



Contents lists available at [Kreatif](http://pub.mykreatif.com)

Educatif : Journal of Education Research

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



Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Ular Tangga Materi Jenis Sudut Kelas 3 SDN 3 Temboro

Dina Lestari, Ika Candra Sayekti, Siti Khanifah

Universitas Muhammadiyah Surakarta

*dinalestari1775@gmail.com

INFO ARTIKEL

ABSTRAK

Kata Kunci :

Media Ular Tangga

Sudut

Hasil Belajar

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar materi jenis sudut dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga peserta didik kelas III di SD Negeri 3 Temboro Tahun Ajaran 2021/2022. Teknik pengumpulan data yang digunakan observasi, wawancara, tes dan dokumentasi. Berdasarkan hasil dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa peningkatan hasil belajar peserta didik menggunakan media pembelajaran ular tangga mengalami peningkatan. Peningkatan tersebut dibuktikan dengan adanya peningkatan nilai rata-rata kelas setiap siklusnya. Nilai rata-rata kelas sebelum tindakan sebesar 63%. Dari 10 peserta didik sebanyak 4 anak mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) dan sebanyak 6 anak belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM). Pada siklus I nilai rata-rata kelas sebesar 71% dan meningkat pada siklus II yaitu 86%. Pada siklus I sebanyak 8 siswa memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) dan 2 siswa belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM). Sedangkan pada siklus 2 terjadi peningkatan ketuntasan belajar, sebanyak 10 siswa memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM).

Pendahuluan

Pembelajaran tematik terpadu merupakan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai kompetensi dari berbagai mata pelajaran ke dalam berbagai tema. Pengintegrasian tersebut dilakukan dalam 3 hal yaitu integrasi sikap, ketrampilan dan pengetahuan dalam proses pembelajaran dan integrasi berbagai konsep dasar yang berkaitan. (Permendiknas No.67 (2013:132)). Pembelajaran tematik menyampaikan mata pelajaran dengan menggunakan tema-tema yang dekat dengan lingkungan peserta didik, sehingga diharapkan dapat memberikan pengalaman nyata bagi siswa. Proses pembelajaran menggunakan pendekatan scientific dimaksudkan agar dapat memberikan pemahaman kepada siswa dalam memahami berbagai materi, menyadari bahwa informasi bisa mereka peroleh dari mana saja, kapan saja dan tidak bergantung pada informasi yang diberikan oleh guru.

Pembelajaran tematik di sekolah lebih menekankan keterlibatan siswa dalam proses belajar atau mengarahkan siswa secara aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Pada pembelajaran tematik terpadu dalam pembelajaran memungkinkan siswa baik secara individual maupun

kelompok aktif menggali dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip keilmuan secara holistik, bermakna dan otentik (Rusman, 2012). Dalam hal ini siswa diharapkan dapat aktif mencari, menggali, dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip dari suatu pengetahuan yang harus dikuasai sesuai dengan perkembangan zaman. Partisipasi aktif siswa sangat berpengaruh pada proses perkembangan berpikir, emosi, dan sosial. Beberapa upaya yang dapat dilakukan guru dalam mengembangkan keaktifan belajar siswa dalam mata pelajaran dengan meningkatkan minat siswa, membangkitkan motivasi siswa, serta menggunakan media dalam pembelajaran. Keterlibatan siswa dalam belajar, membuat anak secara aktif terlibat dalam proses pembelajaran.

Menurut Piaget mengenai teori perkembangan kognitif dalam (Juwantara, 2019) usia sekitar (7-12 tahun) anak sudah cukup matang untuk menggunakan pemikiran logika atau operasi, tetapi hanya untuk objek fisik yang ada saat ini. Dalam tahap ini, anak telah hilang kecenderungan terhadap animisme dan artisialisme. Egosentrisnya berkurang dan kemampuannya dalam tugas-tugas konservasi menjadi lebih baik. Namun, tanpa objek fisik di hadapan mereka, anak-anak pada tahap operasional kongkrit masih mengalami kesulitan besar dalam menyelesaikan tugas-tugas logika. Dengan kata lain, pada tahap operasi kongkrit anak belum dapat berpikir normal. Cara berpikir anak masih kongkrit menyebabkan mereka belum mampu menangkap hal-hal abstrak. Oleh karena itu, dibutuhkan suatu stimulus yang sesuai dengan tahap berpikir anak agar perkembangan tercapai secara optimal

