

UPAYA MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR MELALUI STRATEGI PEER LESSON MENGGUNAKAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA PADA SEKOLAH DASAR

Nurul Wahidah¹, Rosita Ambarwati², Lilik Sugiarti³

^{1,2}Universitas PGRI Madiun

³SDN Nglanduk 2 Madiun

¹nuriljr09@gmail.com, ²rosita@unipma.ac.id, ³liliksugiarti558@gmail.com

ABSTRACT

This research was motivated by students' learning activeness which was not yet maximally visible in the learning process. So far, learning has been dominated by the use of the lecture method, with activities more centered on the teacher, so that the peer lesson strategy using snakes and ladders media has become a solution to increase student learning activity. This research aims to increase students' active learning through peer lesson strategies using the snake and ladder game as media. The subjects in this research were class V students with a total of 6 students. The data collection tool used was an observation sheet. The research results showed that the average pre-action student activity was 37.5% only in the fair category, in cycle I it increased to 66.94% in the good category and in cycle II it increased significantly to 83.88% in the very good category.

Keywords: peer lesson strategy, snakes and ladders media, active learning

ABSTRAK

Penelitian ini di latar belakang oleh keaktifan belajar siswa yang belum maksimal terlihat dalam proses pembelajaran. Selama ini, pembelajaran didominasi dengan penggunaan metode ceramah kegiatannya lebih berpusat pada guru sehingga strategi *peer lesson* dengan media ular tangga menjadi solusi untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa melalui strategi *peer lesson* menggunakan media permainan ular tangga. subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas V dengan jumlah siswa 6 siswa. Alat pengumpulan data yang di gunakan lembar observasi. Hasil penelitian menunjukkan rata-rata keaktifan siswa pra tindakan 37,5% hanya pada kategori cukup saja, pada siklus I meningkat 66,94% pada kategori baik dan pada siklus II meningkat signifikan 83,88% pada kategori sangat baik.

Keywords: strategi peer lesson, media ular tangga, keaktifan belajar

A. Pendahuluan

Perkembangan zaman semakin modern terutama pada era globalisasi seperti sekarang ini menuntut adanya sumber daya manusia yang berkualitas tinggi. Peningkatan kualitas sumber daya manusia merupakan prasarat mutlak yang digunakan untuk modal pembangunan bangsa. Salah satu wahana untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia tersebut adalah dunia pendidikan. Pendidikan adalah proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh individu atau kelompok untuk mendapatkan pengetahuan, wawasan serta membantu individu atau kelompok mengembangkan sikap dan keterampilan dalam mempersiapkan kehidupan berikutnya agar lebih tertata (Lestari, 2021)

Sementara itu kondisi pendidikan dewasa ini masih terdapat guru yang belum dapat mengembangkan proses belajar mengajar dengan maksimal baik itu penggunaan model, metode dan media pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi berpusat kepada guru atau *teacher centered*. Pembelajaran yang demikian kurang mampu membuat siswa aktif dalam

proses belajar mengajar. Kecenderungan pembelajaran yang demikian mengakibatkan lemahnya pengembangan diri siswa dalam pembelajaran sehingga hasil belajar yang dicapai tidak optimal.

Kewajiban pendidik atau guru maupun tenaga kependidikan adalah menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis dan dialogis, mempunyai komitmen secara profesional untuk meningkatkan mutu pendidikan. Guru dituntut dapat memilih model dan strategi pembelajaran yang dapat memacu semangat setiap siswa untuk secara aktif terlibat dalam pengalaman belajarnya model pembelajaran yang digunakan guru seharusnya dapat membantu proses analisis siswa (Relita et al., 2017).

