Science and Education Journal
Vol 5 No 3 (2026)
E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

Penerapan Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Murid Kelas IV UPTD SD Negeri 070991 Mudik

Indah Anjelitha Telaumbanua[1], Natalia Kristiani Lase[2], Eka Periaman Zai[3], Dernius Hura[4]
[1]Universitas Nias, indahanjelitha03@gmail.com
[2]Universitas Nias, nataliakristianilase@uniad.ac.id
[3]Universitas Nias, ekaperiamanzai@unias.ac.id
[4]Universitas Nias, dernihura@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar IPAS murid kelas IV UPTD SD Negeri 070991 Mudik akibat pembelajaran yang masih didominasi metode konvensional, penggunaan media yang kurang bervariasi, dan rendahnya keaktifan murid. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses penerapan media permainan ular tangga dan menganalisis peningkatan hasil belajar IPAS murid. Penelitian menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, meliputi perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 18 murid kelas IV-A. Data dikumpulkan melalui observasi, tes, wawancara, dan dokumentasi, kemudian dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media permainan ular tangga meningkatkan aktivitas pembelajaran dan hasil belajar kognitif murid. Aktivitas guru meningkat dari 60,94% pada Siklus I menjadi 82,81% pada Siklus II, sedangkan aktivitas murid meningkat dari 50% menjadi 78,13%. Nilai rata-rata hasil belajar meningkat dari 56,39 menjadi 80,83, sementara ketuntasan klasikal meningkat dari 16,66% menjadi 88,88%. Dengan demikian, penerapan media permainan ular tangga berhasil meningkatkan aktivitas pembelajaran dan hasil belajar kognitif IPAS murid.

Kata kunci: *media ular tangga, pembelajaran IPAS, hasil belajar, aktivitas murid*

Abstract

This study was motivated by the low Natural and Social Sciences (IPAS) learning outcomes of fourth-grade students at UPTD SD Negeri 070991 Mudik, resulting from instruction dominated by conventional methods, a lack of variety in instructional media, and low student engagement. The study aimed to describe the implementation process of the "Snakes and Ladders" game as an instructional medium and to analyze the improvement in students' IPAS learning outcomes. A Classroom Action Research (CAR) method was employed, conducted over two cycles comprising planning, action, observation, and reflection. The research subjects consisted of 18 students from class IV-A. Data were collected through observation, tests, interviews, and documentation, and subsequently analyzed using both quantitative and qualitative methods. The results indicate that the implementation of the "Snakes and Ladders" game enhanced learning activities and students' cognitive learning outcomes. Teacher activity increased from 60.94% in Cycle I to 82.81% in Cycle II, while student activity rose from 50% to 78.13%. The average learning outcome score improved from 56.39 to 80.83, and the class mastery rate increased from 16.66% to 88.88%. Thus, the use of the "Snakes and Ladders" game successfully improved learning activities and students' cognitive learning outcomes in IPAS.

E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

Keywords: *snakes and ladders media, learning outcomes, IPAS, classroom action research, elementary school.*

Corresponding Author:
Indah Anjelitha Telaumbanua
Universitas Nias, indahanjelitha03@gmail.com

PENDAHULUAN

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan salah satu mata pelajaran dalam Kurikulum Merdeka pada jenjang sekolah dasar yang mengintegrasikan pengetahuan ilmu pengetahuan alam dan ilmu pengetahuan sosial. Pengintegrasian tersebut disesuaikan dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar yang masih berada pada tahap perkembangan berpikir konkret. Pembelajaran IPAS tidak hanya diarahkan pada penguasaan pengetahuan, tetapi juga pada kemampuan peserta didik dalam memahami berbagai fenomena yang berkaitan dengan lingkungan dan kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, pembelajaran IPAS perlu dilaksanakan melalui kegiatan yang melibatkan peserta didik secara aktif, memberikan pengalaman belajar yang konkret, serta menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal (Kelana & Wardani, 2021).

Pada kondisi ideal, pembelajaran IPAS seharusnya memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam mengamati, bertanya, berdiskusi, mencoba, dan mengomunikasikan hasil pemikirannya. Keterlibatan secara langsung dalam proses pembelajaran dapat membantu peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna dan memudahkan mereka dalam memahami konsep yang dipelajari. Hal tersebut sejalan dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar yang cenderung lebih mudah memahami konsep melalui pengalaman konkret, aktivitas langsung, dan penggunaan media yang menarik. Dengan demikian, pemilihan metode dan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik menjadi salah satu faktor penting dalam menciptakan pembelajaran IPAS yang efektif.

Namun, kondisi pembelajaran IPAS di kelas IV UPTD SD Negeri 070991 Mudik menunjukkan adanya kesenjangan antara kondisi ideal dan kondisi yang terjadi di lapangan. Berdasarkan hasil observasi awal, proses pembelajaran masih didominasi oleh metode konvensional, terutama ceramah dan tanya jawab. Aktivitas peserta didik selama pembelajaran masih tergolong rendah, yang ditunjukkan oleh adanya peserta didik yang pasif, kurang antusias mengikuti pembelajaran, serta kurang berani menyampaikan pendapat maupun menjawab pertanyaan guru. Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik masih terbatas. Kondisi tersebut menyebabkan proses pembelajaran cenderung monoton sehingga kesempatan peserta didik untuk memperoleh pengalaman belajar secara langsung menjadi terbatas. Keadaan ini pada akhirnya berpotensi memengaruhi minat, keterlibatan, dan hasil belajar peserta didik (Suryoadi, 2022).

