



AL-MUDARRIS : journal of education, Vol. 6, No. 2 Oktober 2023  
Homepage : <http://e-journal.staima-alhikam.ac.id/index.php/al-mudarris>  
ISSN : 2620-5831 (print), ISSN: 2620-4355(online)  
DOI : 10.32478/al-mudarris.v%vi%i.1899  
Article type : Original Research Article

## IMPROVING SCIENCE LEARNING OUTCOMES USING SNAKES AND LADDERS GAME MEDIA IN PRIMARY SCHOOLS

### PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPA MENGGUNAKAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA DI MADRASAH IBTIDAIYAH

Mariya Ulfa\*1, Moh. Nadhif\*2, Umi Salamah\*3  
<sup>1,2,3</sup>STAI Ma'had Aly Al-Hikam Malang, Indonesia  
<sup>1</sup>mariyaulfasweet@gmail.com, <sup>2</sup>buya.nadhif@gmail.com,  
<sup>3</sup>umisalamah393@gmail.com

#### Abstract

Madrasah Ibtidaiyah is the beginning of a journey for students to take advantage of the knowledge gained to make it meaningful for their lives. In the 2013 curriculum, science material is only given to the high grade level. IPA stands for Natural Sciences is a collection of knowledge about natural phenomena. Science is often considered the most difficult subject. This can be seen in the fourth grade students of MI Al Fattah Malang. From the results of learning science at the end of the first semester, there are still many who have not reached the minimum completeness criteria. This study aims to determine the students' initial learning outcomes, the implementation of science learning using snakes and ladders game media and students' final learning outcomes after using snakes and ladders game media. This study used a classroom action research design consisting of 2 cycles. Each cycle consists of 2 meetings. Each cycle consists of planning, action, observation, reflection, improvement plan. Based on the results of the study, the following three conclusions were obtained: the initial learning outcomes of students experienced a lot of incompleteness, the use of snakes and ladders game media could improve science learning outcomes, and students' learning outcomes could increase through the use of snakes and ladders game media. This is evidenced by the percentage of complete learning outcomes of students before and after using the snake and ladder game media, which increased from 9.1% to 81.82%.

**Keywords:** Learning Outcomes, Science Learning, Snakes and Ladders Media.

#### Abstrak

Madrasah Ibtidaiyah merupakan awal perjalanan bagi peserta didik untuk memanfaatkan ilmu yang di dapat agar bermakna bagi kehidupannya. Pada kurikulum 2013 materi IPA hanya diberikan kepada jenjang kelas tinggi saja. IPA singkatan dari Ilmu Pengetahuan Alam merupakan kumpulan pengetahuan tentang gejala alam. IPA sering dianggap sebagai mata pelajaran paling sulit. Hal ini terlihat pada peserta didik kelas IV MI Al Fattah Malang. Dari hasil belajar IPA pada akhir semester I masih banyak yang belum mencapai nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar awal peserta didik,

180|

E-mail address: mariyaulfasweet@gmail.com, buya.nadhif@gmail.com,  
umisalamah393@gmail.com

Peer reviewed under responsibility of STAI Ma'had Aly Al-Hikam Malang

©2019 STAI Ma'had Aly Al-Hikam Malang, All right reserved, This is an open access article under

This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

pelaksanaan pembelajaran IPA menggunakan media permainan ular tangga dan hasil belajar akhir peserta didik setelah menggunakan media permainan ular tangga. Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian tindakan kelas yang terdiri dari 2 siklus. Setiap siklus terdiri dari 2 pertemuan. Setiap siklus terdiri dari perencanaan, tindakan, pengamatan, refleksi, perbaikan rencana. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh tiga simpulan berikut: hasil belajar awal peserta didik banyak mengalami ketidak tuntas, penggunaan media permainan ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar IPA, dan hasil belajar peserta didik dapat meningkat melalui penggunaan media permainan ular tangga. Hal ini dibuktikan dengan prosentase ketuntasan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media permainan ular tangga yaitu dari 9,1% meningkat menjadi 81,82%.

**Kata kunci:** Hasil Belajar, Pembelajaran IPA, Media Ular Tangga.

## PENDAHULUAN

Bangsa yang berkualitas adalah bangsa yang maju pendidikannya. Pendidikan merupakan salah satu kebutuhan yang mendasar bagi manusia dan berlangsung sepanjang hayat, dimana pendidikan menjadi tolak ukur kemakmuran suatu negara. Setiap orang berhak mendapat pendidikan dan memperoleh manfaat dari ilmu pengetahuan dan teknologi, seni dan budaya demi meningkatkan kualitas hidupnya dan demi kesejahteraan umat manusia.

Tantangan di era globalisasi seperti saat ini mengharuskan penerus bangsa mampu bersaing di dalam kehidupan nyata. Pendidikan merupakan suatu proses dalam rangka mempengaruhi peserta didik agar mampu menyesuaikan diri sebaik mungkin dengan lingkungannya dan yang akan menimbulkan perubahan pada dirinya yang memungkinkan, sehingga berfungsi sesuai kompetensinya dalam kehidupan masyarakat (Syaiful Sagala, 2010:61).

