



Contents lists available at [Kreatif](#)

Educatif : Journal of Education Research

Journal homepage: <http://pub.mykreatif.com/index.php/educatif>



# PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI SUMBER DAYA ENERGI MELALUI MEDIA ULAR TANGGA SISWA KELAS IVB DI SD NEGERI NGLOROG 1

Bad'ul Muamalah<sup>1</sup>, Muhroji<sup>2</sup>, Wahyu ratnawati<sup>3</sup>

<sup>1,2</sup> PPG, Universitas Muhammadiyah Surakarta

<sup>3</sup> SD N Nayu Barat II

[\\*malalappg@gmail.com](mailto:*malalappg@gmail.com)

## INFO ARTIKEL

## ABSTRAK

### *Kata Kunci :*

Peningkatan hasil belajar Ular tangga Sumber daya energi

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar IPA melalui media ular tangga pada peserta didik Kelas 4B SD Negeri Nglorog 01 sragen. Dalam penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan subjek penelitian peserta didik kelas 4B SD Negeri Nglorog 01 dengan rincian 9 peserta didik laki-laki dan 8 peserta didik perempuan. Informan penelitian ini adalah walikelas IV B. menggunakan pengumpulan data tes dan observasi. Penelitian ini terdiri dari dua tahap. Setiap tahap memiliki 4 langkah, yaitu perencanaan, observasi, Tindakan dan refleksi. Teknik analisis data yang digunakan berupa deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan persentase ketuntasan hasil belajar pada prasiklus sebanyak 7 peserta didik tuntas (41%) meningkat menjadi 12 peserta didik tuntas (70%) pada siklus I dan meningkat menjadi 14 peserta didik tuntas (82%) pada siklus II. Dari data tersebut dapat disimpulkan melalui penerapan media ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas 4B SD Negeri Nglorog 01 Sragen

## Pendahuluan

Pendidikan memegang peranan penting dalam kemajuan bangsa, terutama kesejahteraan. Dalam hal ini SDM yang berkualitas sangat diperlukan, untuk mencapai SDM yang berkualitas ditentukan dari kualitas Pendidikan. Beberapa pendukung kualitas Pendidikan diantaranya adalah sarana prasarana, sumber belajar, media belajar dan yang paling utama adalah pendidik yang berkualitas.

Dalam proses pembelajaran, siswa harus merasa nyaman agar tercipta keberhasilan belajar. Namun, terkadang siswa merasa bosan dalam pembelajaran. Apalagi mata pelajaran IPA yang selalu dianggap sulit. Selain itu Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang dilakukan dalam pembelajaran di kelas membuat siswa semakin bosan yang akan berdampak pada hasil belajar siswa oleh karena itu, pemilihan media yang tepat sangat berpengaruh penting dalam pencapaian tujuan pembelajaran, dan dapat membangkitkan semangat dalam belajar, sehingga

siswa dapat meningkatkan hasil belajarnya. Oleh karena itu guru sebisa mungkin menciptakan pembelajaran semenarik mungkin.

Menurut Sakarebau, (2017: 389-397) Belajar adalah kegiatan yang aktif dimana subjek belajar membangun sendiri pengetahuannya. Dalam hal ini siswa adalah subjek. Mereka akan mencari tahu sendiri makna dari sesuatu yang mereka pelajari sehingga apa yang mereka pelajari dengan penuh kesadaran. Untuk menarik hasil belajar siswa dibutuhkan media yang menarik. Salah satunya dengan menggunakan ular tangga.

Penerapan media ular tangga ini, diharapkan dapat menumbuhkan pemahaman siswa terhadap materi yang dianggap sulit. Dalam proses pembelajaran media sangat dibutuhkan agar siswa merasa nyaman belajar. Menurut Pratiwi (2017) Hasil belajar yaitu kemampuan yang diperoleh anak melalui kegiatan belajar. Pendapat lain Arikunto (dalam Samino 2015: 48) mengatakan hasil belajar merupakan hasil yang dicapai seseorang setelah melakukan kegiatan belajar berupa penilaian yang dicapai siswa untuk mengetahui sejauh mana bahan pelajaran atau materi yang diajarkan sudah diterima dan diserap siswa. Jadi tujuan belajar telah ditetapkan terlebih dahulu oleh guru, anak yang berhasil dalam belajar adalah anak yang berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran.

