

**PENGUNAAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATERI SISTEM PEREDARAN DARAH
MANUSIA KELAS V UPTD SD NEGERI 64 PAREPARE**

Muslimin¹, Abd Halik², Sitti Masita³

^{1,2,3}Universitas Negeri Makassar

1muslimin@unm.ac.id, 2abdulhalik@unm.ac.id, 3sittimasita21@gmail.com

ABSTRACT

A qualitative approach is the type of approach used. Classroom Action Research (PTK) is a research method that is applied. This research was conducted in 2 cycles. The subjects of this research were 16 students and 1 class V teacher at UPTD SD Negeri 64 Parepare. Data or information is collected through observation, tests and documentation. The data analysis techniques used include condensation, data presentation and drawing conclusions. This research focuses on the learning process and outcomes of students. The results of the research show that the process of improving learning by using the snakes and ladders game media has increased in cycles I and II. The learning outcomes in cycle I were in the adequate classification (C) and in cycle II were in the good classification (B). This research shows that the use of the snakes and ladders game media can improve the learning process and outcomes of students in the human circulatory system material in class V UPTD SD Negeri 64 Parepare.

Keywords: media snakes and ladders game; human circulatory system; learning results.

ABSTRAK

Pendekatan kualitatif adalah jenis pendekatan yang digunakan. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan metode penelitian yang diterapkan. Penelitian ini dilakukan dalam 2 siklus. Subjek penelitian ini yaitu 16 peserta didik dan 1 guru kelas V UPTD SD Negeri 64 Parepare. Data atau informasi dikumpulkan melalui observasi, tes dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan meliputi kondensasi, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Penelitian ini berfokus pada proses dan hasil belajar peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa proses peningkatan pembelajaran dengan penggunaan media permainan ular tangga mengalami peningkatan pada siklus I dan II. Hasil pembelajaran pada siklus I berada pada klasifikasi cukup (C) dan pada siklus II berada pada klasifikasi baik (B). Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media permainan ular tangga dapat meningkatkan proses dan hasil belajar peserta didik pada materi materi sistem peredaran darah manusia di kelas V UPTD SD Negeri 64 Parepare.

Kata Kunci: media permainan ular tangga; sistem peredaran darah manusia; hasil belajar.

A. Pendahuluan

Setiap orang harus memiliki pendidikan agar memungkinkan mereka akan mendapatkan pendidikan yang layak. Setiap orang akan memiliki kemampuan yang lebih besar untuk berkembang sehingga mereka dapat menghadapi dunia sekitar di masa depan. Pada proses pembelajaran, guru diharapkan menerapkan metode atau cara yang paling efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini bertujuan dengan mencocokkan metode dengan bahan atau materi ajar dan tujuan pembelajaran, maka peserta didik akan lebih cenderung untuk terlibat aktif di dalam kelas. Djabba dan Ilmi, (2022).

Kurikulum merdeka mengalami perubahan dari kurikulum sebelumnya. Salah satu perubahan yang terjadi yaitu mengubah mata pelajaran. Perubahan yang terjadi adalah penerapan materi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), yang menjadi ciri khas kurikulum merdeka saat ini. Perubahan kurikulum tersebut

berdampak pada cara seorang pendidik menerapkan pembelajaran.

Selanjutnya, muatan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) harus dimasukkan dalam rencana pembelajaran di sekolah sesuai dengan Pasal 37 Ayat 1 Peraturan Sistem pembelajaran Nasional Nomor 20 Tahun 2003. Tujuan materi IPA adalah untuk meningkatkan kemampuan, pemahaman dan pengetahuan peserta didik secara keseluruhan untuk memahami lingkungan sekitarnya. Menurut Israwaty et al., (2023) salah satu jenis pendidikan yang menitikberatkan pada pengajaran mata pelajaran yang terdapat di alam adalah pembelajaran IPA. Kurikulum IPA diharapkan dapat meningkatkan kualitas akademik dan daya cipta peserta didik materi yang berbeda dapat diajarkan di dalamnya untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Berdasarkan hal tersebut menurut Muslimin, et al., (2023) mengemukakan bahwa media pembelajaran tidak hanya dapat meningkatkan dan menyenangkan