Demikian halnya yang terjadi di kelas V SDN Nglanduk 02 Kabupaten Madiun. Berdasarkan hasil survei yang dilakukan, guru belum mampu mengarahkan siswa untuk dapat mengikuti pembelajaran dengan aktif. Hal ini tampak pada saat observasi yang dilakukan oleh peneliti di kelas, terlihat bahwa siswa saat mengikuti pembelajaran hanya cenderung diam, baik itu

pembelajaran yang berpusat pada guru atau pembelajaran yang memanfaatkan media digital. Dengan latar belakang siswa yang berbeda dan kemampuan berfikir siswa yang berbeda kelas tersebut menjadi pasif atau siswanya tidak terlibat aktif dalam mengikuti pembelajaran. Jika ditanya siswa itu menjawab jika tidak ada pertanyaan siswa juga enggan untuk menjawab, bahkan pertanyaan yang mudah siswa enggan untuk menjawab. Selain siswa tidak aktif ditemukan dalam kegiatan observasi bahwa di dalam kelas tersebut tidak adanya daya saing antara siswa satu dengan siswa lainnya dalam mengerjakan LKPD baik secara kelompok maupun individu. Proses pembelajaran bisa berhasil karena terjadi komunikasi dua arah antara siswa dan guru. Guru merupakan figur yang memegang peranan penting dalam pembelajaran di kelas. Peran utama guru bukan menjadi penyaji informasi yang hendak dipelajari oleh siswa, melainkan membelajarkan siswa tentang cara mempelajari sesuatu secara efektif. Penerapan strategi pembelajaran yang tepat, efektif, dan efisien dapat berdampak positif dalam meningkatkan keaktifan dan hasil

belajar siswa. Untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa diperlukan strategi serta media pembelajaran yang dapat menunjang proses yang positif terhadap keaktifan dan hasil belajar siswa.

Dengan adanya permasalahan tersebut guru harus mampu mengelola pembelajaran. Guru yang mampu mengelola pembelajaran adalah guru yang profesional dan memiliki kemampuan dasar, terutama dalam pemilihan strategi mengajar yang di dalamnya meliputi strategi pembelajaran. Beragam strategi pembelajaran dapat dipergunakan dalam mengajar. Oleh karena itu guru dituntut memilih metode yang tepat untuk mengajar agar mampu optimal dan tercapai keberhasilan belajar dan tercapai tujuan belajar dalam hal ini keaktifan belajarnya yang akan mampu berdampak pada hasil belajar siswa juga (L. A. Wibowo & Pardede, 2019). Untuk meningkatkan keaktifan belajar tentunya strategi pembelajaran juga yang sesuai yaitu melibatkan siswa dan mampu mengajak siswa untuk terlibat aktif (Yulianti, 2020). Pemilihan, penetapan dan strategi harus disesuaikan dengan tujuan, bahan, keadaan siswa, situasi dan kondisi, serta

kemampuan guru itu sendiri. Selain itu perlu diperhatikan juga seperti materi yang disampaikan, tujuan pembelajaran, waktu yang tersedia, jumlah siswa, serta faktor lain yang berkaitan dengan keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran. Salah satu strategi pembelajaran tersebut yaitu menggunakan strategi *peer lessons* (Endrizalman et al., 2022).

Salah satu alternatif strategi pembelajaran yang dirasakan cocok untuk mengajak siswa mengikuti pembelajaran aktif adalah dengan strategi pembelajaran aktif tipe *Peer Lesson*. Dalam strategi *peer lessons* ini siswa dituntut aktif karena dalam strategi ini siswa akan membelajarkan teman sekelasnya, sehingga pembelajaran menjadi aktif, menyenangkan bahkan bisa lebih bermakna karena siswa akan merasakan langsung membelajarkan temannya dengan kemampuan yang dia miliki (Armia et al., 2020). Penerapan strategi pembelajaran *peer lesson* pada pelajaran IPAS akan menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan bagi siswa. Strategi *peer lesson* juga dapat meningkatkan pemahaman dan menciptakan suasana belajar yang kondusif (Azzahra, 2023).