Permasalahan tersebut diperkuat oleh data hasil belajar peserta didik. Berdasarkan nilai sumatif semester 1, Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan adalah 75, sedangkan nilai peserta didik berada pada rentang

E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

12 hingga 86 dengan nilai rata-rata kelas sebesar 47,68 dan termasuk kategori kurang. Data tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik belum mencapai KKTP yang telah ditetapkan. Rendahnya hasil belajar tersebut menunjukkan bahwa permasalahan pembelajaran tidak hanya berkaitan dengan pencapaian nilai, tetapi juga dengan proses pembelajaran yang belum sepenuhnya mampu melibatkan peserta didik secara aktif. Oleh sebab itu, diperlukan suatu upaya perbaikan pembelajaran yang mampu menciptakan aktivitas belajar yang lebih interaktif sekaligus memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memahami materi melalui pengalaman yang konkret.

Salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah pemanfaatan media pembelajaran berbasis permainan. Media permainan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik karena memungkinkan peserta didik memperoleh pengalaman belajar sambil bermain. Salah satu media yang relevan untuk digunakan dalam pembelajaran IPAS adalah permainan ular tangga. Karakteristik permainan ular tangga yang dekat dengan dunia bermain peserta didik sekolah dasar memungkinkan media tersebut dimanfaatkan untuk meningkatkan perhatian, keterlibatan, dan motivasi belajar. Melalui integrasi materi dan soal pembelajaran ke dalam permainan, peserta didik tidak hanya mengikuti aktivitas bermain, tetapi juga memperoleh kesempatan untuk mengingat, memahami, menerapkan, dan menganalisis materi yang dipelajari.

Penggunaan media ular tangga dalam penelitian ini tidak hanya menempatkan permainan sebagai aktivitas hiburan, tetapi dirancang sebagai media pembelajaran yang mengintegrasikan materi IPAS dengan kartu soal yang disusun secara berjenjang berdasarkan tingkat kognitif. Kartu soal mencakup kemampuan memahami (C2), menerapkan (C3), dan menganalisis (C4). Rancangan tersebut dimaksudkan agar aktivitas bermain memiliki tujuan pembelajaran yang jelas dan dapat memberikan stimulus terhadap kemampuan berpikir peserta didik. Dengan demikian, media ular tangga dalam penelitian ini memiliki fungsi ganda, yaitu menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus menjadi sarana untuk melatih kemampuan kognitif dan meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Penggunaan media ular tangga juga memiliki keterkaitan dengan pendekatan Game-Based Learning (GBL), yaitu pembelajaran yang memanfaatkan unsur permainan untuk mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Dinamika permainan berupa aturan, tantangan, interaksi, dan umpan balik dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan (Maharini et al., 2024). Rahmah dan M. Hidayat (2023:17) menjelaskan bahwa media ular tangga merupakan alat bantu pembelajaran berupa papan permainan yang terdiri atas kotak-kotak dan dilengkapi gambar ular serta tangga yang dimainkan oleh dua orang atau lebih. Dalam konteks pembelajaran, media tersebut dapat digunakan untuk menciptakan aktivitas belajar yang lebih menyenangkan, interaktif, dan mampu meningkatkan motivasi peserta didik. Oleh karena itu, penggunaan media ular tangga dipandang relevan dengan karakteristik permasalahan yang ditemukan di kelas IV UPTD SD Negeri 070991 Mudik.

Sejumlah penelitian terdahulu telah menunjukkan potensi media ular tangga dalam mendukung proses dan hasil pembelajaran. Agustin et al. (2023) meneliti penggunaan media Ular Tangga Pintar terhadap hasil belajar peserta didik kelas V pada mata pelajaran IPS. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa media ular tangga dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran yang mendukung pencapaian hasil belajar. Selanjutnya, Vina dan Hafizh (2023) menerapkan media ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar IPAS kelas IV melalui penelitian tindakan kelas.

E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

Penelitian Yudiyanto et al. (2022) juga menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar melalui penggunaan media pembelajaran ular tangga. Sementara itu, Winarni et al. (2023) menerapkan permainan ular tangga edukasi pada anak usia 4–5 tahun dalam konteks Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), dengan fokus pada kemampuan mengenal kata.

