

PENGUNAAN MEDIA ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPAS MATERI GAYA PADA PESERTA DIDIK KELAS IV SD

Shofiyatul Fuadah¹, Fauzatul Ma'rufah R², Erma Vismayanti³
^{1,2}Universitas PGRI Madiun, ³SD Negeri 02 Pandean Madiun
fuadahshofiya@gmail.com

ABSTRACT

The study aims to determine the use of snake and ladders learning media in direct learning and improving student learning outcomes after learning to use snake and ladders learning media. The type of research is Classroom Action Research (PTK) which refers to the design of Kemmis and Mc Taggart, which consist of (1) planning, (2) action, (3) observation, (4) reflection. Research data in the form of pretest and posttest result were analyzed using qualitative and quantitative techniques. The result showed that in the first cycle the learning outcomes of student were still lacking, namely only 10 childrens who achived KKM with learning completeness of 40%. Then, in cycle II there were 22 childrens who achieved KKM or learning completeness 85% with good predicated. It can be concluded that the use of snake and ladders learning media can improve student learning outcomes on the influence of material force on elementary school grade IV objects.

Keywords: IPAS, Learning Outcome, Material Force, Snakes and Ladders Learning Media.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan media pembelajaran berupa ular tangga pada pembelajaran langsung dan peningkatan belajar peserta didik setelah belajar menggunakan media ular tangga. Jenis penelitian adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang mengacu pada desain Kemmis dan Mc Taggart, yang terdiri dari (1) perencanaan, (2) tindakan, (3) observasi, (4) refleksi. Data penelitian berupa hasil pretest dan posttest yang dianalisis menggunakan teknik kualitatif dan kuantitatif sederhana. Hasil penelitian menunjukkan pada siklus I hasil belajar peserta didik masih kurang yaitu hanya 10 anak yang mencapai KKM dengan ketuntasan belajar sebesar 40%. Kemudian pada siklus II terdapat 22 anak yang mencapai ketuntasan belajar dengan 85% berpredikat baik. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS materi gaya pada kelas IV sekolah dasar.

Kata Kunci: IPAS, Hasil Belajar, Materi Gaya, Media Ular Tangga

A. Pendahuluan

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan salah satu mata pelajaran yang masuk dalam

karakteristik Kurikulum Merdeka pada jenjang sekolah dasar. IPAS adalah hasil gabungan dari mata pelajaran IPA dan IPS. Penggabungan antara

kedua mata pelajaran tersebut didasari dengan pertimbangan jika peserta didik sekolah dasar memiliki sudut pandang yang menyeluruh serta terpadu terhadap suatu peristiwa. Peserta didik sekolah dasar masih tergolong pada tahap berpikir konkret, sederhana, holistic, dan tidak mendetail (Purwantoro, 2022). Salah satu upaya dalam menumbuhkan kemampuan mempelajari ataupun mengelola lingkungan alam dan lingkungan sosial secara bersamaan adalah dengan mata pelajaran IPAS. Materi yang terdapat dalam IPAS dapat dipelajari secara mudah, terpadu dengan melibatkan pengalaman belajar langsung kepada peserta didik (Marwa et al., 2023).

Pada jenjang sekolah dasar, IPAS terbagi menjadi tiga fase yaitu fase A, fase B, dan fase C. fase A untuk kelas I dan II yang fokusnya pada pengembangan dan penguatan kemampuan literasi serta numerasi dasar peserta didik. Pada fase A, IPAS menjadi mata pelajaran yang tidak wajib diimplementasikan di kelas. Sedangkan IPAS menjadi mata pelajaran wajib pada fase B yang berfokus pada pengembangan kemampuan dasar peserta didik dalam mempelajari ilmu

pengetahuan alam dan sosial. Selain itu, IPAS fase C merupakan pengajaran lanjutan dari fase B (Rahayu et al., 2022). Dari setiap fase terdapat materi yang sifatnya berkesinambungan. Salah satunya adalah materi gaya pada fase B di kelas IV. Materi gaya merupakan materi yang berkaitan erat dengan materi IPAS pada fase C.

Penguasaan kompetensi peserta didik setelah belajar dapat dilihat dari hasil belajar yang didapatkannya. Hasil belajar berkaitan dengan pencapaian kompetensi peserta didik yang diperoleh selama mengikuti pembelajaran di dalam kelas. Hasil pembelajaran tersebut mencakup aspek pengetahuan, sikap dan keterampilan peserta didik (Latip, 2018). Rendahnya hasil belajaran peserta didik pada aspek pengetahuan berpengaruh terhadap capaian tujuan pembelajaran dan juga akan berdampak terhadap kemampuan peserta didik dalam mempelajari materi selanjutnya.