Jika selama ini ada asumsi yang mengatakan bahwa metode belajar yang paling baik adalah dengan mengajarkan kepada orang lain, maka strategi ini akan sangat membantu peserta didik di dalam mengajarkan materi kepada teman-teman sekelas. Hal tersebut sesuai dengan dengan pendapat Djamarah (Fanani, 2020). yang menjelaskan bahwa *peer lesson* sangat tepat untuk mendapatkan partisipasi anak didik secara keseluruhan dan secara individual. Strategi ini memberi kesempatan kepada setiap anak didik untuk berperan sebagai guru bagi kawan-kawannya. Peserta didik juga saling berinteraksi mengajarkan materi karena bisa berperan sebagai guru di kelas. Dengan strategi ini anak didik yang selama ini tidak mau terlibat akan ikut serta dalam pembelajaran secara aktif. Nurfauziah (2020) menjelaskan langkah-langkah strategi pembelajaran aktif tipe *Peer Lessons* adalah sebagai berikut:

- 1) Bagi peserta didik menjadi kelompok-kelompok kecil sebanyak segmen materi yang akan anda sampaikan.
- 2) Masing-masing kelompok kecil diberi tugas untuk mempelajari

- satu topik materi, kemudian mengajarkannya kepada kelompok lain. Topik-topik yang diberikan harus yang saling berhubungan
- 3) Minta setiap kelompok menyiapkan strategi untuk menyampaikan materi kepada teman-teman sekelas. Sarankan kepada mereka untuk tidak menggunakan metode ceramah atau seperti membaca laporan.
 - 4) Buat beberapa saran seperti: menggunakan alat bantu visual, menyiapkan media pengajaran yang diperlukan, menggunakan contoh-contoh yang relevan, melibatkan sesama peserta didik dalam proses pembelajaran melalui diskusi, permainan kuis, studi kasus dan lain-lain, memberikan kesempatan kepada yang lain untuk bertanya.
 - 5) Beri mereka waktu yang cukup untuk persiapan, baik di dalam maupun di luar kelas.
 - 6) Setiap kelompok menyampaikan materi sesuai tugas yang telah diberikan
 - 7) Setelah semua kelompok melaksanakan tugas, beri kesimpulan dan klarifikasi sekiranya ada yang perlu diluruskan dari pemahaman peserta didik
- Strategi peer lessons akan lebih mudah apabila diterapkan dengan menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran akan lebih memudahkan siswa dalam memahami materi. Penggunaan media di dalam proses pembelajaran merupakan suatu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan. Penggunaan media yang tepat dapat merangsang minat belajar sehingga siswa akan aktif dalam membentuk pengetahuannya sendiri melalui pengalaman langsung (Rahayu & Hidayati, 2018). Daya tarik juga menjadi salah satu alasan digunakannya media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan yaitu ular tangga. Pemanfaatan media permainan ular tangga sebagai media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar dapat meningkatkan minat belajar dan tentunya akan mampu meningkatkan keaktifannya apabila siswa mempunyai minat tinggi dalam proses pembelajaran (Lumbantobing

et al., 2022). Permainan ular tangga adalah permainan papan yang digunakan oleh anak-anak dan dimainkan oleh 2 orang atau lebih. Papan permainan ini dibagi menjadi bentuk kotak-kotak yang memiliki gambar tangga dan ular dan memiliki angka pada setiap kotaknya. Permainan ini menggunakan dadu untuk menentukan berapa jumlah langkah yang harus dilewati pion yang dimainkan oleh siswa (Ulfa, dkk. 2018).

Media permainan ular tangga ini bertujuan agar dapat meningkatkan keaktifan siswa, semangat dalam belajar, dan memiliki keberanian dalam mengemukakan pendapat yang akan berdampak pada meningkatnya hasil belajar siswa, serta dapat mempermudah guru untuk menyampaikan materi pembelajaran (Dwi & Hafizh, 2023). Dengan menggunakan strategi pembelajaran aktif tipe peer lessons dengan media ular tangga dan menerapkan langkah-langkahnya, dimana nantinya siswa diharapkan dapat memahami konsep dan materi pelajaran, tidak mengalami kebosanan, serta dengan bantuan teman yang lebih mampu dan menguasai materi pelajaran sehingga

siswa menjadi lebih mandiri dan mampu meningkatkan keaktifan belajarnya.