Tahapan-tahapan tertentu yang harus dilewati didalam pendidikan formal, mulai dari pendidikan Sekolah Dasar (SD) / Madrasah Ibtidaiyah (MI), Sekolah Menengah Pertama (SMP) / Madrasah Tsanawiyah (MTs), Sekolah Menengah Atas (SMA) / Madrasah Aliyah (MA), dan Perguruan Tinggi. Setiap tahapan tersebut memiliki tujuan yang sama yaitu mempersiapkan peserta didik dengan kemampuan dasar yang dimiliki agar dapat dikembangkan, mencapai tujuan yang diharapkan serta melanjutkan ke jenjang yang lebih tinggi melalui proses pendidikan. Pada pendidikan di SD / MI dimaksudkan sebagai upaya pembekalan kemampuan dasar peserta didik berupa pengetahuan, keterampilan dan sikap yang bermanfaat bagi dirinya sesuai tingkat perkembangannya, serta mempersiapkan mereka untuk melanjutkan ke jenjang yang lebih tinggi (Suharjo, 2006:8).

Peserta didik usia sekolah dasar adalah peserta didik yang berada pada usia sekitar 7 sampai 12 tahun. Usia sekitar ini (7-12 tahun) masih berpikir pada tahap operasi konkrit artinya peserta didik sekolah dasar belum berpikir formal. Cara berpikir peserta didik yang masih konkrit menyebabkan mereka belum mampu menangkap hal yang abstrak. Oleh karena itu, dibutuhkan suatu stimulasi yang sesuai dengan tahap berpikir (Suwangsih, Tiurlina, 2006:15).

Madrasah Ibtidaiyah (MI) yang merupakan awal perjalanan bagi peserta didik untuk memanfaatkan ilmu yang di dapat agar bermakna bagi kehidupannya.

Seiring kemajuan zaman, kurikulum yang dikembangkan saat ini adalah kurikulum 2013 sebagai pengganti kurikulum 2006 yaitu Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Pada jenjang kelas rendah yaitu kelas I, II dan III pembelajaran bersifat *universal*, peserta didik tidak dibekali materi Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Materi IPA dan IPS diberikan untuk jenjang kelas tinggi yaitu kelas IV, V dan VI.

Penyelenggaraan pendidikan di tingkat MI diharapkan dapat mewujudkan proses berkembangnya kualitas pribadi peserta didik sebagai generasi penerus bangsa yang memiliki nilai-nilai kreatifitas di masa depan yang diyakini akan menjadi faktor penentu bagi tumbuh kembangnya bangsa dan negara Indonesia yang bermartabat sepanjang masa. IPA memiliki peluang yang sangat besar dalam menanamkan kreatifitas dan skill pada peserta didik. Hal ini dikarenakan kurikulum IPA yang disusun secara sistematis bertujuan agar pembelajaran dapat berlangsung secara aktif, kreatif, inspiratif, menyenangkan sekaligus memotivasi peserta didik. Menjadi aktif dan kreatif serta berfikir tingkat tinggi yang selalu merasa ingin tau, hal ini sesuai dengan hakikat ilmu IPA yaitu produk, proses dan sikap ilmiah yang diharapkan dapat mewujudkan sistem pendidikan nasional dan dapat menanamkan nilai budi pekerti bagi peserta didik.

IPA adalah suatu kumpulan pengetahuan yang disusun secara sistematis yang membahas semua tentang gejala-gejala alam yang didasarkan pada hasil percobaan, pemikiran dan pengamatan yang dilakukan oleh sekelompok manusia. IPA merupakan salah satu muatan atau kompetensi yang terdapat dalam pembelajaran tematik. Berdasarkan kurikulum 2013, materi pokok IPA di MI tersusun dalam tema-tema pembelajaran. Sebagai pelajaran yang dikaitkan dengan sains sering dianggap salah satu mata pelajaran yang sulit di sekolah. Padahal, pembelajaran IPA ini memiliki tujuan yang sangat penting untuk perkembangan kecerdasan peserta didik baik dari dasar hingga tingkat atas. IPA merupakan mata pelajaran yang penting dikuasai oleh peserta didik pada era kemajuan teknologi dan informasi saat ini, dengan demikian penguasaan terhadap mata pelajaran IPA merupakan sesuatu yang tidak dapat dihindari oleh peserta didik dalam proses pembelajaran. Kesulitan belajar yang dialami oleh setiap peserta didik dalam memahami, menalar dan menganalisis suatu materi pelajaran merupakan hal biasa, ini menandakan peserta didik sedang berusaha menghubungkan keahlian yang dimilikinya dengan konsep-konsep baru yang diterimanya.

Banyak peserta didik yang merasa bingung dan kesulitan untuk mempelajari IPA. Hal tersebut juga terlihat pada peserta didik kelas IV di MI Al Fattah Kota Malang. Dari hasil belajar IPA kelas IV pada materi "Energi" masih banyak yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Terdapat 22 peserta didik kelas IV, 20 peserta didik masih belum mencapai kriteria ketuntasan minimal dan melakukan remidi. Dan hanya 2 peserta didik yang mengalami ketuntasan. Hal ini disebabkan ketika dalam proses pembelajaran, peserta didik tidak menaruh perhatiannya secara penuh di saat guru sedang menyampaikan materi. Ada peserta didik yang mengobrol, bermain dan tidak fokus terhadap penjelasan guru. Sehingga ketika guru memberikan soal latihan seringkali mendapati peserta didik yang

mengeluh dan tidak mau mengerjakan. Upaya guru memberikan bimbingan khusus masih belum bisa meningkatkan hasil belajar peserta didiknya.