Hasil belajar peserta didik kelas IV berupa ketercapaian pengetahuan dapat diketahui melalui tes tulis pada evaluasi. Hasil pretest yang dilakukan di kelas IV SDN 02 Pandean pada

materi gaya yaitu macam- macam gaya beserta pengaruhnya terhadap benda masih rendah. hal tersebut dapat diketahui melalui ketuntasan kelas sebesar 12%, sedangkan 88% belum tuntas. Hasil pengamatan dan wawancara menunjukkan bahwa rendahnya hasil belajar disebabkan aktivitas pembelajaran yang kurang optimal. Proses pembelajaran masih berpusat pada guru dan guru menggunakan metode ceramah. Kegiatan pembelajaran lebih banyak membaca materi, mengerjakan soal-soal latihan di buku paket, serta mendengarkan penjelasan guru. Dalam pembelajaran ini penggunaan media dalam menyampaikan materi yang dapat pendukung pembelajaran masih sangat kurang. Aktifitas pembelajaran kurang mendorong adanya keaktifan dan keantusiasan peserta didik sehingga menyebabkan peserta didik pasif. Selain itu kondisi kelas yang kurang kondusif serta kegiatan belajar yang terkesan monoton juga membuat peserta didik mudah bosan dan tidak tertarik pada saat pembelajaran. Kurangnya keterlibatan peserta didik dalam proses kegiatan belajar dikelas dapat memungkinkan peserta didik mengalami kesulitan memahami dan

menguasai materi yang disajikan sehingga hal ini berpengaruh pada hasil belajar yang dicapai peserta didik.

Berdasarkan permasalahan tersebut, menunjukkan bahwa keterlibatan peserta didik dalam proses aktivitas pembelajaran sangat berpengaruh terhadap ketercapaian hasil belajar. Pembelajaran IPAS seharusnya melibatkan peserta didik dalam berbagai kegiatan. Pembelajaran IPAS dapat dilakukan melalui berbagai aktivitas dan praktik-praktik untuk memberikan pengalaman langsung pada peserta didik. Pada pembelajaran IPAS beberapa materi perlu disampaikan dengan gabungan melalui ceramah, kegiatan pengamatan, percobaan maupun praktik secara langsung (Budiwati et al., 2023). Tujuan dari berbagai aktivitas tersebut adalah agar mempermudah peserta didik dalam memahami konsep pada suatu materi sehingga memperoleh pengalaman langsung dan pemahaman yang bermakna. Penggunaan alat bantu berupa media ular tangga dapat menjadi salah satu alternative media pembelajaran yang mampu melibatkan peserta didik agar aktif dan tidak monoton sehingga

peserta didik merasa tertarik dan senang dalam proses pembelajaran yang nantinya mampu menumbuhkan motivasi serta semangat untuk memahami materi dan memperoleh hasil belajar yang baik.

Ular tangga adalah salah satu permainan yang dimainkan oleh dua orang atau lebih dengan menggunakan papan ular tangga, dadu, dan pion. bagian permainan tersebut digolongkan dalam kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak digambar sejumlah “tangga” atau “ular” yang menghubungkannya dengan kotak lain (dalam Widya A Freddy, 2011, p.42).

Penggunaan media konkret ular tangga tersebut sejalan dengan karakteristik anak di usia sekolah yang salah satunya senang bermain seperti yang dikemukakan oleh Sumantri & Nana Syaodih, 2006 (dalam Sugiyanto) bahwa karakteristik anak usia SD salah satunya senang bermain, pada umumnya anak usia ini terutama kelas rendah senang bermain, karakteristik ini menuntut pendidik untuk membuat rancangan pembelajaran dengan kegiatan pendidikan yang mengaitkan dengan permainan untuk kelas rendah.

Media ular tangga ini memiliki banyak kelebihan jika diterapkan dalam proses kegiatan pembelajaran seperti media yang menyenangkan sehingga mampu menarik partisipasi aktif peserta didik, dapat memberikan umpan balik secara langsung, melatih sikap jujur dan jiwa kompetisi bekerja sama yang tinggi. Akan tetapi, media ular tangga ini juga memiliki kelemahan apabila digunakan dalam proses pembelajaran yaitu membutuhkan waktu yang cukup lama.