Menurut Menurut Randi Catono (2013:4) Permainan ular tangga merupakan permainan tradisional menggunakan dadu dalam permainan. Pembelajaran melalui ular tangga diharapkan dapat memperbaiki pemahaman siswa, sehingga hasil belajar IPA siswa dapat memenuhi kriteria ketuntasan minimal yang ditentukan oleh sekolah. Keunggulan dari media ini adalah siswa belajar dan bermain dalam suasana menyenangkan. Selain itu siswa bisa merasakan suasana yang berbeda yaitu belajar rasa bermain. Dengan penerapan pembelajaran melalui ular tangga maka peserta didik dapat bermain namun juga tetap mendapatkan ilmu dari permainan yang diterapkan. Menurut Kurniati (2019:17) Alat permainan ular tangga adalah salah satu permainan tradisional yang bisa digunakan dalam proses pembelajaran dengan mengaitkan materi pembelajaran yang ada. Selain itu juga permainan tradisional dapat memberikan peluang bagi peserta didik untuk mengembangkan keterampilan sosial anak.

Hasil wawancara peneliti dengan wali kelas dan peserta didik kelas IVB SD Negeri Nglorog 1 pada hari senin 11 april 2022, didapatkan hasil bahwa dalam mupel IPA pada materi sumber daya energi termasuk dalam hasil belajar rendah, selain itu dalam observasi yang dilakukan peneliti, menemukan bahwa kurangnya kerjasama, mereka lebih cenderung mengerjakan sendiri sendiri. Selain itu keaktifan siswa juga terlihat rendah. Muatan IPA merupakan 1 dari beberapa mupel yang perlu untuk dipelajari karena bisa diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu Ketika anak mempunyai rasa ingin tahu, maka anak akan mengerti hubungan IPA dengan kehidupan sehari-hari. Berdasarkan observasi yang telah dilakukan peneliti, Sebagian besar siswa menganggap pembelajaran IPA merupakan pelajaran yang membosankan, sehingga siswa merasa malas dan kurang aktif dalam pembelajaran. Materi yang dianggap sulit dan rumit membuat siswa terbebani.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti mengambil judul "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Materi Sumber Daya Energi Melalui Media Ular Tangga Siswa Kelas IVB di SD Negeri Nglorog 1.

## Metode Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan penelitian tindakan. Menurut Iskandar (2012:20) PTK adalah bagian dari penelitian tindakan (*action research*) yang dilakukan oleh guru dan dosen

di kelas (sekolah dan perguruan tinggi) tempat ia mengajar dengan tujuan memperbaiki dan meningkatkan kualitas proses belajar mengajar di kelas.

Menurut Ariyanto (2016: 134-140) Penelitian Tindakan Kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru kelas guna memperoleh permasalahan yang diperoleh didalam kelas dan diselesaikan di dalam kelas secara terstruktur sesuai dengan langkah-langkah PTK, untuk hasil pemecahan masalah dapat digunakan untuk meningkatkan kecakapan kinerja guru di sekolah.

Teknik pengumpulan data menggunakan tes, observasi dan dokumentasi. Hal ini sejalan dengan pendapat Sugiyono (2015: 62-63) Pengumpulan data dalam penelitian kualitatif menggunakan Teknik observasi (pengamatan), interview (wawancara), dan dokumentasi. Penelitian Teknik tes digunakan untuk mengukur seberapa jauh penguasaan peserta didik terhadap materi, baik sebelum maupun sesudah pelaksanaan tindakan. Sedangkan teknik dokumentasi ialah mencari data mengenai variabel yang berupa catatan, transkrip nilai dan profil sekolah. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis data kuantitatif, analisis data kualitatif, dan analisis data dokumentasi.