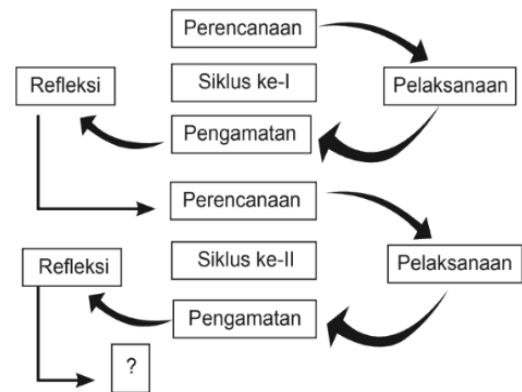
Keaktifan siswa pada proses pembelajaran menurut Sudjana dan Rivai (Wibowo, 2016). dapat dilihat melalui: 1) turut serta dalam melaksanakan tugas belajarnya; 2) terlibat dalam pemecahan masalah; 3) bertanya kepada siswa lain atau kepada guru apabila tidak memahami persoalan yang dihadapinya; 4) berusaha mencari berbagai informasi yang diperlukan untuk pemecahan masalah; 5) melaksanakan diskusi kelompok sesuai dengan petunjuk guru; 6) menilai kemampuan dirinya dan hasil-hasil yang diperolehnya; 7) melatih diri dalam memecahkan dan 8) menerapkan apa yang telah diperolehnya dalam menyelesaikan tugas atau persoalan yang dihadapinya.

Penggunaan model atau strategi pembelajaran yang tepat yaitu strategi pembelajaran aktif tipe peer lessons dengan ditambah media ular tangga diharapkan dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa dan mempermudah dalam mencapai keberhasilan belajar serta memenuhi kriteria ketuntasan belajarnya.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis *Classroom Action Research* atau Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas merupakan penelitian yang dilakukan untuk memperbaiki permasalahan yang berkenaan dengan proses belajar mengajar. Penelitian tindakan kelas bertujuan memperbaiki kegiatan pembelajaran. Perbaikan dilakukan secara bertahap dan terus menerus selama kegiatan penelitian dilakukan. Oleh karena itu PTK menggunakan perlakuan yang berupa siklus. Dalam pelaksanaan peneliti menggunakan 2 siklus yang diawali dengan pra tindakan atau pre-test terlebih dahulu. penelitian tindakan dari model Suharsimi Arikunto yaitu: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan, dan (4) refleksi (Arikunto, 2020). Langkah pada siklus berikutnya adalah perencanaan yang sudah direvisi, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Sebelum masuk pada siklus 1 dan siklus 2 dilakukan tindakan pendahuluan yang berupa identifikasi permasalahan atau pra tindakan.

Arikunto (2020) menggambarkan siklus Penelitian Tindakan sebagai berikut.



Gambar 1. Bagan Siklus Tindakan

Adapun prosedur pelaksanaan tindakan yang ditempuh dalam penelitian ini adalah:

1. Tahap Perencanaan (Plan)

Tahap perencanaan merupakan tahapan pertama melakukan penelitian. Dalam langkah tersebut peneliti menyusun rencana tindakan dari awal hingga akhir selama kegiatan penelitian di dalam kelas lengkap dengan semua keperluan yang dibutuhkan. Di antaranya Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP/ Modul ajar) yang akan digunakan selama proses pembelajaran, media permainan Ular Tangga berupa 15 kartu pertanyaan yang digunakan untuk mengevaluasi materi pembelajaran yang telah dipelajari, lembar diskusi kelompok yang digunakan untuk mengevaluasi materi yang dipahami siswa selama

guru menjelaskan materi pembelajaran yang akan dikerjakan secara berkelompok, instrumen penelitian berupa lembar observasi keaktifan belajar siswa yang digunakan untuk mengukur keaktifan siswa selama proses pembelajaran.