Inovasi yang dilakukan pada permainan ular tangga ini berupa memasukkan butir-butir soal tentang materi gaya pada beberapa kotak-kotak harta karun yang ada di permainan ular tangga. Butir soal tersebut memerlukan kemampuan berpikir kritis dan kreatif peserta didik.

Melalui permainan ini peserta didik secara tidak langsung akan berusaha memahami dan dapat mempraktikkan langsung materi yang disampaikan oleh guru dengan cara mengasyikkan. Selain memotivasi untuk belajar, kompetensi pengetahuan peserta didik juga akan meningkat yang harapannya akan berdampak positif pada hasil belajar peserta didik.

Dari pemaparan permasalahan pembelajaran tersebut mendasari perlu adanya penelitian untuk mendeskripsikan tentang penggunaan media ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar mata pelajaran IPAS materi gaya pada peserta didik kelas IV SD.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas merupakan penelitian yang dilakukan guru di kelas untuk mengatasi permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran dan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Penelitian didasarkan pada masalah yang dihadapi dan ditemukan guru selama melaksanakan pembelajaran. Dari masalah yang dihadapi dan ditemukan tersebut kemudian dilakukan tindakan melalui penelitian tindakan kelas dalam rangka untuk mengatasi permasalahan yang muncul (Aqib & Chotibuddin, 2018).

Pada penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Penelitian dilaksanakan sebanyak 2 siklus, dengan dua kali pertemuan pembelajaran pada setiap siklusnya.

Penelitian ini berpedoman pada model Kemmis dan Mc. Taggart. Diaman model tersebut terdiri dari empat tahapan yaitu tahap *planning* (rencana), tahap *action* (tindakan), tahap *observation* (pengamatan), dan tahap *reflection* (refleksi). Ke empat tahapan tersebut dilakukan disetiap pertemuan pada siklus penelitian. Sementara itu, hasil refleksi dijadikan dasar dalam menentukan tindakan pada pertemuan pada siklus selanjutnya.

Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SD Negeri 02 Pandeia Kota Madiun. Peserta didik kelas IV berjumlah 25 anak, dimana terdapat 8 anak perempuan dan 17 anak laki-laki.

Instrument penelitian ini berupa tes tulis, observasi, wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi. Instrumen tes tulis berupa *pretest* dan *posttest*. Tes tulis *pretest* dilakukan sebelum penelitian yang bertujuan untuk memperoleh informasi awal mengenai ketuntasan belajar dan nilai rata-rata peserta didik. sedangkan tes tulis *posttest* diberikan setiap akhir siklus untuk mengetahui ketuntasan belajar secara klasikal dan menentukan tindak lanjutnya. Observasi digunakan untuk

memperoleh informasi mengenai pelaksanaan pembelajaran IPAS di kelas tersebut. wawancara digunakan untuk memperoleh informasi mengenai permasalahan pembelajaran dan solusi yang diperlukan. Catatan lapangan digunakan untuk mencatat temuan-temuan penting sebelum dan selama penelitian. Dokumentasi berupa kumpulan berkas- berkas, foto, dan video pelaksanaan penelitian tindakan kelas.

Teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi tersebut kemudian dianalisis secara kualitatif melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Sedangkan, teknik pengumpulan data berupa tes tulis dianalisis menggunakan analisis kuantitatif sederhana. Perhitungan nilai- nilai terhadap tes menggunakan rumus sebagai berikut.

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

(Hariri & Yayuk, 2018)

Keterangan:

X = Nialia rata- rata

$\sum N$ = Jumlah semua nilai peserta didik

$\sum N$ = Jumlah siswa

Selain menghitung nilai rata-rata peserta didik, dilakukan juga perhitungan terhadap persentase ketuntasan belajar peserta didik. ketuntasan belajar peserta didik dapat dihitung menggunakan rumus berikut.

$$P = \frac{\sum \text{Peserta didik tuntas belajar}}{\sum \text{Peserta didik}} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase

Berdasarkan dari perhitungan tersebut, akan diperoleh data nilai rata- rata dan ketuntasan belajar peserta didik kelas IV dari hasil *pretest* dan *posttest*. Hasil perhitungan tersebut akan memberikan gambaran mengenai perubahan yang terjadi pada hasil belajar IPAS materi gaya pada peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media ular tangga.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Hasil Penelitian