Peran guru sangatlah penting untuk menstimulasi peserta didik agar dapat memahami materi pelajaran dan meningkatkan hasil belajar dengan baik. Hal ini dapat dilakukan dengan memberikan media pembelajaran yang lebih inovatif sehingga diharapkan peserta didik dapat tertarik dengan pelajaran dan berdampak pada peningkatan hasil belajar peserta didik. Guru sebagai tenaga pengajar di kelas hendaknya berusaha sedapat mungkin untuk membangkitkan minat belajar pada peserta didik didiknya dengan berbagai cara, misalnya dengan menggunakan alat peraga yang menarik (Suwangsih, 2006 : 16).

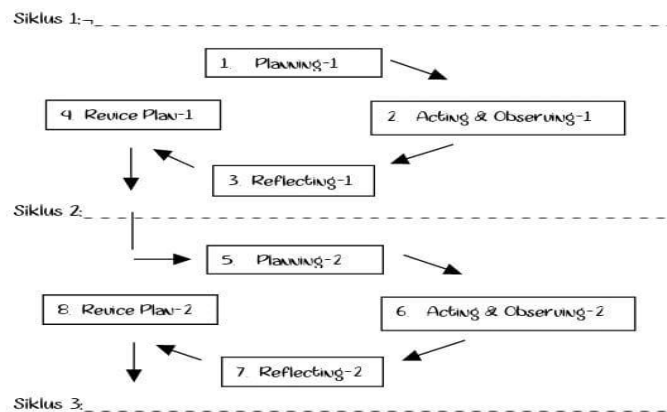
Berdasarkan beberapa penjelasan di atas dan masalah-masalah yang ditemukan maka perlu adanya penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran IPA. Media pembelajaran yang digunakan adalah media permainan ular tangga.

## **METODE**

Penelitian dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar IPA Menggunakan Media Permainan Ular Tangga di MI Al Fattah Kota Malang” ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian deskriptif kualitatif yang diambil dari data kualitatif kemudian ditulis secara deskriptif dengan rancangan PTK. PTK yaitu bentuk penelitian praktis yang dilaksanakan guru untuk menemukan solusi dari permasalahan yang timbul di kelas agar dapat meningkatkan proses dan hasil pembelajaran di kelas. PTK merupakan suatu perencanaan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam kelas secara bersama. Tindakan tersebut dilakukan oleh guru atau dengan arahan guru yang dilakukan siswa (Suharsimi Arikunto, 2006:3).

Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian tindakan kelas dengan alasan : Penelitian ini berupaya melakukan inovasi terhadap kegiatan pembelajaran di kelas, Pelaksanaan penelitian tindakan kelas tidak mengganggu tugas pokok guru, Penelitian tindakan kelas sangat kondusif untuk membuat guru menjadi peka dan tanggap terhadap dinamika pembelajaran.

Penelitian tindakan kelas disebut sebagai proses investigasi yang terkendali serta digunakan untuk menemukan dan memecahkan masalah pembelajaran yang terjadi di kelas dengan cara dilakukan bersiklus serta bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil pembelajaran di kelas tertentu. Model siklus yang digunakan dalam penelitian ini adalah model siklus Kemmis & MC.Taggart yang terdiri dari *planning, acting & observing, reflecting* dan *revise plan* (Sa'dun Akbar, 2010:28). Adapun gambar penelitian model siklus Kemmis & MC. Taggart yang digunakan pada penelitian ini seperti pada Gambar 1.



**Gambar 1. Siklus Kemmis & MC Taggart**

Penelitian dengan model siklus ini memiliki tahapan pada setiap siklusnya yang terdiri dari tahap planning (perencanaan), acting & observing (tindakan dan pengamatan), reflecting (refleksi) dan revise plan (perbaikan rencana). Jika dalam siklus satu belum bisa menyelesaikan permasalahan, maka akan diadakan siklus dua dengan cara perbaikan dari hasil refleksi pada siklus satu. Penelitian ini dapat berakhir jika terjadi peningkatan dalam pembelajaran. Semua kegiatan PTK akan bermuara pada peningkatan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa dengan mencoba media yang tepat serta bersiklus. Dalam penelitian ini menggunakan 2 siklus dan setiap siklus terdiri dari 2 kali pertemuan, setiap pertemuan berdurasi waktu 4 x 35 menit.

Tempat penelitian ini berlokasi di Madrasah Ibtidaiyah Al Fattah Kota Malang. Terletak di Jalan Candi Telaga Wangi Nomor 39, Mojolangu, Kecamatan Lowokwaru. Suasana sekolah nampak asri dan tenang. Walaupun di sebelah timur berhadapan dengan jalan raya kecil yang padat kendaraan, pembangunan madrasah ini didesain senyaman mungkin supaya peserta didiknya dapat belajar dengan tenang. Di sebelah utara dan selatan berbatasan dengan pemukiman warga.