Media pembelajaran memiliki peranan penting dalam menstimulasi perkembangan kognitif anak. Surayya (2012) menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah alat yang mampu membantu proses belajar mengajar serta berfungsi untuk memperjelas makna pesan atau informasi yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan. Media pembelajaran sebagai salah satu sumber belajar bagi siswa untuk memperoleh pesan dan informasi yang diberikan oleh guru sehingga materi pembelajaran dapat lebih meningkat dan membentuk pengetahuan bagi siswa. Media pembelajaran dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien.

Berdasarkan Dirjen Peningkatan Mutu Pendidik Dan Tenaga Kependidikan (2008: 4-5) Secara umum kriteria keberhasilan pembelajaran yaitu : 1) Keberhasilan peserta didik menyelesaikan serangkaian tes, baik tes formatif, tes sumatif, maupun tes ketrampilan yang mencapai tingkat keberhasilan rata-rata 60% ; 2) Setiap keberhasilan tersebut dihubungkan dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang ditetapkan oleh kurikulum, tingkat ketercapaian kompetensi ini ideal 75% ; dan 3) Ketercapaian ketrampilan vokasional atau praktik bergantung pada tingkat resiko dan tingkat kesulitan. Ditetapkan idealnya 75%.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan di SD Negeri 3 Temboro dalam proses pelaksanaan kegiatan pembelajaran tema 7 sering kali siswa kurang aktif dalam pembelajaran sehingga berdampak pada hasil belajar siswa yang rendah, hal ini dibuktikan dengan hasil tes yang mana masih terdapat 60% siswa yang belum tuntas KKM.

Kurangnya inovasi media pembelajaran merupakan salah satu penyebab dari permasalahan tersebut. Pembelajaran masih menggunakan metode tradisional, dimana pembelajaran masih berpusat pada guru dan media yang digunakan kurang bervariasi. Sehingga siswa bosan dan tidak aktif dalam pembelajaran. Keadaan tersebut mengakibatkan tujuan pembelajaran tidak tercapai dengan baik dan hasil belajar siswa pun rendah

Sanjaya (2006) menjelaskan bahwa sebagai fasilitator, guru berperan dalam memberikan pelayanan untuk memudahkan siswa dalam kegiatan proses pembelajaran, sehingga siswa bisa lebih aktif dan kreatif.. Hal ini dapat dilakukan dengan memberikan media pembelajaran yang lebih inovatif sehingga diharapkan anak dapat tertarik dengan pelajaran dan berdampak pada

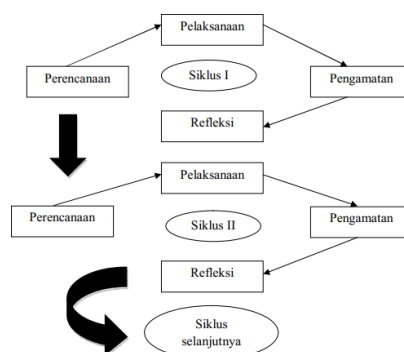
peningkatan hasil belajar peserta didik. Media pembelajaran berfungsi merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan hasil belajar meningkat

Media pembelajaran ular tangga merupakan salah satu alternatif yang dapat digunakan dalam meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa dalam pembelajaran. Ular tangga adalah salah satu alat peraga atau alat pembelajaran yang digunakan guru dalam menyampaikan materi berupa papan kertas bergambar kotak-kotak yang terdapat gambar ular dan tangganya. Penggunaan media ular tangga dalam proses pembelajaran sangat penting peranannya bagi anak, karena mampu menarik minat anak dalam mengikuti proses pembelajaran dan akan mengakibatkan hasil belajar meningkat

Siswa kelas III masih dalam tahap operasional kongkrit dimana siswa masih senang bermain, senang bergerak, senang bekerja dalam kelompok, serta senang melakukan sesuatu secara langsung. Disini peran media sangat diperlukan dalam proses pembelajaran Penggunaan media pembelajaran akan meningkatkan minat belajar siswa sehingga tujuan pembelajaran akan tercapai dan hasil belajar meningkat. Media pembelajaran ular tangga adalah salah satu media pembelajaran permainan yang dapat dipergunakan dalam proses pembelajaran.

Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan pendekatan kualitatif deskriptif. Subjek dalam penelitian ini yaitu siswa kelas III SDN 3 Temboro, dengan jumlah siswa 10, 2 laki-laki dan 8 perempuan. Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah skor hasil pekerjaan siswa, hasil observasi, hasil wawancara dan catatan lapangan. Sumber data dalam penelitian ini ada 2 yaitu sumber data primer yaitu informan (orang) yang dapat memberikan informasi tentang data penelitian. Informan dalam penelitian ini adalah siswa kelas 3 SDN 3 Temboro dan sumber data sekunder yaitu sumber yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data. Sumber data sekunder dalam penelitian ini adalah dokumentasi dan hasil observasi. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, tes, wawancara dan dokumentasi. Observasi dilakukan dengan mengamati langsung pembelajaran dengan menggunakan lembar observasi. Tes dilakukan untuk mengukur pengetahuan, ketrampilan atau bakat yang dimiliki oleh siswa. Dokumentasi dilakukan untuk mengetahui data dari siswa dan guru. Sedangkan wawancara dilakukan kepada guru kelas III dan siswa untuk mengumpulkan informasi secara rinci. Teknik analisis data melalui langkah pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Prosedur penelitian dalam penelitian ini dapat digambarkan dalam bagan sebagai berikut :



Gambar 1. Sistematika Prosedur Penelitian

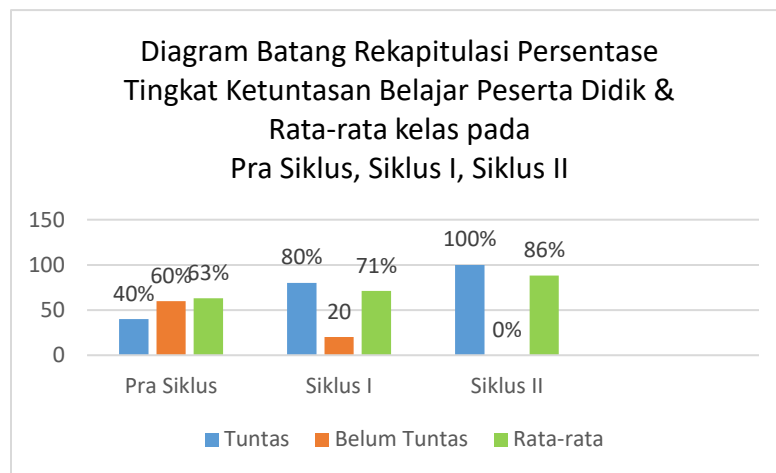
Hasil dan Pembahasan

Berikut ini hasil penelitian dan pembahasan mengenai penerapan media pembelajaran ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar Tema 8 Praja Muda Karana Subtema 1 Aku Anggota Pramuka materi jenis sudut peserta didik kelas III di SD Negeri 3 Temboro tahun ajaran 2021/2022.

1. Hasil Penelitian

Berdasarkan siklus kegiatan pembelajaran di SD Negeri 3 Temboro, dapat disimpulkan bahwa terdapat adanya peningkatan hasil belajar siswa menggunakan media pembelajaran ular tangga pada peserta didik kelas 3 SD Negeri 3 Temboro Tahun Ajaran 2021/2022.