Data hasil observasi, wawancara, dan catatan lapangan sebelum penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar rendah yang disebabkan karena pembelajaran kurang optimal. Proses pembelajaran masih berpusat pada guru, dan guru banyak menggunakan metode ceramah. Kegiatan pembelajaran lebih

banyak membaca materi, mengerjakan soal- soal latihan di buku paket, serta mendengarkan penjelasan guru. Kurangnya penggunaan media yang mendukung dan sesuai materi. Aktifitas pembelajaran kurang mendorong adanya keaktifan dan keantusiasan peserta didik sehingga menyebabkan peserta didik pasif. Selain itu kondisi kelas yang kurang kondusif serta kegiatan belajar yang terkesan monoton juga membuat peserta didik mudah bosan dan tidak tertarik pada saat pembelajaran. Kurangnya keterlibatan peserta didik dalam proses kegiatan belajar dikelas dapat memungkinkan peserta didik mengalami kesulitan memahami dan menguasai materi yang disajikan sehingga hal ini berpengaruh pada hasil belajar yang dicapai peserta didik.

Hasil observasi dan pencatatan lapangan pada siklus 1 dan siklus 2 menunjukkan pembelajaran sudah berpusat pada peserta didik, peserta didik terlibat aktif dan antusias dalam penemuan materi dan penggunaan media pembelajaran. Selain itu, respon yang diberikan peserta didik sangat positif selama proses pembelajaran. Peserta didik berani

dalam menyampaikan pendapat dan mempresentasikan hasil sesuai kelompoknya. Peserta didik juga terlibat aktif bekerjasama dalam kegiatan diskusi kelompok. Suasana pembelajaran menjadi lebih hidup dan menyenangkan serta mendorong motivasi belajar peserta didik. peserta didik mampu menghubungkan materi pembelajaran dengan kegiatan sehari- hari di lingkungan sekitar, baik di sekolah maupun di rumah.

Penggunaan media pembelajaran ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar materi gaya di kelas IV SD. Hal ini dibuktikan dengan nilai rata- rata dan ketuntasan belajar pada pembelajaran IPAS di kelas IV mengalami peningkatan dari *postest* siklus 1 dan siklus 2. Addpun KKM ketuntasan belajar peserta didik pada pembelajaran IPAS kelas IV adalah 75. Data hasil *pretest* pada prasiklus disajikan dalam Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Data Hasil *Pretest* Siklus 1

Nilai	Jumlah Peserta Didik	Pencapaian KKM	Predikat
93- 100	1	Tuntas	Baik Sekali
84-92	2	Tuntas	Baik
75-83	3	Belum Tuntas	Cukup
68- 74	5	Belum Tuntas	Kurang

Nilai	Jumlah Peserta Didik	Pencapaian KKM	Predikat
0- 67	14	Belum Tuntas	Kurang Sekali
Jumlah	25		
Nilai Tertinggi		100	
Nilai Terendah		20	
Rata- rata Nilai Pretest		58	
Tuntas		3 anak	
Belum Tuntas		22 anak	
Ketuntasan Belajar		12%	

Pada tabel 1 dapat ditarik kesimpulan bahwa pelaksanaan pembelajaran IPAS tanpa menggunakan media pembelajaran mengakibatkan hasil belajar peserta didik masih rendah. Nilai rata- rata kelas IV sebesar 58 yang berpredikat kurang sekali. Ketuntasan belajar kelas dengan persentase 12% berpredikat kurang sekali. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang konkret, menarik minat peserta didik dan mempermudah pemahaman terhadap materi pelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar. Maka dari permasalahan yang muncul dilakukan tindakan untuk mengatasi permasalahan tersebut berupa PTK pada siklus 1. Adapun hasil postest

dari siklus 1 setelah digunakannya media ular tangga pada pembelajaran IPAS materi gaya sebagai berikut.