2. Tahap Pelaksanaan Tindakan (Act)

Tahap pelaksanaan tindakan merupakan kegiatan menerapkan rencana penelitian yang sudah disusun sebelumnya. Penelitian dilakukan dalam bentuk kegiatan proses pembelajaran disertai dengan langkah-langkah yang sistematis. Prosedur penelitian tindakan kelas yang dilakukan yaitu dengan menggunakan Strategi *Peer Lessons* dengan media permainan Ular Tangga. Langkah-langkah yang terdapat dalam strategi ini yaitu langkah pertama, guru membagi siswa ke dalam kelompok kecil. Langkah kedua, siswa menjawab pertanyaan pemantik yang diberikan oleh guru. Langkah ketiga, guru melakukan tanya jawab dengan siswa. Langkah keempat, setiap kelompok diberi lembar diskusi kelompok untuk mengerjakan tugas sesuai dengan topiknya. Setiap kelompok berdiskusi untuk menjawab

semua pertanyaan yang telah guru berikan melalui permainan ular tangga dan berdiskusi bersama kelompoknya dan menjelaskan langsung topik yang di bahas kepada siswa lainnya. Kesimpulan jawaban ditulis di kertas karton yang telah guru sediakan. Setelah diskusi selesai, setiap perwakilan kelompok mempresentasikan hasil kerjanya. Setelah kegiatan diskusi selesai dilaksanakan, selanjutnya guru melakukan evaluasi belajar dan memperkuat pemahaman siswa. Selanjutnya guru melakukan evaluasi tertulis mengenai materi yang telah dijelaskan. Kegiatan pembelajaran diakhiri dengan siswa dan guru menyimpulkan pembelajaran yang telah dibahas.

3. Tahap Observasi (Observe)

Tahap observasi merupakan kegiatan mengamati keaktifan belajar siswa seperti bertanya, kerjasama, berpendapat, dan ketekunan selama proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan lembar observasi keaktifan belajar siswa.

4. Tahap Refleksi (Reflect)

Tahap refleksi merupakan tahapan mengevaluasi kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan. Tahap refleksi terhadap hasil belajar

dilakukan dengan mengevaluasi keberhasilan dan pencapaian tujuan tindakan, sedangkan tahap refleksi keaktifan belajar siswa dilakukan untuk memperbaiki proses yang telah dilakukan. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan pada pembelajaran IPAS di SDN Nglanduk 02 Kabupaten Madiun tahun pelajaran 2023/ 2024 pada siswa kelas V. Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Nglanduk 02 Kabupaten Madiun yang berjumlah 6 siswa yang terdiri dari 4 orang siswa laki-laki dan 2 orang siswa perempuan.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

1). Pra Tindakan /Pra Siklus

Pada tahap pra siklus atau pra tindakan ini, peneliti masih mengamati proses pembelajaran yang dilakukan belum menggunakan metode strategi peer lessons dengan media ular tangga. Proses observasi dilakukan dengan menggunakan lembar observasi dengan 15 item pada poin penilaian. Pada pra siklus ini masih menggunakan metode ceramah saja. Hasil pengamatan/observasi menunjukkan bahwa dari 6 siswa

di kelas siswa pertama menunjukkan presentase keaktifannya 30% atau pada kategori cukup, siswa kedua 31,66% pada kategori cukup, siswa ketiga 33,33% pada kategori cukup, siswa keempat 41,66% pada kategori cukup, siswa kelima 41,66% pada kategori cukup dan siswa keenam 46,66% juga hanya pada kategori cukup saja. Adapun rata-rata keseluruhan keaktifan siswa pada pra siklus ini hanya 37,5% saja atau pada kategori cukup saja. Hal tersebut dianggap cukup rendah apabila dilihat pada kategori yang hanya cukup saja. Adapun hasil pra tindakan dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Hasil observasi keaktifan siswa