pembelajaran, tetapi juga berperan penting dalam peningkatan kualitas proses mengajar. Media pembelajaran membantu peserta didik memahami penjelasan yang guru sampaikan. Media yang digunakan juga mengandung pesan dan perangsang untuk belajar, sehingga peserta didik tidak merasa bosan mengikuti proses pembelajaran.

Sistem peredaran darah manusia merupakan salah satu topik dalam mata pelajaran IPA. Peserta didik menganggap mata pelajaran ini menantang karena terdapat nama – nama latin di dalamnya yang sulit mereka ucapkan. Menurut Sultan et al., (2023) menegaskan bahwa kehadiran media sangatlah penting karena mempengaruhi kegiatan pembelajaran dan dapat mewakili informasi yang kurang jelas oleh guru dengan bertindak sebagai perantara media. Menyampaikan materi yang sulit dapat dibuat lebih sederhana dengan penggunaan media. Media dapat menyampaikan informasi yang tidak mampu diungkapkan oleh guru dalam kalimat utuh.

Menurut (Audina et al., 2022), mengemukakan bahwa media permainan ular tangga

adalah salah satu alternatif permainan yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Permainan ini terdiri dari kotak – kotak yang bergambar ular tangga yang menghubungkannya dengan kotak lain di dalamnya dan juga peserta didik dapat bereksplorasi langsung menjadi bidaknya yang terkait dengan aturan main, dengan melalui kegiatan bermain ular tangga ini dapat melatih kemampuan mendengarkan, melakukan perintah secara urut, bersaing, memahami simbol yang ada dalam permainan dan merangsang daya berpikir saat mendapat kartu pertanyaan sesuai dengan aturan dalam permainan. Lebih lanjut, menurut (Mulasiwi, 2014) “ Dengan penggunaan media permainan ular tangga pada pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik”.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilaksanakan pada tanggal 3 Juli 2023 – 5 Juli 2023 dengan melihat aktivitas peserta didik dan guru dalam pembelajaran yang kurang dalam penggunaan media pembelajaran, sehingga peserta didik merasa bosan dan kesulitan dalam memahami materi.

Adapun nilai ulangan harian mata pelajaran IPA yaitu dari 16 peserta didik ada 9 peserta didik laki – laki dan 7 peserta didik perempuan. Peserta didik tersebut mendapat nilai rata – rata di bawah 75, artinya hanya 37,5% yang memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) atau tuntas sisanya 62,5% peserta didik belum tuntas.

Melibatkan peserta didik langsung dalam pembelajaran adalah salah satu cara yang dapat dilakukan dalam pembelajaran. Media pembelajaran berbentuk permainan akan membuat peserta didik tertantang untuk menggunakannya sehingga membuatnya lebih tertarik untuk belajar yang menyebabkan hasil belajar akan meningkat. Media pembelajaran berbentuk permainan bisa dibuat dengan mengadaptasi permainan tradisional misalnya ular tangga dengan memodifikasi aturan permainan, bentuk, alat dan bahan yang digunakan dan juga merubah tampilannya.

Media permainan ular tangga

Permainan ular tangga telah populer sejak lama. Menurut Kumala et al., (2020) menjelaskan bahwa ular tangga merupakan permainan yang

populer di kalangan anak – anak. Mereka menggunakan dadu untuk menentukan berapa banyak kotak yang harus mereka lalui dari awal hingga akhir permainan sehingga bisa menang. Lebih lanjut, menurut (Dumyati et al., 2023) mengemukakan bahwa permainan ular tangga lebih beda dari pada media yang lain karena desainnya yang unik yang bertujuan untuk mencapai tujuan tertentu. Pemain memiliki kemampuan untuk merancang papan permainan ular tangga mereka sendiri, termasuk jumlah ruang dan tangga yang berbeda dan mengikuti aturan yang telah diterapkan

