

**PENERAPAN PERMAINAN ULAR TANGGA SEBAGAI UPAYA
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPA PADA SISWA KELAS IV
SDN 1 MUARA CIUJUNG TIMUR**

¹⁾Maya Sari Dumyati, ²⁾Tjut Afrida, ³⁾Dede Kurnia Adiputra

^{1), 2), 3)} STKIP Setiabudhi Rangkasbitung, Jl. Budi Utomo No. 22 L Komplek Pendidikan
Kab. Lebak 42314 Banten

Email : ¹⁾mayasaridumyati27@gmail.com, ²⁾tjut_afrida@yahoo.com,
³⁾dedemadridista57@gmail.com,

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh hasil belajar IPA pada siswa sekolah dasar masih sangat rendah juga aktivitas siswa dalam pembelajaran yang belum maksimal. Selain aktivitas siswa yang belum maksimal, aktivitas guru juga belum maksimal yaitu guru dalam mengajar belum begitu memanfaatkan ruang kelas, guru belum menerapkan model-model pembelajaran dan juga belum menerapkan permainan-permainan dalam pembelajaran yang membuat KBM menjadi monoton dan siswa tidak aktif. Sehingga pembelajaran IPA belum maksimal dan menyebabkan hasil belajar siswa juga belum maksimal. Hasil belajar dipengaruhi oleh minat belajar dan aktivitas siswa. Metode penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus. Kemudian teknis analisis data yang digunakan yaitu deskriptif. Pelaksanaan penelitian dengan model pembelajaran meliputi: (1) Perencanaan, (2) Pelaksanaan, (3) Pengamatan dan (5) Refleksi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah diterapkan media permainan ular tangga pada siswa kelas IV di SDN 1 Muara Ciujung Timur tahun 2022. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan subjek penelitian adalah siswa kelas IV semester ganjil SDN 1 Muara Ciujung Timur yang berjumlah 41 orang dan objek penelitian ini yaitu hasil belajar. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus dan setiap siklus terdiri dari 2 kali pertemuan. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode observasi. Data yang telah terkumpul dianalisis dengan metode analisis deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada siklus I dengan nilai rata-rata 63,90 dan hasil belajar siswa pada siklus II dengan nilai rata-rata 71,46. Terjadi peningkatan pada hasil belajar IPA pada siswa kelas IV. Ini berarti penerapan media permainan ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar IPA kelas IV SDN 1 Muara Ciujung Timur tahun pelajaran 2022.

Kata Kunci : Media permainan ular tangga, Hasil belajar, Pembelajaran IPA

ABSTRACT

This research is motivated by the results of learning science in elementary school students are still very low and the activity of students in learning is not maximized. In addition to student activities that have not been maximized, teacher activities are also not maximized, namely teachers in teaching have not really utilized the classroom, teachers have not implemented learning models and also have not implemented games in learning that make KBM monotonous and students are not active. So that science learning is not maximized and causes student learning outcomes are also not maximized. Learning outcomes are influenced by interest in learning and student activities. This research method uses classroom action research method which is carried out in two cycles. Then the technical analysis of the data used is descriptive. The implementation of research with learning models includes: (1) Planning, (2) Implementation, (3) Observation and (5) Reflection. This study aims to determine the increase in student learning outcomes after the application of snakes and ladders game media to fourth grade students at SDN 1 Muara Ciujung Timur in 2022. This research is a classroom action research with

research subjects are fourth grade students in odd semesters at SDN 1 Muara Ciujung Timur, totaling 41 people and the object of this research is learning outcomes. This research was conducted in two cycles and each cycle consisted of 2 meetings. The data collection method used in this research is the observation method. The data that has been collected was analyzed by quantitative descriptive analysis method. The results showed that student learning outcomes in the first cycle with an average value of 63.90 and student learning outcomes in the second cycle with an average value of 71.46. There was an increase in science learning outcomes in fourth grade students. This means that the application of the snake and ladder game media can improve science learning outcomes for grade IV SDN 1 Muara Ciujung Timur in the 2022 school year.s