No.	Kode Siswa	Presentase	Kategori
1	S1	30%	Cukup
2	S2	31,66%	Cukup
3	S3	33,33%	Cukup
4	S4	41,66%	Cukup
5	S5	41,66%	Cukup
6	S6	41,66%	Cukup
Rata-rata		37,5%	Cukup

Berdasarkan hasil pra tindakan di atas menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang dilakukan hanya menggunakan metode yang tidak inovatif tentu

tidak akan maksimal dan membuat siswa kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran. Sejalan dengan Romadon (2022) yang menjelaskan bahwa Pembelajaran yang berpusat pada guru belum mampu membuat siswa terlibat aktif dalam proses belajar mengajar dan juga belum mampu membuat siswa untuk kritis serta jeli dalam mengambil keputusan. Kecenderungan pembelajaran yang demikian mengakibatkan melemahnya kemampuan pengembangan diri siswa dalam pembelajaran sehingga keaktifan dan hasil belajar tidak bisa meningkat dengan baik. Pada proses pendidikan tentu membutuhkan konsep pembelajaran yang mampu memaksimalkan kegiatan pembelajaran yang mampu meningkatkan keaktifan belajar siswa sehingga dapat mengasah segala potensi yang ada dalam diri siswa.

2) Siklus I

Kegiatan yang dilakukan pada tahap perencanaan siklus I adalah pertama, mempersiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).

Kedua, mempersiapkan media permainan Ular Tangga beserta 15 kartu pertanyaan yang digunakan untuk mengevaluasi materi pembelajaran yang telah dipelajari. Ketiga, mempersiapkan lembar diskusi kelompok. Keempat, mempersiapkan instrumen penelitian berupa lembar observasi keaktifan belajar siswa.

Proses pembelajaran siklus I dilaksanakan dengan mengacu pada desain pembelajaran yang telah disusun dalam proses perencanaan. Kegiatan observasi atau pengamatan ini dilakukan oleh observer yang dilakukan untuk memperoleh data keaktifan belajar siswa selama proses pembelajaran.

Pada siklus I ini siswa mulai menerapkan strategi Strategi *Peer Lessons* dengan media permainan ular tangga. Siswa mulai terlihat tertarik untuk lebih berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Hal tersebut dikarenakan siswa dalam strategi pembelajaran ini dilibatkan langsung baik dalam proses pembelajaran maupun game yang dilakukan. Siswa dalam permainan ular tangga sebagai pemainnya dan materi ular

tangga dikaitkan dengan materi IPAS yang sedang dibahas. Dengan strategi *peer lessons* yang diterapkan juga siswa bisa berdiskusi dengan teman sebagai pengajar atau guru yang bisa memberikan pemahaman kepada siswa apabila kesulitan. Hal tersebut serupa dengan penjelasan Rianita (2022) yang menjelaskan bahwa strategi *Peer Lessons* merupakan strategi yang digunakan untuk menggairahkan kemauan siswa/peserta didik untuk mengajarkan materi kepada temannya. Jika selama ini ada pameo yang mengatakan bahwa metode belajar yang paling baik adalah dengan mengajarkan kepada orang lain, maka strategi ini akan sangat membantu peserta didik didalam mengajarkan materi kepada teman-teman sekelas. Dengan menempatkan tanggung jawab kepada seluruh siswa diharapkan bisa meningkatkan aktivitas dan kerjasama antar sesama siswa dalam proses pembelajaran di dalam kelas.

Terbukti, hasil keaktifan belajar siswa pada siklus I Hasil pengamatan/observasi menunjukkan bahwa dari 6 siswa

di kelas siswa pertama menunjukkan presentase keaktifannya meningkat menjadi 50% atau pada kategori cukup, siswa kedua 70% pada kategori baik, siswa ketiga 73,33% pada kategori baik, siswa keempat 71,66% pada kategori baik, siswa kelima 65% pada kategori baik dan siswa keenam 71,66% juga meningkat pada kategori baik. Adapun rata-rata keseluruhan keaktifan siswa pada siklus I ini meningkat menjadi 66,94% atau pada kategori baik.