Menurut Rifa, I (2014), tahapan atau tata cara penggunaan media permainan ular tangga adalah sebagai berikut :

- 1) Menyampaikan materi pembelajaran.
- 2) Membagi peserta didik menjadi 4 kelompok secara heterogen (4 orang peserta didik perkelompok).
- 3) Menyiapkan media permainan ular tangga yang akan digunakan.
- 4) Menjelaskan tentang media permainan ular tangga dan

aturan dalam permainan ular tangga.

- 5) Memberikan aba-aba jika permainan akan dimulai dan permainan akan berakhir ketika salah satu pemain/kelompok sudah sampai di kotak finish.
- 6) Membagikan lembar kerja kelompok (LKK) kepada setiap kelompok untuk dikerjakan dan dipresentasikan.
- 7) Kesimpulan.

Menurut Wati, (2021) menyatakan bahwa berikut ini kelebihan permainan ular tangga yaitu :

- a) Bermain membantu peserta didik untuk belajar.
- b) Peserta didik tidak diperkenankan belajar secara individu dan wajib belajar secara berkelompok.
- c) Pencamtunan gambar pada media membantu memperlancar kegiatan proses pembelajaran.
- d) Pembuatan media permainan ular tangga tidak memerlukan biaya yang besar.

Sedangkan kekurangan dari media permainan ular tangga Maisyaroh, (2014) mengemukakan bahwa permainan ular tangga mempunyai beberapa kelemahan, anatara lain sebagai berikut :

- a) Perlu banyak waktu untuk menjelaskan aturan dalam permainan kepada peserta didik.
- b) Permainan ular tangga tidak dapat mencakup seluruh isi pembelajaran.
- c) Kurangnya pemahaman anak terhadap aturan permainan dapat memicu kekacauan.

Sistem Peredaran Darah Manusia

Menurut Subekti, (2017) menyatakan bahwa sistem peredaran darah manusia disebut sebagai aliran darah dalam tubuh. Sistem peredaran darah kecil dan sistem peredaran darah besar adalah nama kedua sistem peredaran darah tersebut. Arteri pulmonalis membawa darah dari bilik kanan ke paru – paru yang merupakan bagian dari sistem peredaran darah kecil. Sementara itu, bilik kiri jantung memompa darah yang banyak mengandung oksigen ke seluruh tubuh.

Menurut Yusi Puspitasari, (2019) menjelaskan bahwa pergerakan zat masuk dan keluar sel merupakan peranan sistem peredaran darah manusia, darah dipompa oleh jantung ke bilik kanan, bilik kiri, serambi kiri dan serambi kanan yang merupakan empat

ruangnya. Tugas jantung antara lain: memompa darah melalui pembuluh darah, memompa darah ke paru – paru, menerima darah dari seluruh tubuh dan membantu pembuangan gas CO₂ yang merupakan samping metabolisme.

Proses Belajar

Menurut Shasliani, (2020) menyatakan bahwa keberhasilan hasil belajar peserta didik tidak semata – mataa ditentukan oleh kemampuan otak, sikap dan kebiasaan dan keterampilan belajarnya, tetapi juga oleh faktor eksternal. Banyak peserta didik yang gagal menyadari pentingnya belajar terhadap kemampuan individualnya. Memiliki kebiasaan belajar yang baik akan membawa hasil belajar yang lebih baik bagi peserta didik.

Hasil Belajar

Musfirah dan St Maryam, (2021) mengemukakan bahwa hasil belajar adalah setelah melakukan penyesuaian perilaku, peserta didik menerima dengan evaluasi akhir pembelajaran dijadikan sebagai acuan. Ketiga bidang proses kognitif, afektif dan psikomotorik berhubungan dengan penyesuaian perilaku yang dianggap sebagai hasil belajar. Tujuan pembelajaran berhubungan

dengan pengetahuan termasuk dalam ranah kognitif. Meskipun perubahan perilaku terjadi dalam ranah psikomotorik, perubahan emosional melibatkan perubahan sikap, minat dan nilai.