Dalam penelitian ini, guru kelas IVB sebagai subjek pelaksana tindakan. Siswa kelas IVB berjumlah 17 siswa dengan rincian 8 perempuan dan 9 laki-laki sebagai subjek penelitian. Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus. Pemberian Tindakan pada siklus pertama berdasarkan hasil observasi dan hasil ulangan siswa pada mata pelajaran ipa materi sumber daya energi. Berdasarkan refleksi awal dalam penelitian tindakan kelas melalui tahap: perencanaan (planning), pelaksanaan (acting), observasi (observation) dan refleksi (reflektion). Indikator siswa dikatakan berhasil dalam penelitian Tindakan kelas ini apabila kemampuan siswa secara klasikal menguasai materi sumber daya energi dapat mencapai 70%.

## Hasil dan Pembahasan

Penelitian dilaksanakan dari bulan April 2022 sampai bulan Mei 2022 di kelas IVB SD Negeri Nglorog 1 Sragen. Pada tahap awal peneliti melakukan observasi yang bertujuan memperoleh data dan informasi mengenai permasalahan yang terjadi di lapangan serta menentukan fokus penelitian dalam menangani permasalahan pembelajaran di SD Negeri Nglorog 1.

Berikut ini dapat dilihat peningkatan hasil belajar IPA peserta didik mulai dari kondisi awal (pra siklus), siklus I dan siklus II siswa kelas 4B SD Negeri Nglorog 1 tahun 2021/2022 menggunakan media ular tangga.

**Tabel 1.**  
**Peningkatan Hasil Belajar IPA Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II**

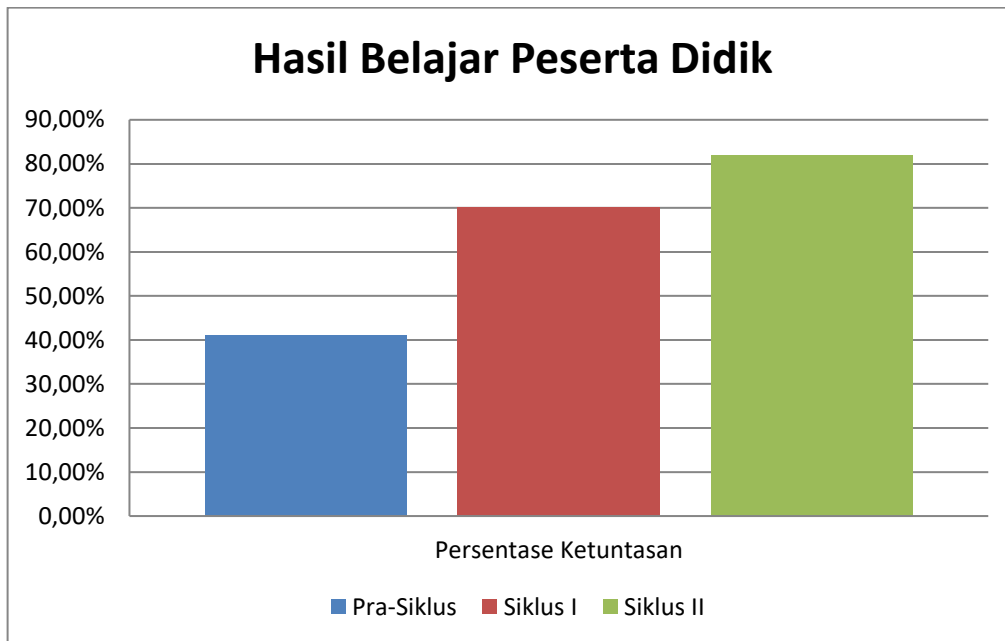
**Tabel 1.** Rekapitulasi Hasil Belajar Peserta didik

Aspek	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
Rata-rata	40.80	71.30	83.12
Peserta didik yang tuntas	7	12	14
Persentase (%)	41.17	70.58	82.35
Peserta didik yang belum tuntas	10	5	2
Persentase (%)	58,82	29,41	11,76

Dari data diatas dapat dilihat bahwa pada tahap pra siklus hanya 7 orang peserta didik atau 41.17% peserta didik yang berpengetahuan awal memenuhi KKM. Sedangkan 10 peserta

didik lainnya masih belum memenuhi KKM. Pada tahap siklus I menunjukkan 12 peserta didik atau 70.58% peserta didik yang berpengetahuan awal memenuhi KKM, Sedangkan 5 peserta didik lainnya masih belum memenuhi KKM. Sedangkan pada tahap siklus II menunjukkan 14 peserta didik atau 82.35 % peserta didik yang berpengetahuan awal memenuhi KKM, Sedangkan 3 peserta didik yang masih belum memenuhi KKM.