Penelitian dilaksanakan di kelas IV MI Al Fattah Kota Malang tahun pelajaran 2021/2022. Waktu penelitian ini dimulai pada bulan Februari sampai Mei 2022. Dari tahap pra survei hingga dilaksanakan tindakan. Subjek penelitian ini adalah peserta didik pada kelas IV di MI Al Fattah Kota Malang dengan jumlah 22 peserta didik. Yang terdiri dari 10 peserta didik laki-laki dan 12 peserta didik perempuan. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah hasil belajar awal peserta didik, proses pelaksanaan pembelajaran IPA menggunakan media permainan ular tangga, dan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media permainan ular tangga. Untuk teknik dan alat pengumpulan data dalam penelitian ini terdiri dari tes, observasi, catatan lapangan dan dokumentasi.

Indikator kinerja yang ingin diperoleh dalam penelitian ini adalah meningkatnya hasil belajar IPA pada peserta didik kelas IV MI Al Fattah Kota Malang setelah menggunakan media permainan ular tangga. Sebagai ukuran keberhasilan pelaksanaan penelitian ini adalah peserta didik yang nilainya mencapai KKM yaitu 70 dan prosentase peserta didik mencapai lebih dari 80%. Jika hasil belum memuaskan akan dilakukan siklus II dan begitu seterusnya. Siklus

akan berhenti jika hasil peserta didik adalah memenuhi KKM dan prosentase ketuntasan yaitu 80%.

Penelitian ini menggunakan teknik analisis data deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berupa catatan observasi, dokumen foto, catatan lapangan yang akan dianalisis secara kualitatif dengan tahapan pemaparan data, penyederhanaan data, pengelompokan data sesuai fokus masalah, pemaknaan dan penyimpulan hasil analisis. Sedangkan data yang akan dianalisis secara deskriptif kuantitatif adalah data yang terdapat pada lembar observasi penyusunan RPP, lembar observasi pelaksanaan pembelajaran, lembar observasi aktivitas peserta didik, serta data tentang hasil belajar berupa nilai.

Untuk memperoleh data tentang pelaksanaan pembelajaran IPA dan data hasil tes, digunakan beberapa rumus sebagai berikut:

1. Rumus penilaian lembar observasi RPP

$$\text{Nilai RPP} = \frac{\sum \text{Skor indikator yang muncul}}{\sum \text{skor seluruh aspek}} \times 100 \%$$

2. Pelaksanaan pembelajaran menggunakan media permainan ular tangga dihitung dengan menggunakan rumus:

$$N = \frac{\text{Skor perolehan} \times 100}{\text{Skor maksimal}}$$

3. Aktivitas belajar peserta didik didapat dari kegiatan peserta didik dalam mengikuti

pembelajaran IPA. Aktivitas peserta didik selama pembelajaran diukur dengan menggunakan kriteria sebagai berikut:

$$N_p = \frac{N_1 + N_2 + N_3a + N_3b + N_3c + N_4 + N_5}{7}$$

Dengan melihat kriteria penilaian berikut:

**Tabel 1. Tabel Penilaian Kualitatif dan Kuantitatif**

Penilaian Kualitatif	Penilaian Kuantitatif	Keterangan
A	76-100	Aktif
B	51-75	Cukup aktif
C	26-50	Kurang aktif
D	1-25	Tidak aktif

(Sumber : Poerwanti, dkk; 2008: 7-6, 7-7)

4. Penskoran lembar jawaban:

$$\begin{aligned} \text{SMI} &= \text{bobot} \times \sum \text{soal} \\ \text{SMA} &= \sum \text{jawaban benar} \times \text{bobot} \\ \text{NH} &= \frac{\text{SMI}}{\text{SMA}} \times \text{skala} \end{aligned}$$

5. Rata-rata keseluruhan:

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

6. Keberhasilan individu:

$$\frac{N_p + N_t}{2}$$

7. Keberhasilan klasikal

$$P = \frac{\text{jumlah siswa yang tuntas belajar}}{N} \times 100\%$$

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan paparan data yang menggambarkan proses dan peningkatan hasil belajar pada pembelajaran IPA di MI Al Fattah Kota Malang materi sumber energi dan macam-macam sumber energi dapat dijelaskan menggunakan hasil penelitian dalam hasil penelitian setiap siklus sebagai berikut.

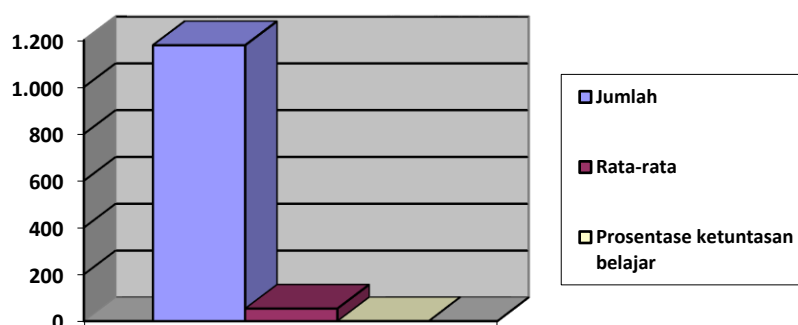
Hasil belajar awal peserta didik kelas IV MI Al Fattah Kota Malang pada Pembelajaran IPA menunjukkan bahwa masih banyak peserta didik yang nilainya belum mencapai KKM. Berdasarkan *pre-test* yang diberikan kepada peserta didik kelas IV yang berjumlah 22 peserta didik, diketahui lebih banyak peserta didik yang belum tuntas memahami materi sumber energi dan macam-macam sumber energi. Adapun hasil belajar awal peserta didik pada pra tindakan dapat dilihat pada tabel dan diagram berikut :