Meskipun penelitian-penelitian tersebut menunjukkan bahwa media ular tangga memiliki potensi positif dalam pembelajaran, masih terdapat beberapa kesenjangan yang perlu diperhatikan. Pertama, penelitian Agustin et al. (2023) berfokus pada mata pelajaran IPS dan peserta didik kelas V, sehingga konteksnya berbeda dengan penelitian ini yang berfokus pada pembelajaran IPAS kelas IV. Kedua, penelitian Vina dan Hafizh (2023) memiliki kedekatan dengan penelitian ini karena sama-sama menggunakan media ular tangga, mata pelajaran IPAS, kelas IV, dan desain penelitian tindakan kelas. Namun, penelitian tersebut belum secara khusus menunjukkan pengembangan media ular tangga yang dilengkapi kartu soal berjenjang berdasarkan tingkat kognitif C2, C3, dan C4 sebagai bagian dari tindakan perbaikan pembelajaran. Ketiga, penelitian Yudiyanto et al. (2022) lebih menekankan penggunaan media ular tangga sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar, tetapi konteks materi, karakteristik peserta didik, dan rancangan media yang digunakan berbeda dengan penelitian ini. Keempat, penelitian Winarni et al. (2023) berada pada jenjang PAUD dengan sasaran anak usia 4–5 tahun dan berfokus pada kemampuan mengenal kata, sehingga tujuan, karakteristik peserta didik, serta indikator keberhasilannya berbeda secara mendasar dengan penelitian ini yang berorientasi pada peningkatan hasil belajar IPAS peserta didik sekolah dasar.

Berdasarkan perbandingan tersebut, research gap penelitian ini terletak pada belum banyaknya penelitian yang secara khusus memadukan media ular tangga dengan kartu soal berjenjang pada ranah kognitif C2, C3, dan C4 dalam pembelajaran IPAS kelas IV sekolah dasar serta menerapkannya sebagai tindakan perbaikan pembelajaran secara berkelanjutan melalui dua siklus PTK. Dengan kata lain, penelitian terdahulu umumnya membuktikan efektivitas atau potensi media ular tangga dalam meningkatkan hasil belajar, tetapi belum secara spesifik mengkaji penggunaan media ular tangga yang dirancang dengan tingkatan kognitif tersebut sebagai bagian dari proses perbaikan pembelajaran yang didasarkan pada hasil observasi dan refleksi setiap siklus. Selain itu, penelitian ini dilaksanakan pada konteks permasalahan nyata di kelas IV UPTD SD Negeri 070991 Mudik, yaitu rendahnya aktivitas peserta didik dan hasil belajar yang ditunjukkan oleh rata-rata nilai 47,68, sedangkan KKTP yang ditetapkan sebesar 75.

Berdasarkan research gap tersebut, kebaruan penelitian ini terletak pada rancangan media ular tangga yang tidak hanya digunakan sebagai media permainan, tetapi dikembangkan sebagai media pembelajaran IPAS yang terintegrasi dengan kartu soal berjenjang C2, C3, dan C4 serta digunakan dalam proses PTK melalui dua siklus perbaikan. Setiap kartu soal dirancang untuk memberikan stimulus kognitif yang berbeda sesuai dengan tingkat kemampuan yang ingin dikembangkan. Selain itu, penerapan media dilakukan melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi sehingga hasil pada setiap siklus digunakan sebagai dasar untuk memperbaiki pembelajaran pada siklus berikutnya. Dengan rancangan tersebut, penelitian ini tidak hanya berfokus pada penggunaan permainan ular tangga, tetapi juga pada bagaimana permainan tersebut dapat dikonstruksi menjadi media pembelajaran yang terarah, memiliki tujuan kognitif, dan digunakan untuk memperbaiki proses pembelajaran secara sistematis.

E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses penerapan media permainan ular tangga dalam pembelajaran IPAS dan menganalisis peningkatan hasil belajar peserta didik kelas IV UPTD SD Negeri 070991 Mudik setelah diterapkannya media tersebut. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara praktis bagi guru sebagai alternatif media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar, bagi peserta didik dalam menciptakan pengalaman belajar yang aktif dan menyenangkan, serta bagi sekolah sebagai bahan pertimbangan dalam mengembangkan inovasi pembelajaran untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar IPAS.

METODE

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas hasil belajar murid dalam pembelajaran. Menurut Noer Fikri (2020), PTK adalah penelitian yang dilakukan oleh guru untuk memecahkan masalah dalam melaksanakan tugas pokoknya dan bertujuan untuk memperbaiki pelaksanaan pembelajaran. Menurut Kusuma & Nurmawati, (2023) Proses PTK terdiri dari empat tahap utama: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Pada tahap perencanaan, peneliti berkolaborasi dengan guru kelas selaku kolaborator untuk menyusun modul ajar yang mencakup metode, teknik, serta instrumen permainan Ular Tangga guna meningkatkan hasil belajar kognitif murid. Tahap pelaksanaan tindakan dan tahapan observasi dilakukan secara bersamaan (simultan) di dalam kelas, di mana peneliti bertindak sebagai pengajar dan guru kelas bertindak sebagai pengamat (*observer*) yang mengamati aktivitas proses pembelajaran. Penelitian ini dirancang dengan jumlah pertemuan sebanyak 2 (dua) kali pertemuan pada setiap siklusnya.

