya. KKM untuk mata pelajaran IPA ini adalah 70. Siswa mampu memperoleh hasil dengan mencapai diatas KKM yakni 70. Siswa yang belum mencapai KKM dianggap tidak tuntas dan harus mengikuti pembelajaran remedial, tetapi yang telah dinyatakan selesai dapat menerima pengayaan. Program pembelajaran yang disebut remedial instruction dirancang bagi siswa yang belum mencapai KKM pada satu Kompetensi Dasar (KD) tertentu (Hermawati et al. 2018). Persentase hasil belajar IPA siswa dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 2. Persentase Hasil Belajar Matematika

Berdasarkan gambar 1. dapat mengungkapkan bahwa ada peningkatan hasil belajar IPA dari pra siklus ke siklus I dan siklus II. Siklus I terdiri dari sepuluh siswa yang telah menyelesaikan KKM dan sepuluh siswa tambahan yang belum menyelesaikan KKM. Namun, pada siklus II 17 siswa (80%) telah menyelesaikan KKM, sedangkan 3 siswa (20%) belum tuntas. Jalaludin (dalam E. Mulyasa, 2021:59) mengatakan bahwa metode dan hasil dapat digunakan untuk mengevaluasi keefektifan pengajaran dan pengembangan kompetensi siswa. Jika semua atau sebagian besar 75% siswa dari hasil belajarnya meningkat, maka pembelajaran dan pengembangan kompetensi dikatakan berhasil dan berkualitas. Sehingga temuan tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar IPA siswa mengalami peningkatan dari 50% menjadi 80% dan mencapai penanda keberhasilan yang telah ditetapkan yaitu 75% karena ketuntasan hasil belajar mencapai 80%. Dengan demikian penelitian tindakan kelas (PTK) ini terbukti mencapai keberhasilan. Penggunaan media pembelajaran ular tangga di SDN 3 Jekek dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan dan analisis data keterlaksanaan pembelajaran siklus I dan siklus II dengan menggunakan media pembelajaran pada pembelajaran IPA di SDN 3 Jekek menunjukkan setelah diamati memenuhi kriteria baik yaitu 77,5%. Hasil pembahasan membuktikan bahwa menggunakan media pembelajaran ular tangga pada mata pelajaran IPA siswa kelas IV di SDN 3 Jekek dengan menggunakan media ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari hasil persentase ketuntasan yang diperoleh siswa dari pra siklus yaitu 15% atau 3 siswa dari 20 siswa, pada siklus I yang diperoleh yaitu 50% atau 10 siswa dari 20 siswa dan sedangkan siklus II yang diperoleh 80% atau 16 siswa dari 20 siswa. Berdasarkan temuan ini, penulis ingin memberikan beberapa saran melalui penelitian ini. Adapun saran tersebut yakni: 1) Kepada Guru, media pembelajaran ular tangga adalah salah satu alat pembelajaran baru yang dapat digunakan selama proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Peneliti menyarankan penggunaan media pembelajaran ular tangga dapat diterapkan pada berbagai bidang lainnya. 2) Kepada Siswa, bagi siswa diharapkan berperan aktif dalam penggunaan media ular tangga selama proses pembelajaran berlangsung. Tingkatkan lagi untuk belajar memahami dengan baik dan harus lebih percaya diri serta berani bertanya. 3) Peneliti selanjutnya, agar penelitian berhasil dan mencapai tujuan,

media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa harus digunakan. Sehingga siswa memiliki minat yang jauh lebih besar untuk mengikuti proses pembelajaran dan hasil belajar mereka meningkat.

DAFTAR REFERENSI

- 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>.
- Djo, K. (2021). Penerapan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 6(1), 32–38.
- Fransisca, R., Wulan, S., & Supena, A. (2020). Meningkatkan Percaya Diri Anak dengan Permainan Ular Tangga Edukasi. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 630. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.405>.
- Ghufron, S., Ibrahim, M., & Mariati, P. (2021). Pengaruh Budaya Literasi terhadap Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5087–5099. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1436>.
- Hafizo, R., & Lian, B. (2022). *Pengembangan Media Permainan Ular Tangga dalam Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV SD Negeri 138 Palembang*. 4(20), 202–211.
- Hermawati, Herma et al. 2018. “Proses Pelaksanaan Remedial Teaching Terhadap Ketuntasan Belajar Matematika Peserta Didik.” *Sosiohumaniora: Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial Dan Humaniora* 4(2):102–6. doi: 10.30738/sosio.v4i2.2823.
- Jalaludin. 2021. *Penelitian Tindakan Kelas (Prinsip Dan Praktik Instrumen Pengumpulan Data)*. Surabaya: CV Pustaka MediaGuru.
- Nafiah, N., Rulyansah, A., Budiarti, R. P. N., & ... (2022). Transfer Kompetensi Teknologi dari Mahasiswa kepada Guru Sekolah Dasar: Sebuah Program Pengabdian Masyarakat. Indonesia. <https://www.ukinstitute.org/journals/ib/article/view/309>
- Nurul Audie. (2019). Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar. *Posiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 586–595.
- Trismayanti, S. (2019). Strategi Guru dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Islam*, 17(2), 142–159. https://www.researchgate.net/publication/269107473_What_is_governance/link/5481
- Setiani, Agustiana, H. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Ular Tangga Berbagai Pekerjaan. *Mimbar PGSD Undiksha*, 7(3), 253–260.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: ALFABETA
- Suwandi, Prof Sarwiji, and M. Pd. 2013. “Pendidikan Dan Latihan Profesi Guru (PLPG) Penelitian Tindakan Kelas.”
- Somayana, W. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa melalui Metode PAKEM. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 1(3), 350–361. doi:10.36418/japendi.v1i3.33
- Widyaningsih, D. P., & Nafiah. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Media Video Power Point pada Pembelajaran Tematik di Kelas 1 SDN Duren 01 Madiun. *National Conference For Ummah (NCU)*, 1(1). <https://conferences.unusa.ac.id/>
- Wati, A. (2021). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 68–73. <https://doi.org/10.33487/mgr.v2i1.1728>.