**Tabel 2. Hasil *pre-test***

No	Nama peserta didik	Skor	Ketuntasan
1	ADA	60	Tidak tuntas
2	AR	66	Tidak tuntas
3	AAP	59	Tidak tuntas
4	ANAA	66	Tidak tuntas
5	APDP	51	Tidak tuntas
6	DBAP	44	Tidak tuntas
7	FSR	77	Tuntas
8	FAAB	45	Tidak tuntas
9	SAH	54	Tidak tuntas
10	MDPA	49	Tidak tuntas
11	MRAR	43	Tidak tuntas
12	NSR	38	Tidak tuntas
13	NLR	59	Tidak tuntas
14	RVA	61	Tidak tuntas
15	RAK	73	Tuntas
16	RR	44	Tidak tuntas

17	SHK	57	Tidak tuntas
18	UKM	39	Tidak tuntas
19	RAR	33	Tidak tuntas
20	GTK	45	Tidak tuntas
21	WAA	56	Tidak tuntas
22	NA	60	Tidak tuntas
Jumlah		1.179	
Rata-rata		53,6	
Prosentase ketuntasan belajar		9,1%	

**Diagram 1. Hasil pre-test**



Dalam diagram tersebut menunjukkan bahwa prosentase ketuntasan belajar peserta didik masih sangat rendah sekali (9,1%).

Berdasarkan penelitian tindakan kelas pada siklus I dan II, media permainan ular tangga berhasil meningkatkan hasil belajar IPA kelas IV materi "sumber energi dan macam-macam sumber energi" di MI Al Fattah Kota Malang, keberhasilan tersebut ditunjukkan dengan peningkatan aktivitas guru dan pembuatan RPP selama penggunaan media permainan ular tangga. Adapun hasil penilaian observasi RPP dan penilaian observasi guru pada Siklus I dan II (SI dan SII) pada Pertemuan 1 dan 2 (P1 dan P2) dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 3. Hasil Penilaian Observasi RPP Siklus I dan II (SI dan SII) Pertemuan 1 dan 2 (P1 dan P2)**

	SI P1	SI P2	SII P1	SII P2
Skor RPP	14	15	15	15
Nrpp	88	94	94	94

**Tabel 4. Hasil Penilaian Observasi Guru dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA Menggunakan Media Permainan Ular Tangga**

	SI P1	SI P2	SII P1	SII P2
Skor	24	26	26	26
N	93	100	100	100



Adapun rekapitulasi peningkatan aktivitas belajar peserta didik kelas IV MI Al Fattah Kota Malang dapat dilihat pada tabel dan diagram berikut :

**Tabel 5. Aktivitas Belajar Peserta didik Menggunakan Permainan Ular Tangga**

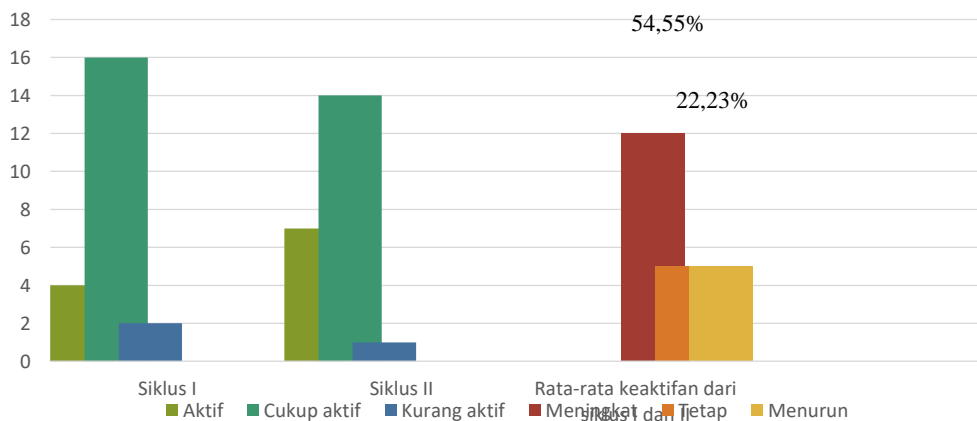
No.	SI P1	SI P2	SII P1	SII P2	Rata-rata SI	Rata-rata S2	Keterangan
1	77	81	84	84	79	84	Meningkat
2	55	58	67	67	56	67	Meningkat
3	58	62	70	70	60	70	Meningkat
4	77	78	81	81	77	81	Meningkat
5	60	60	59	59	60	59	Menurun
6	75	75	71	71	75	71	Menurun
7	78	81	86	86	89	86	Menurun
8	38	38	71	71	38	71	Meningkat
9	73	73	81	81	73	81	Meningkat
10	58	58	58	58	58	58	Tetap
11	71	71	71	76	71	73	Meningkat
12	54	54	54	54	54	54	Tetap
13	60	65	65	65	63	65	Meningkat
14	72	72	72	79	72	75	Meningkat
15	79	79	84	84	79	84	Meningkat
16	73	71	69	69	72	69	Menurun
17	71	78	78	78	74	78	Meningkat
18	65	65	65	65	65	65	Tetap
19	73	73	80	80	73	80	Meningkat
20	58	58	58	58	58	58	Tetap
21	67	67	67	67	67	67	Tetap
22	45	43	43	41	44	42	Menurun
Jumlah					1.457	1.437	
Rata-rata					66,23	69,91	
Prosentase Peningkatan Keaktifan					54,55 %		
Prosentase Penurunan					22,23%		
Prosentase Tetap					22,23%		