Penelitian ini dilaksanakan di UPTD SD Negeri 070991 Mudik yang beralamat di Jalan Pattimura No. 25, Mudik, Kecamatan Gunungsitoli, Kota Gunungsitoli. Subjek penelitian ini adalah murid kelas IV-A UPTD SD Negeri 070991 Mudik dengan total populasi awal sebanyak 19 orang. Namun, penelitian ini menerapkan kriteria eksklusi terhadap P08 (satu) orang murid dikarenakan sakit berkepanjangan sejak awal hingga akhir pelaksanaan tindakan. Oleh karena itu, analisis data, pembahasan, persentase kelulusan, hingga simpulan akhir dalam penelitian ini dilakukan secara konsisten hanya terhadap 18 orang murid yang aktif. Objek Penelitian ini objek yang diteliti yang menjadi focus utama penelitian ada dua yaitu hasil belajar dan penerapan media ular tangga. Hasil belajar merupakan perubahan perilaku atau penguasaan materi murid setelah mengikuti proses pembelajaran sedangkan Penerapan Media ular tangga adalah proses penggunaan media konvesional sebagai alat bantu mengajar.

Materi pembelajaran pada penelitian ini disusun berdasarkan tujuan pembelajaran (TP) IPAS kelas IV dan disesuaikan dengan penggunaan media ular tangga. Pembagian materi pada setiap siklus dilakukan agar pelaksanaan tindakan berlangsung secara sistematis dan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memahami materi melalui kegiatan bermain, menjawab pertanyaan, berdiskusi, dan memperoleh penguatan dari guru.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi, tes hasil belajar, dokumentasi dan wawancara. Dalam melakukan tes hasil belajar peneliti menggunakan soal berbentuk esai yang mengukur kemampuan murid dalam menjelaskan konsep secara mendalam. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Secara kuantitatif,

E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

analisis data digunakan untuk mengolah data yang berbentuk angka. Data kuantitatif bertujuan untuk melihat hasil belajar siswa setiap pertemuan.

Indikator keberhasilan tindakan terdiri dari dua yaitu indikator keberhasilan aktivitas dengan ketentuan jika presentase lembar observasi aktivitas murid secara klasikal mencapai 75% atau berkategori baik dan jika Presentase lembar observasi guru dalam mengelolah pembelajaran mencapai 75% atau berkategori baik, indikator yang kedua adalah keberhasilan hasil belajar kognitf murid. Dengan rumusan kriteria ketuntasan ditentukan secara konsisten yang dimana jika murid dinyatakan tuntas secara individu apabila memperoleh nilai hasil belajar ≥ 75 sesuai dengan standar KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) yang berlaku. Tindakan pembelajaran secara klasikal dinyatakan berhasil apabila minimal 80% dari total murid di dalam kelas telah mencapai kriteria tuntas (Nilai ≥ 75). Dan Murid dinyatakan belum tuntas apabila memperoleh nilai hasil belajar < 75.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di kelas IV UPTD SD Negeri 070991 Mudik. Lokasi sekolah terletak di desa Mudik Kecamatan Gunungsitoli Kota Gunungsitoli. Subjek penelitian ini Adalah murid kelas IV-A UPTD SD Negeri 070991 Mudik sebanyak 18 orang, yang terdiri dari 7 orang laki-laki dan 11 orang perempuan di Kelas IV tahun pembelajaran 2025/2026. Pelaksanaan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan terdiri dari 2 (dua) siklus yakni siklus pertama terdiri dari 2 (dua) kali pertemuan dan begitu juga siklus kedua terdiri dari 2 kali pertemuan. setiap kali pertemuan terdiri dari 2 JP (2 x 35 Menit). Berikut hasil setiap siklus yang diperoleh:

1. Hasil Siklus I

a. Hasil Observasi Guru/ Peneliti Siklus I

Hasil pengamatan tersebut digunakan sebagai dasar untuk menilai keterlaksanaan pembelajaran sekaligus sebagai bahan refleksi guna melakukan perbaikan pada pertemuan berikutnya. Adapun hasil observasi aktivitas guru/peneliti disajikan pada tabel berikut.

Tabel 1. Rekapitulasi Rata-rata keseluruhan lembar observasi Guru pada siklus I

No	Pertemuan	Skor Perolehan	Skor Maksimal	Persentase
1	Pertemuan I	18	32	56,26%
2	Pertemuan II	21	32	65,62%
Rata-rata		**60,94%**		

Berdasarkan hasil perhitungan pengolahan data observasi aktivitas guru/peneliti maka di peroleh rata-rata pada siklus I menunjukkan peningkatan di setiap pertemuan, dimulai dari 56,26% pada Pertemuan I, naik menjadi 65,62% pada Pertemuan II, namun nilai rata-rata pada siklus I ini masih 60,94% kategori Cukup.

b. Hasil Observasi Aktivitas Murid siklus I

Lembar observasi Aktivitas murid pada Siklus pertama, hasil siswa yakni Pertemuan Pertama 46,88% dan Pertemuan kedua 53,13%, Berikut ini hasil analisis data pada Siklus I:

Tabel 2. Rekapitulasi Rata-rata keseluruhan lembar observasi aktivitas siswa pada siklus I

E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

No	Pertemuan	Skor Perolehan	Skor Maksimal	Persentase
1	Pertemuan I	15	32	46,87%
2	Pertemuan II	17	32	53,12%
Rata-rata		**50%**		