Tabel 2. Data Hasil Postest Siklus 1

Nilai	Jumlah Peserta Didik	Pencapaian KKM	Predikat
93- 100	3	Tuntas	Baik Sekali
84-92	7	Tuntas	Baik
75-83	5	Belum Tuntas	Cukup
68- 74	2	Belum Tuntas	Kurang
0- 67	8	Belum Tuntas	Kurang Sekali
Jumlah	25		
Nilai Tertinggi		100	
Nilai Terendah		40	
Rata- rata Nilai Pretest		73	
Tuntas		10 anak	
Belum Tuntas		15 anak	
Ketuntasan Belajar		40%	

Berdasarkan tabel 2 dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran ular tangga pada pembelajaran IPAS siklus 1 terdapat 10 anak yang memperoleh nilai diatas KKM yaitu 40%. Sedangkan sebesar 60% dengan jumlah 15 anak masih mendapat nilai dibawah KKM. Nilai rata- rata setelah penggunaan media pembelajaran ular tangga adalah 73. Ketuntasan

belajar mengalami peningkatan menjadi 40%. Hal ini menunjukkan jika penggunaan media pembelajaran ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran IPAS di kelas IV. Sebelum diberi tindakan, hasil *pretest* menunjukkan jika peserta didik memperoleh nilai diatas KKM hanya sebanyak 3 anak dengan persentase sebesar 12% dan 22 anak memperoleh nilai dibawah KKM atau 88%. Jika dibandingkan dengan nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* pada siklus 1 mengalam peningkatan dari 58 menjadi 73. Serta ketuntasan belajar mengalami peningkatan dari 12% menjadi 40%. Meskipun demikian, nilai rata-rata masih berpredikat kurang dan ketuntasan belajar berpredikat kurang sekali. Maka perlu dilakukan tindakan lagi untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. tindakan dilakukan pada siklus 2 dengan hasil *posttest* pada Tabel 3 sebagai berikut.

Tabel 3. Data Hasil Postest Siklus 2

Nilai	Jumlah Peserta Didik	Pencapaian KKM	Predikat
93- 100	10	Tuntas	Baik Sekali
84-92	12	Tuntas	Baik
75-83	2	Belum Tuntas	Cukup
68- 74	1	Belum Tuntas	Kurang

Nilai	Jumlah Peserta Didik	Pencapaian KKM	Predikat
0- 67	-	Belum Tuntas	Kurang Sekali
Jumlah	25		
Nilai Tertinggi		100	
Nilai Terendah		70	
Rata-rata Nilai Pretest		89	
Tuntas		22 anak	
Belum Tuntas		3 anak	
Ketuntasan Belajar		85%	

Dari tabel 3 diketahui jika terjadi peningkatan hasil belajar setelah dilakukan penggunaan media pembelajaran ular tangga pada pembelajaran IPAS pada siklus 2 ini. Dari 25 peserta didik kelas IV SDN 02 Pandean Kota Madiun terdapat 21 anak yang memperoleh nilai diatas KKM atau 85% berpredikat baik.. sedangkan 4 anak memperoleh nilai dibawah KKM atau 16%. Nilai rata-rata siklus 2 yaitu 89 dengan ketuntasan kelas sebesar 85%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV SDN 02 Pandean Kota Madiun sehingga dapat dikatakan penggunaan media pembelajaran tersebut berhasil. Adapun data nilai hasil belajar peserta didik pada

prasiklus, siklus 1, dan siklus 2 dapat dilihat pada tabel 4 berikut.

Tabel 4. Data Hasil Belajar Peserta Didik

Nilai	Prasiklus	Siklus 1	Siklus 2
Nilai Tertinggi	100	100	100
Nilai Terendah	20	40	70
Nilai Rata-rata	58	73	89
Jumlah Peserta Didik yang Mencapai KKM	3 anak	10 anak	22 anak
Jumlah Peserta Didik yang Belum Mencapai KKM	22 anak	15 anak	3 anak
Persentase Peserta Didik yang Telah Mencapai KKM	12%	40%	85%

Dari tabel 4 dapat disimpulkan bahwa penggunaan media ular tangga pada pembelajaran IPAS dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. apabila dilihat dari data nilai prasiklus, siklus 1, dan siklus 2 nilai rata-rata dan ketuntasan belajar mengalami peningkatan. Nilai rata-rata peserta didik yaitu 58 menjadi 73 pada siklus 1 dan naik menjadi 89 di siklus 2. Secara berurutan kelas IV mengalami peningkatan nilai diatas KKM, dimana pada prasiklus sebanyak 3 anak berpredikat kurang

sekali, siklus 1 meningkat menjadi 10 anak berpredikat cukup, dan meningkat menjadi 21 anak pada siklus 2 dengan predikat baik.