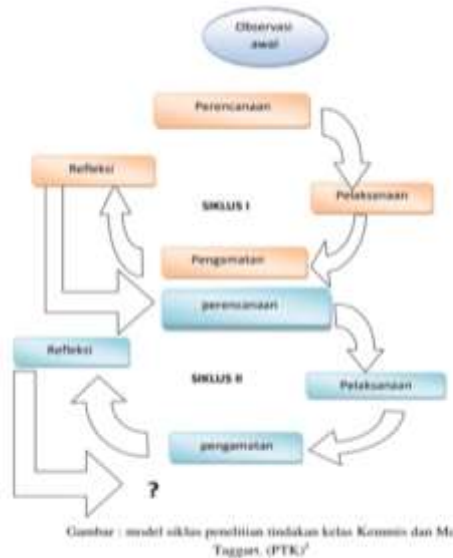
Keywords: *Snake and ladder game media, Learning outcomes, Science learning*

Pendahuluan

Berdasarkan hasil pengalaman Wali Kelas di SD Negeri 1 Muara Ciujung Timur, bahwa pembelajaran IPA masih menekankan pada konsep-konsep yang terdapat di dalam buku, dan juga belum memanfaatkan pendekatan lingkungan dalam pembelajaran secara maksimal. Mengajak siswa berinteraksi langsung dengan lingkungan jarang dilakukan. Guru Kelas sebagian masih mempertahankan urutan-urutan dalam buku tanpa memperdulikan kesesuaian dengan lingkungan belajar siswa. Hal ini membuat pembelajaran tidak efektif, karena siswa kurang merespon terhadap pelajaran yang disampaikan. Maka pengajaran semacam ini cenderung menyebabkan kebosanan kepada siswa. Berdasarkan dari hasil temuan Depdiknas (2009) dan hasil pengalaman Guru Kelas di SD Negeri 1 Muara Ciujung Timur, masih banyak ditemukan permasalahan yang ada pada pembelajaran IPA, dalam pembelajaran siswa belum mendapat motivasi belajar yang disebabkan oleh siswa yang mudah bosan, siswa belum disiplin dalam mengerjakan tugas, suasana kelas yang membuat siswa belum dapat belajar secara aktif, sehingga minat siswa dalam pembelajaran khususnya pembelajaran IPA belum maksimal. Minat siswa yang belum maksimal terhadap pembelajaran akan berdampak pada hasil belajar yang diperoleh siswa. Selain aktivitas siswa yang belum maksimal, aktivitas guru juga belum maksimal yaitu guru dalam mengajar belum begitu memanfaatkan ruang kelas, guru belum menerapkan model-model pembelajaran dan juga belum menerapkan permainan-permainan dalam pembelajaran yang membuat KBM menjadi monoton dan siswa tidak aktif. Sehingga pembelajaran IPA belum maksimal dan menyebabkan hasil belajar siswa juga belum maksimal. Hasil belajar dipengaruhi oleh minat belajar dan aktivitas siswa.

Metode Penelitian

Desain penelitian tindakan yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain penelitian tindakan kelas. Menurut Kemmis dan Mc Taggart, PTK mencakup empat langkah yaitu: perencanaan (planning), tindakan (acting), pengamatan (Observing), refleksi (Reflecting).



Dalam penelitian tindakan kelas (PTK) terdapat 2 siklus dan satu siklus terdapat 2 kali pertemuan yaitu: Siklus I

1. Keaktifan siswa dalam pembelajaran perlu ditingkatkan karena masih banyak siswa yang diam dan tidak konsentrasi pada pembelajaran yang berlangsung, sehingga pembelajaran terkesan membosankan.

Keberanian siswa dalam menyampaikan pertanyaan yang berkaitan dengan materi perlu ditingkatkan karena masih banyak siswa yang diam dan tidak mau bertanya apabila mereka mengalami kesulitan dalam materi.

2. Keaktifan siswa dalam kerja kelompok perlu ditingkatkan lagi karena masih banyak siswa yang seandainya sendiri dan tidak mau mengerjakan tugas dalam kelompok tersebut.

3. Kemampuan mempresentasikan hasil kerja kelompok perlu ditingkatkan lagi. Hanya beberapa siswa yang berani menyampaikan hasil kerja kelompok sedangkan yang lainnya masih menunggu disuruh oleh guru karena tidak mau maju sendiri.