Menurut Suprihatiningsih, (2016) hasil belajar biasanya dibagi menjadi tiga kategori

- 1) Aspek kemampuan berpikir manusia termasuk dalam ranah kognitif.
- 2) Sikap, nilai dan kemampuan manusia yang berkaitan dengan etika termasuk dalam ranah afektif.
- 3) Gerak tubuh manusia, keterampilan yang berkaitan erat dengan ranah psikomotorik yaitu kemampuan yang terlihat.

Menurut Zainal et al., (2022) factor guru dan factor peserta didik yang menjadi dua penyebab utama rendahnya hasil belajar peserta didik sebagai berikut :

- a) Kurangnya guru dalam kelompok kecil pada saat proses pembelajaran
- b) Ketika proses pengajaran semata – mata ditujukan kepada guru, sehingga peserta didik kurang berinteraksi dengan peserta didik.

- c) Guru tidak menggunakan media pembelajaran yang bervariasi di dalam kelas. Sedangkan aspek peserta didik yaitu :
- d) Peserta didik tidak melakukan partisipasi dalam kelompok kecil.
- e) Selama proses pembelajaran, peserta didik kurang aktif dalam mengemukakan pendapatnya.
- f) Peserta didik tidak memiliki sumber belajar yang bisa dimanfaatkan ketika belajar.

B. Metode penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dengan pendekatan kualitatif. Secara khusus, metode kualitatif berkaitan dengan unsur makna yang disampaikan melalui bahasa. Teknik kualitatif ini bertujuan untuk menggambarkan peningkatan dalam proses pembelajaran di kelas. Menurut Fitrah dan Lutfiyah, (2017) mengemukakan bahwa pendekatan kualitatif adalah suatu proses penelitian yang memerlukan perhatian yang cermat dan detail. Hal ini memerlukan pengumpulan informasi yang akurat mengenai kejadian di lapangan, mendokumentasikan bukti – bukti pendukung dan memberikan

penjelasan yang jelas atau deskripsi mengenai temuan data. Selain itu, Tuken, (2016) pendekatan kualitatif adalah gambaran guru dan peserta didik melakukan kegiatan pembelajaran di kelas .

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dengan pendekatan kualitatif. Penelitian tindakan kelas merupakan penelitian yang dilakukan oleh guru di kelas, tempat ia mengajar dengan penekanan pada penyempurnaan atau peningkatan proses dan praktik pembelajaran. Menurut Halik et al., (2019) penelitian tindakan kelas (PTK) bertujuan untuk mengadakan perbaikan kondisi pembelajaran di kelas dan suatu bentuk penelitian yang melakukan tindakan-tindakan tertentu agar dapat memperbaiki dan meningkatkan praktek-praktek pembelajaran di kelas.

Penelitian ini telah dilaksanakan pada bulan November semester ganjil tahun ajaran 2023/2024 dan dilaksanakan di kelas V UPTD SD Negeri 64 Parepare yang terletak di Jalan Pemuda Kompleks SDN.64/67.No.188, Tiro Sompe, Kecamatan Bacukiki Barat, Kota Parepare, Sulawesi Selatan. Subjek penelitian adalah guru dan peserta

didik kelas V UPTD SD Negeri 64 Parepare semester ganjil tahun pelajaran 2023/2024. Terdapat 17 Subjek penelitian, dengan rincian 1 guru, 16 peserta didik dengan klasifikasi 9 peserta didik laki-laki dan 7 peserta didik perempuan. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, tes dan dokumentasi. Teknik analisis data dilakukan dengan menggunakan kondensasi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

Adapun indikator yang digunakan dalam pengumpulan data yaitu sebagai berikut :

a) Indikator keberhasilan proses

Apabila seluruh langkah mendapat kategori baik (B) dengan mencapai taraf keberhasilan $\geq 76\%$ tersebut dianggap penggunaan permainan ular tangga pada materi sistem peredaran darah manusia dianggap berhasil.

b) Indikator keberhasilan hasil

Apabila lebih dari 76% peserta didik kelas V UPTD SD Negeri 64 Parepare tuntas atau memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yaitu nilai minimal 75 yang telah ditetapkan pihak sekolah, maka indikator hasil

belajar peserta didik dianggap berhasil.