Catatan: SIP1 = siklus I pertemuan 1  
 SIP2 = siklus I pertemuan 2  
 SIP2 = siklus I pertemuan 2  
 SIIP1 = siklus II pertemuan 1  
 SIIP2 = siklus II pertemuan 2

Pada siklus I pertemuan 1 diperoleh data peserta didik aktif sebanyak 4 peserta didik atau 18,18%. Pada siklus I pertemuan 2 peserta didik aktif sebanyak 5 peserta didik atau 22,73%. Pada siklus II pertemuan 1 peserta didik aktif sebanyak 7 peserta didik atau 31,82%. Sedangkan pada siklus II pertemuan 2 peserta didik aktif sebanyak 9 peserta didik atau 40,91%. Berdasarkan data tersebut dapat diambil hasil rekapitulasi peningkatan aktivitas peserta didik pada Siklus I dan II yaitu terdapat 12 peserta didik mengalami peningkatan aktivitas belajar dengan prosentase peningkatan 54,55%, terdapat 5 peserta didik mengalami

penurunan aktivitas belajar dengan prosentase penurunan 22,23% dan terdapat 5 peserta didik yang tidak mengalami peningkatan maupun penurunan aktivitas belajar dengan prosentase tetap 22.23%. Hal ini membuktikan bahwa media permainan ular tangga dapat meningkatkan aktivitas pelaksanaan pembelajaran peserta didik kelas IV MI Al Fattah Kota Malang pada pembelajaran IPA materi sumber energi dan macam-macam sumber energi. Diagram rekapitulasi peningkatan aktivitas peserta didik dapat dilihat di bawah ini.

**Diagram 2. Rekapitulasi Peningkatan Aktivitas Peserta Didik**



Setelah dilaksanakan pembelajaran IPA menggunakan media permainan ular tangga, hasil belajar peserta didik dapat diketahui menggunakan hasil tes yang dilakukan. Adapun hasil tes peserta didik pada Siklus I dan II dapat dilihat pada tabel dan diagram berikut :

**Tabel 6. Hasil Tes Siklus I dan Siklus II**

No	Nama	SI P1	SI P2	SII P1	SII P2	Rata-rata SI	Rata-rata SII	Keterangan
1	ADA	95	91	97	84	93	91	Menurun
2	AR	90	78	86	94	84	90	Meningkat
3	AAP	85	72	83	98	79	91	Meningkat
4	AHAA	80	78	95	83	79	89	Meningkat
5	APDP	95	78	96	80	87	88	Meningkat
6	DBAP	90	63	53	68	77	61	Menurun
7	FSR	90	91	100	95	91	98	Meningkat
8	FAAB	65	65	61	63	65	62	Menurun
9	SAH	85	62	64	70	74	67	Menurun
10	MDPA	95	86	73	80	91	77	Menurun
11	MRAR	90	76	86	75	83	81	Menurun
12	NSR	85	63	68	60	74	64	Menurun
13	NLR	75	78	90	59	77	75	Menurun
14	RVA	55	96	90	88	76	89	Meningkat
15	RAK	35	96	100	85	67	93	Meningkat
16	RR	60	74	85	72	67	79	Meningkat
17	SHK	80	74	85	84	77	85	Meningkat

18	UKM	90	72	89	87	81	88	Meningkat
19	RAR	95	68	88	94	82	91	Meningkat
20	GTK	80	77	78	80	79	79	Tetap
21	WAA	80	76	92	89	78	91	Meningkat
22	NA	80	86	85	75	83	80	Menurun
Jumlah						1.744	1.809	
Rata-rata						79,27	82,23	
Prosentase Peningkatan						54,55 %		
Prosentase Penurunan						40,91%		
Prosentase Tetap						4,55%		