3. Kemampuan siswa dalam menulis refleksi perlu ditingkatkan, karena masih banyak siswa yang menulis refleksi tidak sesuai dengan materi pembelajaran yang diajarkan.

4. Hasil belajar siswa pada siklus I diperoleh data 39% yaitu 16 dari 41 siswa tuntas belajar dan 61% yaitu 25 siswa belum tuntas belajar. Sedangkan nilai terendah 50 dan nilai tertinggi 80. Adapun rata-rata kelas yaitu 63,90. Hasil tersebut belum memenuhi kriteria indikator keberhasilan yang direncanakan yaitu tuntas belajar dengan memenuhi $KKM \geq 65$.

Berdasarkan hasil refleksi diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran IPA melalui permainan Ular Tangga perlu diperbaiki lagi dengan melanjutkan ke siklus II karena indikator keberhasilan belum terpenuhi secara menyeluruh dan masih terdapat kelemahan pada setiap variabel yang harus ditingkatkan.

Dari hasil penelitian siklus II diperoleh data berupa catatan lapangan, hasil observasi aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa yang diperoleh dari rata-rata tes tertulis pada pembelajaran IPA melalui permainan Ular Tangga tidak perlu dianalisis kembali bersama guru pamong sebagai kolaborator untuk bahan pertimbangan memperbaiki pembelajaran pada siklus selanjutnya.

Adapun refleksinya adalah sebagai berikut :

1. Aktivitas siswa meningkat, hal ini terlihat bahwa siswa sudah berani bertanya kepada guru apabila belum mengerti tentang materi yang diajarkan, siswa juga sudah aktif dalam proses pembelajaran baik pada saat kerja kelompok maupun menyelesaikan evaluasi dari guru. Dan

siswa juga sudah berani mempresentasikan hasil kerja kelompok di depan kelas tanpa malu-malu dan mau menerima saran dari kelompok lain.

2. Hasil belajar siswa pada siklus II yang diperoleh dari rata-rata nilai pada tes akhir pada akhir siklus II diperoleh data 78.04% yaitu 32 dari 41 siswa tuntas belajar dan 21.96% yaitu 9 dari 41 siswa belum tuntas belajar. Adapun nilai terendah 60 dan tertinggi 90, sedangkan rata-rata kelas yaitu 71,46. Hal tersebut sudah memenuhi kriteria indikator keberhasilan yang ditentukan yaitu siswa tuntas belajar dengan memenuhi $KKM \geq 65$.

Berdasarkan hasil refleksi diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran IPA melalui permainan Ular Tangga pada siklus II sudah memenuhi kriteria indikator keberhasilan yaitu aktivitas siswa meningkat sekurang-kurangnya baik, siswa mengalami ketuntasan belajar dengan mencapai $KKM \geq 65$.

Tabel 4.13 Hasil Analisis Tes Siklus I dan Siklus II

No.	Pencapaian	Data Awal	Siklus I		Siklus II	
			Pertemuan I	Pertemuan II	Pertemuan I	Pertemuan II
1	Nilai Rata-rata	49.51	59.02	63.90	66.34	71.46
2	Nilai Terendah	30	40	50	60	60
3	Nilai Tertinggi	90	80	80	80	90
4	Siswa Belum Tuntas	32	32	25	19	9
5	Siswa Yang Tuntas	9	9	16	22	32
6	Prosentase Ketuntasan Belajar Klasikal	22%	22%	39%	53.65%	78.04%
			30.5%		65.84%	

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas Peningkatan Hasil Pembelajaran IPA Melalui Permainan Ular Tangga pada Siswa Kelas IV SDN 1 Muara Ciujung Timur, maka dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut :

1. Pembelajaran IPA melalui permainan Ular Tangga pada aktivitas siswa dalam pembelajaran cukup tinggi karena perolehan skor rata-rata siswa yaitu 31 atau dalam kategori baik sekali. Hal ini menunjukkan bahwa permainan Ular Tangga dapat meningkatkan aktivitas siswa.
2. Pembelajaran IPA melalui permainan Ular Tangga pada aktivitas guru dalam pembelajaran dalam kategori baik sekali karena rata-rata skor yang diperoleh yaitu 32. Hal ini menunjukkan bahwa permainan Ular Tangga dapat meningkatkan aktivitas guru.
3. Penelitian pembelajaran IPA melalui permainan Ular Tangga dapat meningkatkan hasil belajar siswa sesuai analisis data yang diketahui nilai rata-rata ulangan terjadi peningkatan pada Siklus I yaitu 63.90 menjadi 71.46 pada Siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa melalui permainan Ular Tangga dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan nilai rata-rata siswa sudah diatas KKM yaitu ≥ 65 .