C. Hasil penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan dengan 2 siklus, setiap siklus terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Setiap siklus dilaksanakan dalam dua kali pertemuan.

Pelaksanaan tindakan siklus I pertemuan pertama dilaksanakan pada hari senin 27 November 2023 dan pertemuan ke dua dilaksanakan pada hari rabu tanggal 29 November 2023 mulai pukul 09.30 - 10.40 WITA (2 x 35 menit) di ruang kelas V dengan jumlah 16 peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi guru yang dilakukan pada pembelajaran pertemuan pertama siklus I, guru menggunakan 14 indikator dari 21 indikator atau 66,67% indikator berada pada kategori cukup (C) sedangkan observasi yang dilakukan selama kegiatan pembelajaran siklus I pertemuan kedua guru telah menggunakan 15 dari 21 indikator, artinya 71,42% indikator keterlaksanaan dengan kategori

cukup (C).

Berdasarkan data hasil observasi aktivitas peserta didik pada siklus I pertemuan pertama dengan menggunakan media permainan ular tangga pada siklus I pertemuan pertama mencapai kategori cukup (C) dengan persentase 61,01%. Sedangkan pada pertemuan kedua aktivitas belajar peserta didik dengan menggunakan media permainan ular tangga mencapai kategori cukup (C) dengan persentase 66,37%. Akibatnya, pembelajaran yang dilakukan tidak memenuhi standar dan indikator yang ditetapkan, yaitu 76%-100%, dan kategori baik (B).

Refleksi

Berdasarkan hasil observasi yang telah diuraikan pada hasil observasi proses pembelajaran aspek guru dan aspek peserta didik dapat dilihat bahwa hasil yang diperoleh pada observasi guru mencapai kategori cukup (C).

Sementara itu, diperoleh hasil evaluasi yang telah dijawab oleh peserta didik dapat dilihat dari 16 peserta didik terdapat 10 peserta didik mendapat nilai ≥ 75 KKTP sehingga dinyatakan tuntas, 6 peserta didik mendapat nilai di bawah

KKTP sehingga dinyatakan belum tuntas dengan nilai rata – rata 75,88. Berdasarkan hasil tersebut, maka telah mencapai kategori cukup (C).

Siklus II

Pada proses pelaksanaan tindakan siklus II dilaksanakan pada hari senin 4 Desember 2023 dan hari rabu 6 Desember 2023 yang berlangsung selamat 2 x 35 menit dimulai pada pukul 09.30 – 10.40 WITA di ruang kelas V UPTD SD Negeri 64 Parepare yang dihadiri oleh 16 peserta didik sebagai subjek dalam penelitian ini.

Berdasarkan lembar observasi i guru selama dua pertemuan pada pelaksanaan siklus II diperoleh data: Berdasarkan hasil observasi guru pertemuan pertama menunjukkan bahwa guru melaksanakan 18 indikator dari 21 indikator dengan persentase pelaksanaan 85,71% dengan kategori baik (B) pertemuan kedua menunjukkan bahwa guru melaksanakan 20 indikator dari 21 indikator dengan persentase pelaksanaan 95,24% dengan kategori baik (B).

Berdasarkan hasil observasi peserta didik pada siklus II yang dilaksanakan dengan menggunakan media permainan ular tangga dalam

meningkatkan proses dan hasil belajar peserta didik menunjukkan data pada pertemuan pertama persentase pencapaian 77,08% dengan kategori baik (B) sedangkan pada pertemuan kedua persentase pencapaian 85,71% dengan kategori baik (B).