C. Hasil Belajar Siklus I

Persentase hasil tes akhir siklus I yaitu setelah siswa melakukan pembelajaran yang berorientasi pada pembelajaran yang menggunakan media ular tangga. Data hasil belajar dapat dilihat pada Tabel berikut ini :

Tabel 3. Hasil Nilai Tes soal uraian Siklus I

No	Nama	KKTP	Nilai	Kategori
1	P01	75	85	Tuntas
2	P02	75	50	Tidak Tuntas
3	P03	75	80	Tuntas
4	P04	75	45	Tidak Tuntas
5	P05	75	60	Tidak Tuntas
6	P06	75	50	Tidak Tuntas
7	P07	75	55	Tidak Tuntas
8	P08	75	60	Tidak Tuntas
9	P09	75	75	Tuntas
10	P10	75	55	Tidak Tuntas
11	P11	75	55	Tidak Tuntas
12	P12	75	60	Tidak Tuntas
13	P13	75	60	Tidak Tuntas
14	P14	75	40	Tidak Tuntas
15	P15	75	60	Tidak Tuntas
16	P16	75	40	Tidak Tuntas
17	P17	75	35	Tidak Tuntas
18	P18	75	50	Tidak Tuntas
Jumlah Total			**1015**	
Rata-Rata			**56,39**	

Tabel 4. Hasil Ketuntasan tes soal uraian Siklus I

No	Nilai	Kategori	Jumlah	Presentase
1	≥75	Tuntas	3	16,66%
2	<75	Belum Tuntas	15	83,33%
Jumlah			**18**	**100%**

Berdasarkan hasil pengolahan data tes pada Siklus I, terdapat tiga hasil statistik utama yang diperoleh. Pertama, nilai rata-rata kelas yang dicapai murid adalah sebesar 56,39. Kedua, secara kuantitas jumlah murid yang mencapai kriteria tuntas sebanyak 3 orang dari total 18 murid. Ketiga, persentase ketuntasan klasikal yang diperoleh pada siklus ini hanya sebesar 16,67%. Dengan demikian, indikator ketuntasan klasikal minimal 80% belum tercapai.

Dari 18 murid, sebanyak 3 murid telah mencapai nilai ≥ 75, sedangkan 15 peserta didik belum mencapai ketuntasan. Banyak murid mendapatkan nilai yang masih berada di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan yaitu 75.

2. Hasil Siklus II

a. Hasil Observasi Guru/ Peneliti Siklus II

E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

Hasil pengamatan tersebut digunakan sebagai dasar untuk menilai keterlaksanaan pembelajaran sekaligus sebagai bahan refleksi guna melakukan perbaikan pada pertemuan berikutnya. Adapun hasil observasi aktivitas guru/peneliti disajikan pada tabel berikut.

Tabel 5. Rekapitulasi Rata-rata keseluruhan lembar observasi Guru (peneliti) siklus II

No	Pertemuan	Skor Perolehan	Skor Maksimal	Persentase
1	Pertemuan I	24	32	75%
2	Pertemuan II	29	32	90,63%
Rata-rata		**82,81%**		

Berdasarkan tabel di atas, rata-rata lembar observasi guru pada siklus II menunjukkan peningkatan di setiap pertemuan, dimulai dari 75% pada Pertemuan I, naik menjadi 90,63% pada Pertemuan II. nilai rata-rata pada siklus II yaitu 82,81% terjadi peningkatan dengan kategori Sangat baik.

b. Hasil Observasi Aktivitas Murid siklus II

Lembar observasi Aktivitas murid pada Siklus II, hasil observasi aktifitas murid yakni Pertemuan I yakni 75,00% dan Pertemuan II 81,25% Berikut ini adalah hasil analisis data pada Siklus II:

Tabel 6. Rekapitulasi Rata-rata keseluruhan lembar observasi aktivitas murid pada siklus II

No	Pertemuan	Skor Perolehan	Skor Maksimal	Persentase
1	Pertemuan I	24	32	75%
2	Pertemuan II	26	32	81,25%
Rata-rata		**78,13%**		

C. Hasil Belajar Siklus II

Data hasil belajar ditunjukkan oleh Tes akhir Siklus II yang diberikan kepada 18 siswa. Persentase hasil tes akhir siklus II yaitu setelah siswa melakukan pembelajaran yang berorientasi pada pembelajaran yang menggunakan media ular tangga. Data hasil belajar dapat dilihat pada Tabel berikut ini :

Tabel 7. Hasil Nilai Tes soal uraian Siklus II

No	Nama	KKTP	Nilai	Kategori
1	P01	75	90	Sangat Baik
2	P02	75	80	Baik
3	P03	75	85	Baik
4	P04	75	75	Baik
5	P05	75	80	Baik
6	P06	75	85	Baik
7	P07	75	85	Baik
8	P08	75	75	Baik
9	P09	75	90	Sangat Baik
10	P10	75	70	Cukup
11	P11	75	75	Baik
12	P12	75	85	Baik
13	P13	75	85	Baik
14	P14	75	70	Cukup
15	P15	75	85	Baik
16	P16	75	85	Baik