Daftar Pustaka

- Afandi, Rifki (2015) Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dan Hasil Belajar IPS Di Sekolah Dasar, JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran), Volume 1, Nomor 1, Mei 2015, hal. 77-89.
- Aqib, Zainal.2009. Penelitian Tindakan Kelas. Bandung: Yrama Widya.
- Arikunto, Suharsimi, dkk .2007. Penelitian Tindakan Kelas .Jakarta: Bumi Aksara.
- Ariyanto,Budi (2020). Pengembangan Media Ular Tangga Terhadap Pembelajaran Matematika Materi Pecahan Sederhana Pada Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar,

- Budiman, Dasim, dan Suparlan, Danny Meirawan. 2009. PAKEM. Bandung: PT GENESINDO.
- Bundu, Patta. 2006. Penilaian Keterampilan Proses dan Sikap Ilmiah dalam Pembelajaran Sains. Jakarta : Depdiknas
- Carin, Arthur A. 1993. Teaching Modern Science. 3rd Edition. New York: Macmillan Publisng.
- Dr. NURDYANSYAH, S.Pd., M.Pd. 2019. Media Pembelajaran Inovatif. Sidoarjo: UMSIDA Press.
- Fatonah, Siti. Zuhdan, K.Prasetyo. (2014). Pembelajaran Sains. Yogyakarta : Ombak.
- Ferryka, Putri Zudhah. (2017) Permainan ular tangga dalam pembelajaran matematika Di sekolah dasar, Jurnal Magistra Vol 29 No 100 Juni Halaman 58-64.
- Herrhyanto, Hamid. 2008. Statistika Dasar. Jakarta: Rajawali Pers
- Jauharin, Siti. 2010. Peningkatan Kreatifitas dan hasil belajar IPA melalui Pendekatan PAKEM Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 01 Sekuro Kec. Mlonggo Kab. Jepara. Skripsi. Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang.
- Kauchak, Donald P. 1993. Learning And Teaching: Research Based Methods. Second Edition. Needham Height: Allyn and Bacon.
- Khoerunisa, Eneng. (2013) Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Ipa Materi Siklus Air Dengan Menerapkan Metode Pembelajaran Eksperimen (Penelitian tindakan Kelas Terhadap Siswa Kelas V SDN Bunisari Semester II Kecamatan Warungkondang Kabupaten cianjur Tahun ajaran 2012/ 2013.), 7-21.
- Kuswiyanto, Bambang. 2010. Pengembangan Pembelajaran Kooperatif Model Team Games Tournament (TGT) dengan Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Di SMP Islam 1 Batu. Skripsi. Program Studi Pendidikan Ekonomi Jurusan Ekonomi Pembangunan Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Malang.
- Maisyarah, Elke. Firman, Firman. (2019) Media Permainan Ular Tangga, Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta Didik Di Sekolah Dasar.
- Muhtadin. 2010. Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPA tentang Pencernaan Makanan Pada Manusia Melalui Model Cooperative Learning Tipe Jigsaw Di Kelas V SDN Kalisalak 01 KAB. Batang . Skripsi. Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang.
- Murtono (2009), Pengembangan Model Pembelajaran Sains Bagi Siswa MI/SD. Vol 1, No. 1.
- Ni P, W. Widiani. Parera,Gita. Yuda Sukmana, Adrianus I Wayan Ilia (2019) Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Kompetensi Pengetahuan IPA, Journal of Education Technology. Vol. 3 (4) pp. 315-322.
- Nuronniyah, Nadlifatun. (2015). Pengembangan Permainan Ular Tangga (Snakes And Ladders Game) Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Kelas XI Di SMA Negeri 1 Demak Pada Materi Perang Melawan Keserakahan Kongsi Dagang Tahun Ajaran 2014/2015.
- Panitia Sertifikasi Guru Rayon 12. 2007. Standar Isi Mata Pelajaran SD/M. Semarang: Lembaga Pengembangan Pendidikan Profesi (LP3).
- Poerwanti, Endang. Dkk. 2008. Assesmen Pembelajaran. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- Rifai, Achmad, dan Anni, Catharina Tri. 2010. Psikologi Pendidikan. Semarang: UNNES PRESS.
- Usman, Samatowa. 2010. Bagaimana Membelajarkan IPA di SD. Jakarta:Depdiknas
- Wahyono, Budi. 2008. Buku Ilmu Pengetahuan Alam 4 untuk SD dan MI. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.