Berikut mengenai peningkatan hasil belajar peserta didik SD Negeri Nglorog 01 Sragen Pra siklus, siklus I, dan siklus II, maka dapat dilihat pada gambar diagram batang 1:



Gambar 1. Persentase Hasil Belajar Peserta Didik

Berdasarkan gambar diagram batang di atas diperoleh data bahwa persentase ketuntasan hasil belajar peserta didik pada kondisi awal yaitu 41% meningkat menjadi 70% pada siklus I atau meningkat sebanyak 29%. Persentase ketuntasan pada siklus II yaitu 82% yang artinya mengalami peningkatan dari siklus I sebanyak 12%.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti pada peserta didik kelas 4 SD Negeri Nglorog 1 Sragen dengan menggunakan pembelajaran melalui ular tangga terlihat terjadi peningkatan pada hasil belajar IPA peserta didik pada pembelajaran tematik mulai dari kondisi awal (pra siklus), siklus I sampai siklus II.

Peningkatan hasil belajar IPA peserta didik pada pembelajaran tematik juga mengalami peningkatan. Pada awal pra siklus, siswa yang tuntas hanya sebesar 41,17% dan di siklus 1 mencapai 70.58% yang artinya dari pra siklus ke siklus I mengalami kenaikan keaktifan belajar sebesar 29.41%. Dan pada siklus yang ke II mengalami kenaikan sebesar 11.77% dengan nilai ketuntasan 82.35%. Dengan kata lain terlihat bahwa ranah pengetahuan peserta didik mengalami peningkatan, selain itu pada ranah sikap dan keterampilan peserta didik pun ikut mengalami peningkatan menjadi lebih baik lagi karena pengalaman-pengalaman belajar yang tidak hanya berfokus pada ranah kognitif saja.

Hasil penelitian diatas sejalan dengan teori hasil belajar yang dikemukakan oleh Samino dan Marsudi (2015:24) belajar merupakan suatu usaha yang dilakukan oleh peserta didik agar mendapatkan perubahan, yang meliputi aspek perubahan kognitif, afektif dan psikomotor.

Sejalan dengan pendapat diatas penelitian ini menilai segi kognitif peserta didik. Hasil belajar dalam penelitian ini dapat dilihat dari *pre-test* hingga *post-test*.

Menurut Afandi (2015: 80) permainan ular tangga yaitu permainan tradisional yang biasa dimainkan oleh peserta didik. Permainan ular tangga dimainkan 2 anak atau lebih dengan melempar dadu, yang terdiri dari beberapa kotak yang di sisinya terdapat jumlah angka 1 sampai 6, dalam permainan terdapat gambar ular dan tangga, apabila mendapat tangga berarti naik sesuai tangga tersebut, dan apabila mendapat ular maka turun sesuai jalan ular tersebut, peserta dinyatakan menang apabila peserta sampai pada finish yang pertama. Dalam hal ini suasana persaingan akan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengukur kemampuan dirinya melalui kemampuan orang lain. Dengan hal itu belajar dengan bersaing akan menimbulkan upaya belajar yang sungguh sungguh. Melalui penelitian ini membuktikan bahwa model pembelajaran melalui ular tangga memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Hal ini sesuai dengan pendapat savitri dkk (2019) *"The use of media, especially games, provides benefits in the learning process to layout concrete basics for thinking to reduce verbalism, increase children's attention, lay an essential foundation for learning development, and provide real experiences"*