E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

17	P17	75	75	Baik
18	P18	75	80	Baik
Jumlah Total			**1455**	
Rata-Rata			**80,83**	**Baik**

Tabel 8. Hasil Ketuntasan tes soal uraian Siklus II

No	Nilai	Kategori	Jumlah	Presentase
1	≥75	Tuntas	16	88,88%
2	<75	Belum Tuntas	2	11,11%
Jumlah			**18**	**100%**

Berdasarkan hasil pengolahan data penilaian kinerja peserta didik, diperoleh nilai rata-rata kelas sebesar **88,88%**. Dengan demikian, persentase ketuntasan klasikal sudah mencapai 80%. Dari 18 murid, sebanyak 16 murid telah mencapai nilai ≥ 75, sedangkan 2 peserta didik belum mencapai ketuntasan namun murid yang tidak tuntas inipun mengalami peningkatan nilai dari siklus I ke siklus II walaupun tidak melewati KKTP.

Pembahasan

Perbandingan antarsiklus menunjukkan adanya peningkatan pada aktivitas pembelajaran serta hasil belajar kognitif peserta didik dari Siklus I ke Siklus II. Guna memberikan gambaran perkembangan tindakan secara menyeluruh, berikut disajikan ringkasan hasil observasi proses dan tes kognitif antar-siklus pada Tabel 4.21:

Tabel 9. ***Ringkasan Hasil Observasi dan Tes Antar-Siklus***

No	Aspek	Siklus I	Siklus II	Kenaikan
1	Aktivitas Guru	60,94%	82,81%	21,87%
2	Aktivitas Murid	46,87%	78,13%	31,26%
3	Nilai Rata-rata Kelas	56,39	80,83	24,44
4	Jumlah Peserta Didik Tuntas	3 murid	16 murid	13 murid
5	Ketuntasan Klasikal	16,67%	88,88%	72,22%

Berdasarkan tabel diatas Nilai rata-rata hasil belajar kognitif murid mengalami kenaikan dari 56,39 pada Siklus I menjadi 80,83 pada Siklus II, atau naik sebesar 24,44 poin. Jumlah peserta didik yang mencapai KKTP mengalami peningkatan dari 3 orang murid pada siklus I menjadi 16 murid pada siklus ke II. Peningkatan ini menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik telah mampu mencapai standar ketuntasan yang ditetapkan. Dan Persentase ketuntasan klasikal meningkat dari 16,67% pada Siklus I menjadi 88,89% pada Siklus II, atau merngalami kenaikan sebesar 72,22 poin presentase. Hasil ini telah melampaui indikator keberhasilan penelitian yang ditetapkan, yaitu minimal 80% peserta didik mencapai nilai ≥75.

Hasil penelitian tindakan kelas menunjukkan bahwa penerapan media permainan ular tangga dalam pembelajaran IPAS dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar murid kelas IV UPTD SD Negeri 070991 Mudik. Peningkatan tersebut terlihat dari perubahan proses pembelajaran dan capaian hasil belajar antara Siklus I dan Siklus II. Namun, peningkatan tersebut tidak terjadi secara langsung, melainkan melalui proses perbaikan tindakan berdasarkan hasil refleksi pada setiap akhir siklus. Dengan demikian, keberhasilan pada Siklus II merupakan hasil dari perbaikan terhadap beberapa kekurangan yang ditemukan pada pelaksanaan Siklus I.

Pada pelaksanaan Siklus I, penerapan media permainan ular tangga belum berlangsung secara optimal. Berdasarkan hasil observasi, masih terdapat murid yang belum memahami aturan permainan dengan baik, kurang aktif dalam berdiskusi, serta

E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

mengalami kesulitan dalam menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan materi IPAS. Kondisi tersebut menyebabkan keterlibatan murid dalam pembelajaran belum merata. Sebagian murid masih cenderung menunggu arahan guru atau teman dalam menyelesaikan pertanyaan, sementara beberapa murid lainnya lebih berfokus pada aktivitas permainan daripada memahami materi yang diberikan. Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media permainan saja belum cukup untuk memastikan seluruh murid terlibat secara optimal dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil refleksi Siklus I, peneliti melakukan beberapa perbaikan pada Siklus II. Perbaikan pertama dilakukan dengan memberikan penjelasan mengenai aturan permainan secara lebih jelas dan sistematis sebelum permainan dimulai. Guru juga memberikan contoh pelaksanaan permainan sehingga murid memiliki gambaran yang lebih konkret mengenai langkah-langkah yang harus dilakukan. Perbaikan kedua dilakukan dengan meningkatkan bimbingan selama permainan berlangsung, terutama kepada murid yang mengalami kesulitan dalam memahami pertanyaan atau materi. Perbaikan ketiga dilakukan dengan memberikan motivasi dan dorongan kepada murid agar berani menyampaikan jawaban, berdiskusi dengan anggota kelompok, dan berpartisipasi secara aktif. Dengan demikian, permainan tidak hanya diarahkan sebagai aktivitas bermain, tetapi juga sebagai sarana untuk mengarahkan murid agar terlibat dalam proses berpikir dan memahami materi pembelajaran.