**Tabel 7. Nilai Ketuntasan Belajar Peserta Didik Kelas IV**

No	Nilai Proses		Nilai Tes		Rata-rata Np	Rata-rata Nt	Nilai Akhir	Ketuntasan Belajar
	Siklus I	Siklus II	Siklus I	Siklus II				
1	79	84	93	91	82	92	87	Tuntas
2	56	67	84	90	61	87	74	Tuntas
3	60	70	79	91	65	85	75	Tuntas
4	77	81	79	89	79	84	82	Tuntas
5	60	59	87	88	56	88	72	Tuntas
6	75	71	77	61	73	69	72	Tuntas
7	89	86	91	98	88	95	92	Tuntas
8	38	71	65	62	55	64	60	Tidak Tuntas
9	73	81	74	67	77	71	74	Tuntas
10	58	58	91	77	58	84	71	Tuntas
11	71	73	83	81	72	82	77	Tuntas
12	54	54	74	64	54	69	62	Tidak Tuntas
13	63	65	77	75	64	76	70	Tuntas
14	72	75	76	89	74	83	79	Tuntas
15	79	84	67	93	82	80	81	Tuntas
16	72	69	67	79	71	73	72	Tuntas
17	74	78	77	85	76	81	79	Tuntas
18	65	65	81	88	65	85	75	Tuntas
19	73	80	82	91	77	87	82	Tuntas
20	58	58	79	79	58	79	67	Tidak Tuntas
21	67	67	78	91	67	85	76	Tuntas
22	44	42	83	80	43	82	62	Tidak Tuntas
Jumlah						1.641		
Rata-rata						74,56		
Prossentase Ketuntasan						81,82%		

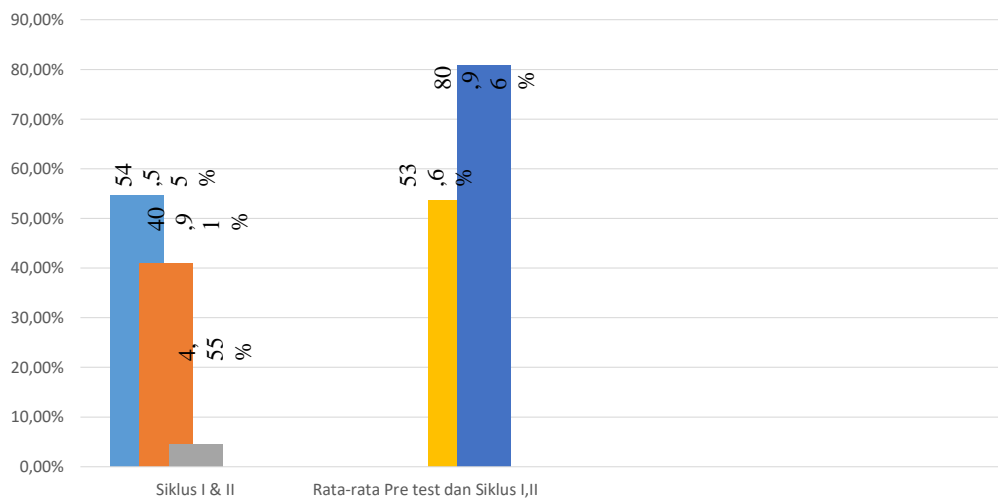
Pada siklus I pertemuan 1 dapat dianalisis peserta didik yang tuntas sebanyak 17 peserta didik atau 77,27%. Pada siklus I pertemuan 2 sebanyak 17 peserta didik atau 77,27%. Pada siklus II pertemuan 1 sebanyak 18 peserta didik atau 81,82%. Pada siklus II pertemuan 2 sebanyak 18 peserta didik atau 81,82%.

**Tabel 8. Perbandingan Nilai Pre Test Dengan Hasil Belajar Peserta Didik**

No.	Nilai Pre-test	Nilai rata-rata Siklus I dan II	Keterangan
1	60	92	Meningkat
2	66	87	Meningkat
3	59	85	Meningkat
4	66	84	Meningkat
5	51	88	Meningkat
6	44	69	Meningkat
7	77	95	Meningkat
8	45	64	Meningkat
9	54	71	Meningkat
10	49	84	Meningkat
11	43	82	Meningkat
12	38	69	Meningkat
13	59	76	Meningkat
14	61	83	Meningkat
15	73	80	Meningkat
16	44	73	Meningkat
17	57	81	Meningkat
18	39	85	Meningkat
19	33	87	Meningkat
20	45	79	Meningkat
21	56	85	Meningkat
22	60	82	Meningkat
Jumlah		1.179	1.781
Rata-rata		53,6	80,96

Rekapitulasi peningkatan hasil tes peserta didik pada siklus I dan II dapat dilihat pada diagram berikut.

**Diagram 3. Rekapitulasi Peningkatan Hasil Tes Siklus I dan II**



Terjadi peningkatan hasil belajar dari siklus I ke siklus II sebesar 54,55%, 4,55% tetap dan 40.91% menurun. Adapun perbandingan antara nilai pre test dan post test yaitu, 53,6 dari pre test dan 80,96 dari post test. Hasil data akhir menunjukkan bahwa masih ada peserta didik yang masih belum mengalami peningkatan hasil belajar setelah digunakan media permainan ular tangga dan setelah diberikan tes akhir. Hal ini terjadi karena beberapa kemungkinan antara lain kurangnya perhatian peserta didik tertentu pada saat permainan berlangsung, kurang telitinya peserta didik dalam mengerjakan, daya serap dan daya ingat peserta didik yang berbeda-beda, sulitnya peserta didik tertentu untuk merubah pemahaman awal yang dimiliki dan kegagalan guru dalam menggunakan media permainan ular tangga terhadap peserta didik tertentu.