2. Pembahasan

Media pembelajaran ular tangga menjadi solusi yang digunakan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPAS kelas IV materi gaya yaitu macam- macam gaya dan pengaruhnya terhadap benda. Penggunaan media ular tangga ini didasarkan pada data yang diperoleh melalui kegiatan observasi, wawancara, dan catatan lapangan selama penelitian berlangsung. Observasi dilakukan untuk mengetahui penggunaan media ular tangga dalam pembelajaran dan kegiatan peserta didik. sedangkan catatan lapangan digunakan untuk mengumpulkan informasi penting yang diperoleh selama penelitian. Media ular tangga ini digunakan selama 2 siklus pembelajaran dengan modifikasi yang berbeda.

Ketika menggunakan media ular tangga untuk belajar peserta didik tidak hanya melakukan permainan kelompok saja melainkan juga membaca quis berupa soal- soal, mendengarkan penjelasan guru, dan

mengerjakan tugas secara berkelompok. Guru merancang kegiatan belajar yang menarik serta kreatif yang disesuaikan dengan kondisi peserta didik dan kemampuan guru (Sentosa, 2020). Selain itu pembelajaran sains juga perlu melibatkan peserta didik dalam diskusi kelompok dalam mempelajari materi.

Media ular tangga merupakan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian serta partisipasi aktif peserta didik sehingga dapat memotivasi untuk belajar dan berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. ketika prasiklus dilakukan *pretest* materi gaya yaitu macam- macam gaya dan pengaruhnya terhadap benda menunjukkan hasil belajar peserta didik masih rendah. Dari *pretest* menunjukkan jika rata- rata nilai peserta didik sebesar 58 dengan ketuntasan kelas 12%. Dari 25 peserta didik, hanya 3 anak yang mencapai KKM. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar yang kurang dan belum mampu mencapai ketuntasan belajar kelas yang seharusnya mencapai $\geq 85\%$ (Trianto dalam Royani, 2017). Maka dari itu, diperlakukan tindakan untuk

meningkatkan hasil belajar berupa penggunaan media pembelajaran ular tangga yang mampu menarik perhatian dan membantu mempermudah peserta didik dalam memahami materi yang akan berdampak pada hasil belajar peserta didik.

Pada siklus 1 berfokus pada materi macam- macam gaya dan pengaruhnya terhadap benda. Pada siklus ini penggunaan media ular tangga yang digunakan masih berupa media kertas yang bergambar namun tidak bewarna/ hitam putih dengan pion lidi tanpa gambar, dadu, dan kartu- kartu yang berisi soal. Hasil observasi dan catatan lapangan siklus 1 diperoleh data bahwa peserta didik tertarik selama pembelajaran, aktivitas pembelajaran berupa diskusi kelompok untuk mengerjakan kartu- kartu soal yang didapat. Namun penggunaan media kurang maksimal dikarenakan satu kelompok hanya perwakilan satu anak yang memainkan media ular tangga sehingga terdapat peserta didik yang masih pasif dan belum mampu menyelesaikan soal evaluasi yang berdampak pada hasil belajar yang masih kurang sebagaimana hasil yang *postest* siklus 1.

Berdasarkan *posttest* siklus 1, hasil belajar peserta didik kelas IV pada pembelajaran IPAS setelah belajar menggunakan media ular tangga mengalami peningkatan dari rata-rata 58 menjadi 73 dan ketuntasan belajar dari 12% menjadi 40%. Akan tetapi, hasil tersebut belum mencapai ketuntasan belajar yang seharusnya $\geq 85\%$ (Trianto dalam Royani, 2017). Ketika siklus pembelajaran belum mencapai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, maka diperlukan sebuah tindakan untuk mencapai tujuan pembelajaran tersebut. Alternatif yang dapat dijadikan untuk meningkatkan aktivitas belajar peserta didik yang rendah adalah dengan membedakan aktivitas belajar (Devega et al., 2020). Untuk itu dilakukan kembali penggunaan media ular tangga pada siklus 2.