Perbaikan tindakan tersebut memberikan perubahan terhadap aktivitas murid pada Siklus II. Murid mulai lebih memahami mekanisme permainan, lebih aktif mengikuti giliran, serta lebih terlibat dalam diskusi kelompok ketika menghadapi pertanyaan pada kartu permainan. Peningkatan aktivitas murid secara klasikal terlihat dari 53,13% pada Siklus I menjadi 81,25% pada Siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa perbaikan dalam pemberian instruksi, bimbingan, dan motivasi mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih terarah serta meningkatkan keterlibatan murid.

Meningkatnya aktivitas murid tersebut selanjutnya berjalan seiring dengan peningkatan hasil belajar kognitif. Nilai rata-rata hasil belajar meningkat dari 56,39 pada Siklus I menjadi 80,83 pada Siklus II, atau mengalami peningkatan sebesar 24,44 poin. Persentase ketuntasan belajar klasikal juga meningkat dari 16,67% pada Siklus I menjadi 88,88% pada Siklus II. Peningkatan tersebut dapat dipahami karena pada Siklus II murid tidak hanya lebih aktif mengikuti permainan, tetapi juga memperoleh kesempatan yang lebih banyak untuk membaca, mendiskusikan, menjawab, dan mengoreksi pemahaman terhadap materi melalui kartu pertanyaan yang terdapat dalam permainan.

Kartu pertanyaan yang digunakan dalam media ular tangga menjadi salah satu unsur penting dalam proses tersebut. Ketika murid memperoleh kotak yang berisi pertanyaan atau tugas, mereka dituntut untuk mengingat dan memahami materi sebelum menentukan jawaban. Diskusi bersama anggota kelompok memberikan kesempatan kepada murid untuk saling bertukar pendapat dan memperbaiki pemahaman. Dengan demikian, aktivitas permainan memiliki fungsi pembelajaran karena setiap langkah dalam permainan tetap dikaitkan dengan materi IPAS yang sedang dipelajari. Proses tersebut membuat murid memperoleh pengalaman belajar yang lebih aktif dibandingkan pembelajaran yang hanya berpusat pada penjelasan guru.

Peningkatan hasil belajar juga berkaitan dengan perubahan suasana belajar yang terjadi pada Siklus II. Berdasarkan hasil wawancara terhadap tiga orang murid yang mewakili kategori hasil belajar tinggi, sedang, dan rendah, seluruh responden memberikan respons positif terhadap penggunaan media permainan ular tangga. Murid menyatakan bahwa pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, menarik, dan tidak membosankan. Bahkan, salah satu murid dengan kategori hasil belajar terendah

E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

menyampaikan, “Suka, kalo boleh setiap hari biar saya dan teman-teman bermain ular tangga.” Respons tersebut menunjukkan bahwa media permainan mampu membangun ketertarikan murid terhadap kegiatan pembelajaran, termasuk bagi murid yang capaian hasil belajarnya masih rendah.

Dengan demikian, peningkatan hasil belajar pada penelitian ini tidak hanya berkaitan dengan keberadaan media ular tangga, tetapi juga dengan proses perbaikan pelaksanaan pembelajaran dari Siklus I ke Siklus II. Pada Siklus I, media belum digunakan secara optimal karena sebagian murid masih belum memahami aturan, kurang aktif dalam diskusi, dan membutuhkan bimbingan dalam menjawab pertanyaan. Setelah dilakukan perbaikan berupa penjelasan aturan yang lebih jelas, pemberian contoh, peningkatan pendampingan, dan motivasi kepada murid, proses pembelajaran pada Siklus II menjadi lebih terarah. Perubahan tersebut kemudian diikuti oleh peningkatan aktivitas murid dan hasil belajar.

Temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian Vina dan Hafizh (2023) yang menunjukkan bahwa penggunaan media ular tangga dapat membantu meningkatkan hasil belajar IPAS murid sekolah dasar. Dalam penelitian ini, media ular tangga tidak hanya digunakan sebagai alat permainan, tetapi dimodifikasi dengan kartu pertanyaan yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Modifikasi tersebut memberikan stimulus kepada murid untuk terlibat dalam kegiatan mengingat, memahami, berdiskusi, dan menjawab pertanyaan selama permainan berlangsung. Oleh karena itu, media permainan ular tangga dapat menjadi salah satu alternatif untuk menciptakan pembelajaran IPAS yang lebih aktif dan menyenangkan.

Selain itu, respons positif murid terhadap media ular tangga memperlihatkan bahwa aspek afektif dan aktivitas belajar turut mendukung proses pencapaian hasil belajar kognitif. Murid yang merasa senang dan tertarik terhadap pembelajaran cenderung lebih bersedia mengikuti kegiatan, berdiskusi, dan berusaha menjawab pertanyaan. Meskipun demikian, hasil wawancara terhadap tiga orang murid tidak dapat digunakan untuk menyimpulkan kondisi afektif seluruh murid secara mutlak. Data tersebut lebih tepat diposisikan sebagai data pendukung yang memberikan gambaran mengenai pengalaman dan persepsi beberapa murid terhadap penggunaan media ular tangga.