Akan tetapi secara keseluruhan dapat dikatakan penggunaan media permainan ular tangga ini mampu meningkatkan hasil belajar IPA pada peserta didik kelas IV MI Al Fattah Malang. Hal ini sesuai dengan pengertian bermain yang merupakan suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberi kesenangan, atau mengembangkan imajinasi anak. Dengan demikian, peserta didik dapat merumuskan pemahaman tentang suatu konsep, kaidah-kaidah, unsur-unsur pokok, proses, hasil, dampak, dan seterusnya (Yusuf, Aulia, 2011:16).

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media permainan ular tangga ini berhasil meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini dapat dibuktikan dengan prosentase ketuntasan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media permainan ular tangga yaitu dari 9,1% meningkat menjadi 81.82%. Pelaksanaan pembelajaran IPA menggunakan media permainan ular tangga juga mampu meningkatkan aktivitas belajar peserta didik. Hal ini dapat dibuktikan dengan prosentase peningkatan aktivitas belajar peserta didik mengalami peningkatan 54,55%. Maka dapat disimpulkan bahwa media permainan ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar IPA.

## DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, Sa'dun. *Penelitian Tindakan Kelas (Edisi Revisi)*. Yogyakarta: Cipta Media. 2010.
- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta. 2006.
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta. 2006.
- Depdiknas. *Pembinaan Profesionalisme Tenaga Pengajar (Pengembangan Profesionalisme Guru)*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat Pendidikan Lanjutan Pertama Depdiknas. 2005.
- Dimiyati, & Mudjiono. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineke Cipta. 2006.
- Hadis, Abdul., & Nurhayati. *Psikologi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta. 2010.
- Hamalik, Oemar. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara. 2003.

- Hasan, Akhmad., & Putra, Purniadi. *Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Permainan Ular Tangga pada Mata Pelajaran IPS di Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 02 Lengkenat*. Jurnal Kependidikan, Pembelajaran, dan Pengembangan. Vol.3. No.1. Februari 2021.
- Herdiansyah, Haris. *Metode Penelitian Kualitatif untuk Ilmu-ilmu Sosial*. Jakarta: Salemba Humanika. 2010.
- Hurlock, E. B. *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan, Edisi 5*. Jakarta: Erlangga. 1980.
- Kunandar. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: Raja Grafindo Persada. 2008.
- Moh, Fadhil, Ismuhul., & Rokhimawa, Agung. *Analisis Materi Ipa Kelas IV Tema Indahnya Kebersamaan Dengan Hots*. Jurnal Ilmiah Didaktika. Vol.21. No.1, Agustus 2020.
- Mulyasa. *Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. Bandung: Penerbit PT Remaja Rosdakarya. 2006.
- Munadah, Reny., Rahayu, Sri, Puput., Pranandari, Erliska., Jukia, Fitri., & Rosdianti, Vera. *Penerapan Permainan Ular Tangga dalam Peningkatan Hasil Belajar Geometri Bangun Ruang di Kelas V SD 006 Rambah Samo*. Jurnal Pendidikan Dasar. Vol.3. No.1. Juli 2021.
- Purwanto. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar. 2009.
- Rahayu, P.,dkk. *Pengembangan Pembelajaran IPA Terpadu Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Problem Base Melalui Lesson Study*. Jurnal Pendidikan IPA Indonesia. Vol.1 (1) : 63-70. 2012.
- Rohana, Utami, Sri. *Peningkatan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Menggunakan Metode Permainan Ular Tangga Berbantuan Media Visual di Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran. Vol.4. No.12. 2015.
- Rusman. *Model-model Pembelajaran(Edisi Kedua)*. Jakarta: Raja Grafindo Persada. 2010.
- Sadiman, & S. Arief. *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers. 2011.
- Sagala, Syaiful. *Supervisi Pembelajaran dalam Profesi Pendidikan*. Bandung: Alfabeta. 2010.
- Samatowa. *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. Jakarta: PT Indeks. 2010.
- Sudijono, Anas. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Press. 2010.
- Sudjana, Nana. *Cara Belajar Siswa Aktif dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru. 2010.
- Sudjana, Nana. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya. 2011.
- Sugiyanto, *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Surakarta: Yuma Pustaka. 2010.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta. 2014.
- Suharjo. *Mengenal Pendidikan Sekolah Dasar Teori Dan Praktek*. Jakarta: Dikti. 2006.
- Suprijono, Agus. *Model-model Pembelajaran*. Jakarta: Gramedia Pustaka Jaya. 2011.
- Sutopo. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Surakarta: UNS. 2006.

- Sutrisno., Kresnadi., & Kartono. *Pengembangan Pembelajaran IPA SD*. Jakarta: Ditjen Dikti. 2007.
- Suwangsih., & Tiurlina. *Model Pembelajaran Matematika*. Bandung: UPI Press. 2006.
- Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu Konsep, Strategi dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (Ktsp)*. Jakarta: Bumi Aksara. 2010.
- Wisudawati, Widi, Asih. *Metodologi Pembelajaran IPA*. Jakarta: Bumi Aksara. 2014.
- Yusuf, Y., Auliya, U. *Sirkuit Pintar Melejitkan Kemampuan Matematika dan Bahasa Inggris dengan Metode Ular Tangga*. Jakarta: Visimedia.2011.