- Yuliana. (2014). Penggunaan metode demonstrasi dalam pembelajaran ipa untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SD. Jurnal pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa, 3(12), 5-6.
- Nasution, Kalsum, Mardiyah. 2017. Penggunaan Metode Pembelajaran Dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa. Vol.11 (Hal.9-16). Jakarta: Sekolah Tinggi Agama Islam Swasta Lantaboer Jakarta
- Nedyawati Nelly, dkk. 2019 Pembelajaran Ipa Di Sekolah Dasar. Yogyakarta: CV Budi Utama
- Nurhayati, dkk. 2019 Ilmu Pengetahuan Alam. Pontianak: Top Indonesia
- Rahayu, Yulia, dkk. 2017. Peran Orang Tua Dalam Pendidikan Anak Pada Keluarga Petani Di Desa Mekar Baru. Vol.09 (Hal.1-17). Kalimantan: Program Studi Pendidikan Sosiologi FKIP Untan
- Rohamwati M, 2012. Penggunaan Education Game Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Biologi Konsep Klasifikasi Makhluk Hidup. Vol. 2 (Hal.75-81). Jawa tengah: IAN
- Roslani, 2015, Model pembelajaran kooperatif tipe STAD untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas V SDN 16 Kota lampung dalam kabupaten padang pariaman. Vol:1 (Hal:13-27). Padang: IICET
- Rusman, 2010, Model – model Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga
- pembelajaran. Jakarta: PT. Raja Grafindo persada Sani, Abdullah, Ridwan, 2013. Inovasi Pendidikan. Jakarta: Bumi Aksara
- Salafiyah, Ummu, 2012. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Teams Achievement Division (Stad) Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Prestasi Belajar Ipa Siswa Kelas III B Min Yogyakarta Ii (Skripsi). Yogyakarta (ID): Fakultas
- Selvi, Nurhayati, dan Hisbullah, 2018. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Disekolah Dasar. Makasar: Aksara Timur. 12 Mei 2021 19:38 WIB
- Simarmata, dkk, 2019. Evaluasi Hasil Belajar. Jakarta: Yayasan Kita Menulis. 20 Oktober 2021 14:00 WIB
- Sukarnyana, Wayan, Kasbolah, Kasihani, Penelitian Tindakan Kelas. Malang: Universitas Negeri Malang
- Susanto, Ahmad, 2013. Teori Belajar Dan Pembelajaran Disekolah Dasar. Jakarta: Prenadamedia Group. 13 April 2021 17:24 WIB
- Sutiah, 2016. Teori Belajar Dan Pembelajaran. Siduarjo: Nizamia Learning Center
- Suratno, 2013. Pengaruh penerapan metode STAD terhadap hasil belajar ekonomi ditinjau dari minat siswa di SMAN 10 Batanghari. Vol.8 (Hal.111-122). Jambi: Pendidikan Ekonomi FKIP Universitas Jambi
- Susanto, Ahmad, 2013. Teori Belajar Dan Pembelajaran. Jakarta: Prenadamedia Group
- Tranggono, Agus , dkk. 2007. Ilmu Pengetahuan Alam. Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Wiriaatmadja, Rochiati, 2009. Metode Penelitian Tindakan Kelas. Bandung: Remaja rosdakarya offset
- Yulaelawati, Ella, 2007. Kurikulum Dan Pembelajaran. Jakarta: Pakar Raya