Di sisi lain, hasil refleksi Siklus II menunjukkan bahwa masih terdapat dua orang murid yang belum mencapai KKTP. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar melalui media permainan ular tangga belum berarti bahwa seluruh murid memperoleh capaian yang sama. Perbedaan kecepatan memahami materi, kemampuan berkonsentrasi, dan kebutuhan belajar individual tetap menjadi faktor yang perlu diperhatikan. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran secara klasikal perlu disertai dengan pendampingan individual dan kegiatan remedial bagi murid yang belum mencapai kriteria ketuntasan.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat dipahami bahwa keberhasilan penerapan media permainan ular tangga dalam penelitian ini merupakan hasil dari proses tindakan yang bersifat siklus. Kekurangan yang ditemukan pada Siklus I menjadi dasar untuk merancang perbaikan pada Siklus II. Perbaikan tersebut berupa peningkatan kejelasan instruksi, pemberian contoh permainan, pendampingan yang lebih intensif, serta peningkatan motivasi dan partisipasi murid. Setelah perbaikan dilakukan, aktivitas murid meningkat dari 53,13% menjadi 81,25%, nilai rata-rata hasil belajar meningkat dari 56,39 menjadi 80,83, dan ketuntasan klasikal meningkat dari 16,67% menjadi 88,88%. Dengan demikian, temuan penelitian menunjukkan bahwa media permainan ular tangga yang diterapkan secara terencana dan diperbaiki berdasarkan hasil refleksi

E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

dapat mendukung terciptanya pembelajaran IPAS yang lebih aktif, menarik, dan berdampak positif terhadap hasil belajar murid.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dalam dua siklus pada murid kelas IV UPTD SD Negeri 070991 Mudik, dapat disimpulkan Penerapan media permainan ular tangga dalam pembelajaran IPAS diikuti peningkatan aktivitas proses pembelajaran pada kelas IV-A UPTD SD Negeri 070991 Mudik. Hal ini ditunjukkan oleh kenaikan persentase aktivitas guru dari 60,94% pada Siklus I menjadi 82,81% pada Siklus II. Peningkatan tersebut sejalan dengan kenaikan persentase rata-rata aktivitas murid dari 50% pada Siklus I menjadi 78,13% pada Siklus II.

Penerapan media permainan ular tangga efektif meningkatkan hasil belajar kognitif murid kelas IV UPTD SD Negeri 070991 Mudik pada mata pelajaran IPAS. Keberhasilan tindakan ini ditunjukkan oleh kenaikan nilai rata-rata kelas dari 56,39 pada Siklus I menjadi 80,83 pada Siklus II. Selain itu, tingkat persentase ketuntasan belajar klasikal murid juga mengalami kenaikan dari 16,67% pada Siklus I menjadi 88,89% pada Siklus II, sehingga terjadi peningkatan ketuntasan klasikal sebesar 72,22% dan berhasil melampaui indikator keberhasilan yang ditetapkan.

Secara keseluruhan, penerapan media permainan ular tangga berhasil mengoptimalkan aktivitas proses pembelajaran serta meningkatkan hasil belajar kognitif murid kelas IV UPTD SD Negeri 070991 Mudik pada mata pelajaran IPAS.

DAFTAR PUSTAKA

Agustin, D., Sriwijayanti, R. P., & Qomariyah, R. S. (2023). Pengaruh Media Ular Tangga Pintar (Utar) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran IPS Tema Keragaman Budaya Di SDN Dringu Tahun Ajaran 2022/2023. *Jurnal Parameter*, *35 No 1*.

Kelana, J. B., & Wardani, D. S. (2021). *Model Pembelajaran IPA SD*.

Kusuma, A., & Nurmawanti, I. (2023). *Penelitian Tindakan Kelas Sarana Peningkatan Profesionalisme Guru* (1st ed.).

Nasution, A. F., Wardani, T. K., Lubis, N. A., & Pratama, Y. (2024). *Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran di Kelas*.

Maharini, Aminuyati, Wiyono, H., & Karolina, V. (2024). Efektivitas Model Pembelajaran Game-Based Learning terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran IPS Kelas VII SMP Negeri 6 Pontianak. *Journal on Education*.

Rahmah, S., & M. Hidayat, M. M. S. R. P. M. (2023). *Media Ular Tangga Meningkatkan Kemahiran Membaca Bahasa Arab Sederhana*.

Ramadani, A., Arfi, R., & Suriani, A. (2025). Penggunaan media gambar dalam proses pembelajaran siswa kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Yudistira*.

Suryoadi, I. C. O. (2022). *Pengembangan Strategi Pembelajaran Aktif Dan Kreatif Dalam Pendidikan Kristen*.

Vina, D., & Hafizh, M. (2023). Penerapan Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Kelas IV SDN Pojoksari 1. *Jurnal PGSD Indonesia*.

Winarni, L., Hasibuan, R., & Izzati, U. A. (2023). Penerapan Media Permainan Ular Tangga Edukasi dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Kata. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*.

Yudiyanto, M., Jamil, A. M., Ramdani, P., & Masripah, I. (2022). Penerapan Permainan Ular Tangga Sebagai Pembelajaran Pada Mata Pelajaran IPA. *Jurnal Murabbi*.