Refleksi

Berdasarkan data tes akhir siklus I, data hasil observasi aktivitas guru dan peserta didik menunjukkan peningkatan signifikan dibandingkan dengan hasil siklus sebelumnya. Hasil observasi aktivitas guru dan peserta didik telah mencapai kategori baik (B) berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh *observer* selama siklus II. Di sisi lain, hasil tes akhir siklus II diketahui bahwa 13 dari 16 peserta didik tuntas dan mencapai KKTP dan 3 peserta didik lainnya tidak tuntas, dengan rata-rata nilai 82,94 dan presentase ketuntasan 81,25 sehingga, tingkat ketuntasan hasil belajar peserta didik sudah mencapai $\geq 76\%$.

Berdasarkan dengan data tersebut, menunjukkan bahwa pelaksanaan siklus II telah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan. Dengan ini, penelitian tidak perlu dilanjutkan ke siklus

berikutnya atau dengan kata lain, penelitian diberhentikan. Hipotesis tindakan yang telah dirumuskan sebelumnya telah dicapai yaitu jika langkah – langkah penggunaan media permainan ular tangga diterapkan dengan baik maka proses dan hasil belajar peserta didik pada materi sistem peredaran darah manusia kelas V UPTDSD Negeri 64 Parepare dapat meningkat.

Penelitian ini termasuk dalam kategori Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini dilakukan dengan tujuan menerapkan konsep pemecahan masalah yang ada di kelas untuk meningkatkan proses dan hasil belajar lebih meningkat dari pembelajaran ketika yang sebelumnya. Penelitian ini menggunakan media pembelajaran ular tangga, seperti yang dikemukakan oleh Muslimin, et al., (2023) mengemukakan bahwa media pembelajaran memiliki peran penting dalam meningkatkan proses pembelajaran. Media juga dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Media yang digunakan oleh peserta didik membantu mereka memahami materi apa yang dijelaskan dan disampaikan oleh guru. Media yang digunakan

mengandung pesan dan motivasi untuk belajar, sehingga peserta didik tidak cepat bosan.

Perubahan yang terjadi dalam proses pembelajaran yang telah dilaksanakan menjadi salah satu cara dalam meningkatkan proses dan hasil belajar peserta didik. Hal ini sejalan dengan pengertian media permainan ular tangga menurut (Saleh et al., 2023) mengemukakan bahwa penggunaan media pembelajaran mempunyai kemampuan untuk meningkatkan komunikasi antara guru dan peserta didik agar tercipta suasana belajar yang ideal. dan peningkatan proses dan hasil belajar dengan pemilihan metode pengajaran yang digunakan mendukung guru dan peserta didik menyelesaikan tujuan pembelajaran yang ada.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik dapat ditingkatkan dengan menggunakan media permainan ular tangga Hal ini sejalan dengan pendapat menurut (Audina et al., 2022) mengemukakan bahwa media permainan ular tangga adalah satu alternative permainan yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Permainan ini dibagi dalam kotak – kotak, di dalam

kotak tersebut tergambar ular dan tangga yang menghubungkannya dengan kotak yang lain dan juga peserta didik dapat bereksplorasi langsung menjadi bidak dalam permainan dan melalui kegiatan bermain ular tangga ini dapat melatih kemampuan mendengarkan, melakukan perintah secara urut, bersaing, memahami symbol yang ada dalam permainan dan merangsang daya berpikir peserta didik saat mendapat kartu pertanyaan yang harus dijawab sesuai dengan prosedur penggunaan media permainan ular tangga. Lebih lanjut, menurut (Mulasiwi, 2014) “ pembelajaran dengan menggunakan media permainan ular tangga mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik”.