Adapun hasil belajar dari pra siklus, siklus I dan siklus II sebagai berikut :



Gambar 2. Diagram Peningkatan Hasil Belajar Prasiklus, Siklus I dan Siklus II

Pada prasiklus, rata-rata nilai kelas dalam evaluasi pembelajaran adalah 63 atau 63%. Peserta didik yang memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) sebanyak 4 peserta didik, atau 40%, sedangkan peserta didik yang belum memenuhi KKM sebanyak 6 peserta didik atau 60%.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti proses pembelajaran pada pra siklus menunjukkan bahwa peserta didik kurang aktif dalam pembelajaran. Beberapa peserta didik tampak kurang memperhatikan penjelasan guru. Pembelajaran masih menggunakan metode tradisional, dimana pembelajaran masih berpusat pada guru dan media yang digunakan kurang bervariasi.

Perencanaan tindakan siklus I yaitu menentukan materi serta media yang dapat menunjang pembelajaran materi jenis sudut. Lalu merumuskan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Tema 8 Praja Muda Karana Subtema 1 Aku Anggota Pramuka pembelajaran 5. Selanjutnya menyiapkan media pembelajaran ular tangga dan video pembelajaran kegiatan pramuka.

Pada pembelajaran siklus I, rata-rata nilai evaluasi materi jenis sudut yaitu 71 atau 71% . Dari 10 peserta didik sebanyak 8 siswa atau 80% memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) dan sebanyak 2 siswa atau 20% belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM). Pada permainan ular tangga, semua siswa ikut bermain sehingga kelas menjadi ramai dan kurang terkondisi dengan baik. Hasil belajar peserta didik pada pembelajaran siklus I dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga disebabkan karena ketidakaktifan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Beberapa kendala pada siklus I yaitu : 1) LCD yang terkadang mati dengan sendirinya dikarenakan terlalu panas, sehingga pembelajaran harus terhenti terlebih

dahulu. 2) Dikarenakan baru pertama kali pembelajaran menggunakan LCD dan direkam, peserta didik menjadi terlihat tegang dan malu-malu sehingga kurang aktif dalam pembelajaran.

Perencanaan tindakan siklus II yaitu menentukan materi serta media yang dapat menunjang pembelajaran materi jenis sudut, lalu merumuskan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Tema 8 Praja Muda Karana Subtema 1 Aku Anggota Pramuka pembelajaran 6. Selanjutnya menyiapkan media pembelajaran ular tangga dan video pembelajaran kegiatan pramuka. Pada permainan ular tangga dilakukan perubahan aturan permainan dimana permainan yang sebelumnya pada siklus I dilakukan oleh semua siswa, pada siklus II permainan dilakukan secara berkelompok. Ketika bermain ular tangga dan mendapatkan nomor soal, kelompok tersebut harus mendiskusikan jawaban dari nomor soal dan kelompok lain memperhatikan. Hal ini dilakukan supaya proses pembelajaran lebih terkondisi dengan baik.

Pada pembelajaran siklus II, rata-rata nilai evaluasi materi jenis sudut yaitu 86 atau 86% . Dari 10 peserta didik sebanyak 10 siswa atau 100% memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM), dengan kata lain semua siswa kelas III memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM). Dengan berubahnya peraturan permainan ular tangga, peserta didik menjadi lebih terkondisikan. Setiap kelompok dapat berdiskusi dengan baik dan kelompok lain dapat memperhatikan soal dan jawaban kelompok lainnya.

Berdasarkan hasil penelitian pada tahap pra siklus dari 10 peserta didik memperoleh nilai rata-rata kelas 63%. Peserta didik yang memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 4 siswa atau 40%, sedangkan peserta didik yang belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 6 siswa atau 60%. Hal ini terjadi karena pembelajaran masih menggunakan metode tradisional, dimana pembelajaran masih berpusat pada guru dan media yang digunakan kurang bervariasi sehingga siswa kurang aktif dalam pembelajaran sehingga berdampak pada hasil belajar siswa yang rendah.

Peneliti merencanakan menggunakan media pembelajaran ular tangga supaya dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran materi jenis sudut. Karena dengan menggunakan media pembelajaran akan lebih menjamin terjadinya pemahaman terhadap materi pembelajaran, media pembelajaran membantu guru dalam menyampaikan pesan-pesan atau materi pelajaran kepada siswanya agar pesan lebih mudah dimengerti, lebih menarik dan lebih menyenangkan bagi peserta didik (Lestari & Ashadi 2014).