Pada siklus 2 berfokus pada penguatan materi pengaruh gaya terhadap benda di kehidupan sehari-hari. Pada siklus ini penggunaan media ular tangga sudah berupa papan ular tangga yang bergambar dan berwarna, pion menggunakan gambar yang menarik, dadu, dan kartu-kartu yang berisi soal. Hasil observasi dan catatan lapangan

membuktikan adanya antusias yang tinggi dari peserta didik selama pembelajaran. Peserta didik secara berkelompok bergantian memainkan media ular tangga sehingga semua peserta didik dapat berperan aktif dan mempunyai pengalaman secara langsung sehingga aktivitas diskusi semakin hidup, peserta didik dapat menyampaikan pendapat, memberi contoh, melakukan koneksi materi dan dapat mengerjakan soal evaluasi dengan baik. Hal ini menunjukkan bahwa pemahaman konsep materi gaya sudah baik. Selain itu hal ini juga didukung dengan hasil *posttest* 2 yang menunjukkan peningkatan hasil belajar peserta didik. Nilai rata-rata peserta didik meningkat menjadi 89 dari 73 pada siklus 1. Ketuntasan belajar kelas mencapai 85%. Dari ketuntasan tersebut maka sudah sesuai dengan batas minimum ketuntasan belajar klasikal yang harus dicapai yaitu $\geq 85\%$ (Trianto dalam Royani, 2017). Hanya 4 anak yang tidak mampu mencapai KKM dari 25 anak.

Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV pada pembelajaran IPAS. Sebagian besar

peserta didik sudah mampu memperoleh nilai diatas KKM dan ketuntasan belajar kelas.

D. Kesimpulan

Hasil penelitian penggunaan media pembelajaran berupa ular tangga terbukti dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan rata-rata hasil belajar pada siklus 1 sebesar 40% menjadi 85% pada siklus 2. Dengan demikian, menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran ular tangga dalam pembelajaran IPAS materi gaya memberi pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik. Guru dapat menerapkan perangkat pembelajaran dengan mengintegrasikan penggunaan media konkret yang dapat menarik perhatian dan minat serta melibatkan peserta didik aktif terhadap proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Aqib, Z., & Chotibuddin, M. (2018). *Teori dan Aplikasi Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*. Yogyakarta: Deepublish.

Budiwati, R., Budiarti, A., Muckromin, A., Hidayati, Y. M., & Dessty, A. (2023). *Analisis*

Buku IPAS Kelas IV Kurikulum Merdeka Ditinjau dari Miskonsepsi. Jurnal Basicedu, 7(1), 523–534. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4566>

Devega, A. T., Irfan, D., Wakhinuddin, & Jasman, M. M. I. (2020). *Implementasi LKPD IPA Berbasis Model Pembelajaran Experiential Jelajah Alam Sekitar (EJAS) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar di Masa Pandemi*. E-Journal Ups, 4(januari 2020), 1–11.

Hariri, C. A., & Yayuk, E. (2018). *Penerapan Model Experiential Learning untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Cahaya dan Sifat-Sifatnya Siswa Kelas 5 SD*. Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan, 8(1), 1–15.

Latip, A. E. (2018). *Evaluasi pembelajaran di SD dan MI*. Jakarta: PT Remaja Rosdakarya.

Marwa, N. W. S., Usman, H., & Qodriani, B. (2023). *Persepsi Guru Sekolah Dasar Terhadap Mata Pelajaran Ipa Pada Kurikulum Merdeka*. METODIK DIDAKTIK: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An, 18(2), 54–65. <https://ejournal.upi.edu/index.php/MetodikDidaktik/article/view/>

- Purnawanto, A. T. (2022). *Perencanaan Pembelajaran Bermakna dan Asesmen Kurikulum Merdeka*. Jurnal Ilmiah Pedagogy, 20(1), 75–76.
- Rahayu, R., Rosita, R., Rahayuningsih, Y. S., Hernawan, A. H., & Prihantini, P. (2022). *Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar di Sekolah Penggerak*. Jurnal Basicedu, 6(4), 6313–6319. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3237>
- Royani, A. (2017). *Penerapan Teknik Pembelajaran Kooperatif NHT dalam Meningkatkan Pemahaman tentang Bumi Bagian dari Alam Semesta*. Brilliant: Jurnal Riset Dan Konseptual, 2(3), 294. <https://doi.org/10.28926/briliant.v2i3.67>
- Sentosa, I. P. P. (2020). *Peningkatan Hasil Belajar di Masa Pandemi dengan Pembelajaran Numbered Head Together*. Universitas Dhyana Pura, 1(2), 145–154.
- Sugiyanto. (tanpa tahun). *Karakteristik Anak Usia SD*. [Online]. Diakses dari: <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/tmp/Karakteristik%20Siswa%20SD.pdf>
- Widya A Freddy. (2011). *Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPS Melalui Strategi Peer Lessons Dengan Media Ular Tangga Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Pakintelan 03 Kota Semarang*. [Online]. Diakses dari: <http://lib.unnes.ac.id/7945/>