Menurut taraf keberhasilan proses dan hasil belajar yang diadaptasi dari Djamarah dan Zain (2014), proses dan hasil belajar peserta didik menunjukkan pencapaian ketuntasan $\geq 76\%$. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik pada materi sistem peredaran darah manusia di kelas V UPTD SD Negeri 64 Parepare sehingga dapat

ditingkatkan dengan menggunakan media permainan ular tangga . Selain itu, penelitian ini berhasil dan dihentikan di siklus II, dengan melihat hasil belajar yang diinginkan telah tercapai dengan baik.

D. Kesimpulan

Berdasarkan rumusan masalah, paparan data dan pembahasan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Penggunaan media permainan ular tangga pada materi sistem peredaran darah manusia kelas V UPTD SD Negeri 64 Parepare dapat meningkatkan proses dan hasil belajar peserta didik.
2. Penggunaan media permainan ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi sistem peredaran darah manusia kelas V UPTD SD Negeri 64 Parepare, hal ini dapat dilihat dari perbandingan hasil belajar peserta didik, pada pra siklus hasil belajar peserta didik berada pada kategori cukup (C), penggunaan media permainan ular tangga pada siklus I berada pada kategori cukup (C) dan mengalami peningkatan pada siklus II dengan kategori baik (B).

DAFTAR PUSTAKA

- Riva, Iva. (2014). *Koleksi Games Edukatif Di Dalam Dan Luar Sekolah*. Kuningan: Flash book.
- Saleh, Muhammad, Sahib, Syahrudin, Saleh, Muhammad Syahrul, Azis Ilham dan Sahabuddin. (2023). *Media Pembelajaran*. Jawa Tengah : Eureka Media Aksara.
- Subekti, Ari. (2017). *Sehat Itu Penting*. Pusat kurikulum dan perbukuan, Balitbang, Kemendik bud.
- Suprihatiningsih. (2016). *Perspektif manajemen pembelajaran program keterampilan*. Yogyakarta: Deepublish.
- Audina, Rati, Setyaningsih, Kris , Fitri dan Izza. (2022). Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5 – 6 Tahun Di TK Dharma Wanita Pampangan Oki. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(3), 295 – 298.
- Djabba, Rasmi., dan Ilmi, Nur. (2022). Penerapan Model Learning Cycle Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SD. *Jurnal Pendidikan dan*

- Pembelajaran Sekolah Dasar*, 2(2), 286-290.
- Halik, Abdul., Israwaty, Ila., dan Monalisa. (2019). Penerapan metode directed reading thingking activity (drta) untuk meningkatkan hasil belajar bahasa indonesia siswa kelas v sdn 65 parepare. *Jurnal Nalar Pendidikan*, 7(2), 125-131.
- Israwaty, Ila., Maryam, St., dan Andi, Putri. Patajangi. Nawirah. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (PJBL) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tentang Sifat-Sifat Benda Pada Siswa Kelas V UPT SD Negeri 79 Pinrang. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 2(1), 166-174.
- Muslimin, Tuken, Ritha., dan Imanuela, Yulinda. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Pop-Up Book dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Tentang Pentingnya Makanan Sehat Kelas V UPTD SD Negeri 12 Parepare. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 2(1), 74-87.
- Shasliani. (2020). Upaya Penanganan Kesulitan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS di SMP Negeri 24 Makassar Tahun 2019. *Jurnal of Social Studies*, 1(1), 1-20.
- Sultan, Muhammad. Asrul., Shasliani, dan Sudirman, Nurhikma. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Pop-Up Book untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Kegiatan Ekonomi di Kelas V UPT SDN 14 Model Parepare. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 2 (1), 19-31.
- Wati, Anjelina. (2021). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 68–73.
- Zainal, Zaid., Syam, Natriani., dan Made, Karina. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Tabel Milenium Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa UPT

SDN 1 Tonronge Kabupaten
Sidenreng Rappang. *Jurnal
Pendidikan dan Pembelajaran
Sekolah Dasar*, 1(3), 302–313.