Hasil belajar Tema 8 Praja Muda Karana Subtema 1 pembelajaran 5 materi jenis sudut mengalami peningkatan setelah menggunakan media pembelajaran dimana siklus I lebih tinggi dari pada pra siklus yaitu 63% menjadi 71% pada siklus I. peserta didik yang memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) sebanyak 8 siswa atau 80% dan peserta didik yang belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) sebanyak 2 siswa atau 20%.

Hasil belajar siklus I dirasa masih kurang memuaskan bagi peneliti maka dilanjutkan pada siklus II, dengan menggunakan media pembelajaran yang sama yaitu ular tangga dan juga audio visual video. Pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga pada siklus I semua peserta didik ikut bermain dalam permainan, sehingga pada saat mendapatkan nomor soal secara bersamaan peserta didik berebut soal, yang menjadikan pembelajaran tidak kondusif, peserta didik ramai berebut soal dan peserta didik lain tidak memperhatikan soal yang diberikan oleh guru dan jawaban dari peserta didik. Selain itu pada saat pembelajaran peserta didik masih terlihat tegang dan malu-malu dikarenakan tidak terbiasa pembelajaran menggunakan LCD dan direkam oleh guru. Maka dari itu peneliti memutuskan melanjutkan siklus II.

Pada siklus II juga terjadi peningkatan hasil belajar materi jenis sudut yaitu 71% pada siklus I menjadi 86% pada siklus II. Peserta didik yang memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) sebanyak 10 siswa atau 100% dan sebanyak 0 siswa atau 0% belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM). Dengan kata lain semua siswa kelas III memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM).

Pembelajaran pada siklus II menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa dan peningkatan jumlah peserta didik yang memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM). Permainan ular tangga juga lebih terkondisikan, kelompok yang mendapat nomor soal sudah aktif berdiskusi dan kelompok lain memperhatikan soal dan jawaban kelompok lain. Peserta didik sudah tidak terlihat tegang dan malu-malu saat menanyakan ataupun menyampaikan sesuatu.

Simpulan

Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh guru, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media ular tangga pada pembelajaran Tema 8 Praja Muda Karana Subtema I Aku Anggota Pramuka materi jenis sudut kelas III SDN 3 Temboro Semester II Tahun Ajaran 2021/2022 berjalan dengan baik, dan karenanya hasil belajar peserta didik meningkat: (1) terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran tematik setelah menggunakan media pembelajaran ular tangga terbukti dengan meningkatnya persentase ketuntasan belajar 40% pada pembelajaran pra siklus menjadi 80% pada siklus I dan meningkat 100% pada siklus II, dan (2) terjadi peningkatan nilai rata-rata peserta didik dalam pembelajaran tematik setelah menggunakan media pembelajaran ular tangga terbukti dengan meningkatnya persentase rata-rata kelas 63% pada pembelajaran pra siklus menjadi 71% pada siklus I dan meningkat 86% pada siklus II.

Daftar Rujukan

- Juwantara, Rido Agung. 2019. Analisis teori perkembangan kognitif piaget pada tahap operasional konkret 7-12 tahun dalam pembelajaran matematika. *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*. 9(1). 4-8.
- Kurniati, Puji dkk. 2020. Upaya meningkatkan hasil belajar tematik materi penjumlahan puluhan menggunakan metode permainan ular tangga. *Journal of education action research*. 4(4). 2-10.
- Muhibbin, Syah. (2012). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Mulyatiningsih, Endang. (2012) *Metodologi Penelitian Terapan*. Yogyakarta: Alfabeta
- Rusman, (2017) *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana
- Rusman. 2012. *Model-Model Pembelajaran : Mengembangkan Profesionalisme Guru*, Bandung : CV. Alfabeta.
- Sanjaya, W. 2006. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta, CV

Surayya,L, dkk.2014. Pengaruh Model Pembelajaran Think Pair Share Terhadap Hasil Belajar IPA Ditinjau Dari Keterampilan Berpikir Kritis Siswa. E-journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha. 4.