Berdasarkan uraian di atas maka, terdapat peningkatan keaktifan hasil belajar siswa kelas IVB dari penelitian Pra siklus, Siklus I dan Siklus II. Pada penelitian pra siklus, proses pembelajaran belum menerapkan pembelajaran melalui media ular tangga. sehingga peserta didik terlihat kurang aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Pada siklus I, proses pembelajaran dilaksanakan dengan menerapkan pembelajaran melalui ular tangga, yang memberikan hasil cukup baik yaitu siswa terlihat lebih aktif dari pada pembelajaran pada pra-siklus namun hasil belajar siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal yang ditetapkan sekolah. Pada siklus II, proses pembelajaran juga dilaksanakan dengan pembelajaran melalui ular tangga. Hasil observasi menunjukkan hasil yang sangat baik dan sudah melampaui pencapaian yang ditetapkan yaitu hasil belajar tinggi.

Penelitian hasil belajar peserta didik pada penelitian ini memiliki kelebihan dibandingkan dengan penelitian-penelitian sebelumnya. Keunggulan penelitian ini dibandingkan penelitian sebelumnya yaitu penelitian ini adalah mengukur hasil belajar IPA siswa pada pembelajaran tematik dengan menggunakan pembelajaran melalui ular tangga. Selain itu dalam penelitian ini bukan hanya aspek kognitif yang dapat terlihat meningkat akan tetapi aspek afektif dan psikomotorik ikut meningkat. Penggunaan pembelajaran melalui ular tangga juga dapat menjadikan peserta didik lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran karena peserta didik bisa belajar sambil bermain karena berusaha mencari pasangan yang tepat dari pertanyaan dan jawaban yang diberikan oleh guru, sehingga pembelajaran tersebut akan menjadi lebih mengasyikan dan tidak membosankan dan dapat meningkatkan perhatian siswa terhadap materi yang akan diajarkan pada siswa kelas 4B SD Negeri Nglorog 1 Sragen Tahun Pelajaran 2021/2022.

## Simpulan

Berdasarkan pada hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dan pengujian hipotesis maka dapat disimpulkan penerapan pembelajaran melalui ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar IPA pada peserta didik kelas IVB SD Negeri Nglorog 1 Sragen. Pembelajaran melalui ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar IPA pada materi sumber daya energi di kelas IVB SD Negeri Nglorog 1 Sragen. Hasil belajar IPA yang meningkat dapat dibuktikan dengan persentase ketuntasan hasil belajar peserta didik pada kondisi awal yaitu 41%

meningkat menjadi 70% pada siklus I atau meningkat sebanyak 29%. Persentase ketuntasan pada siklus II yaitu 82% yang artinya mengalami peningkatan dari siklus I sebanyak 36%.

### 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. Available from: <https://doi.org/10.22219/jinop.v1i1.2450>
- Ariyanto, Metta. 2016. Peningkatan Hasil Belajar IPA Materi Kenampakan Rupa Bumi Menggunakan Model *Scramble*. *Jurnal Profesi Pendidikan Dasar*. Vol. 3 (2): 134-140. Available from: <https://journals.ums.ac.id/index.php/ppd/article/view/3844>
- Iskandar (2012). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: GP Press Group.
- Pratiwi, NK, 2015. Pengaruh Tingkat Pendidikan, Perhatian Orang Tua, Dan Minat Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa Smk Kesehatan Di Kota Tangerang. *Jurnal Pujangga*: Volume 1, Nomor 2. Available from: <http://journal.unas.ac.id/pujangga/article/view/320>
- Randi Catono, 2013. *Gerbang Kreativitas Jagat Permainan Interaktif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Samino dan Marsudi, S (2015). *Layanan Bimbingan Belajar*. Solo: Fairuz Media
- Slameto (2013). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono (2015). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta
- Savitri, A. D., Laksono, K., Rhubido, D., Pramono, M., Susanto, I. H., & Tyasnurita, R. (2020). *Development of Vocabulary Using Ladder Snake Game*. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*. Available from: <https://doi.org/10.2991/assehr.k.201201.13> 828–832.