Tabel 2. Keaktifan siswa siklus I

No.	Kode Siswa	Presentase	Kategori
1	S1	50%	Cukup
2	S2	70%	Baik
3	S3	73,33%	Baik
4	S4	71,66	Baik
5	S5	65%	Baik
6	S6	71,66%	Baik
Rata-rata		66,94%	Baik

Berdasarkan hasil observasi dan angket pada siklus I, bahwa keaktifan belajar siswa selama proses pembelajaran secara keseluruhan sudah berada pada kriteria baik, namun pada satu siswa masih berada pada kriteria cukup sehingga perlu ditingkatkan kembali. Refleksi pada siklus I,

bahwa pelaksanaan tindakan siklus I secara umum telah dilaksanakan sesuai dengan prosedur yang telah direncanakan, semua tahapan proses kegiatan sebagian besar telah dilaksanakan. Namun berdasarkan pembelajaran siklus I, ada beberapa kendala yang perlu diperbaiki pada siklus berikutnya yaitu penggunaan media ular tangga siswa masih belum maksimal sehingga adanya media yang menarik dan tidak hanya melibatkan siswa dalam permainan namun dalam proyek eksperimen yang lebih menarik siswa, juga pengamatan hasil yang berkaitan dengan materi IPAS.

3) Siklus II

Kegiatan yang dilakukan pada tahap perencanaan siklus II adalah pertama, mempersiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Kedua, mempersiapkan media permainan ular tangga dan eksperimen gunung meletus. Ketiga, mempersiapkan lembar diskusi kelompok. Keempat, mempersiapkan instrumen penelitian berupa lembar observasi keaktifan belajar siswa. Kegiatan observasi atau pengamatan ini

dilakukan oleh observer yang dilakukan untuk memperoleh data keaktifan belajar siswa selama proses pembelajaran.

Pada proses pembelajaran yang dilakukan pada siklus kedua ini, siswa menyempurnakan dari evaluasi-evaluasi yang dilakukan pada siklus I. Guru sekaligus peneliti memberikan media ular tangga dan mengajak siswa untuk bereksperimen menarik terkait dengan materi IPAS yaitu bereksperimen gunung meletus. Hal tersebut dikarenakan kurang maksimalnya tindakan menggunakan media ular tangga meskipun sudah cukup efektif namun belum maksimal. Oleh karena itu eksperimen menggunakan strategi *peer lessons* dengan media ular tangga dan didalamnya materi IPAS yang berkaitan dengan alam sehingga peneliti memanfaatkan eksperimen gunung meletus ini. Dan hasilnya siswa lebih antusias karena diajak mengamati bagaimana proses gunung meletus dan dampaknya. Siswa juga aktif berdiskusi dengan teman-temannya membahas materi tentang IPAS tersebut. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Astiti &

Subagyo (2017) yang memaparkan bahwa pilihlah sebuah media atau permainan dalam proses pembelajaran yang membuat siswa terlibat dan mampu membangun energi siswa dan antusias siswa sehingga akan mempermudah proses pembelajaran dan keberhasilan belajarnya. Pendapat serupa diungkapkan Dewi et al., (2017) yang menelaskan bahwa supaya materi pembelajaran dapat tersampaikan dengan mudah dan pembelajaran menjadi menyenangkan, maka guru dapat menggunakan media pembelajaran yang menarik, seperti media permainan ular tangga, karena media pembelajaran merupakan suatu alat yang digunakan untuk menyampaikan suatu informasi.

Hasil keaktifan belajar siswa pada siklus II terbukti naik secara signifikan. Berdasarkan hasil pengamatan pada siklus II, semua siswa meningkat dan rata-rata juga meningkat signifikan. Siswa pertama menunjukkan presentase keaktifannya meningkat menjadi 76,66% atau meningkat signifikan pada kategori sangat baik, siswa kedua 81,66% pada kategori sangat baik, siswa ketiga 85% pada

kategori sangat baik, siswa keempat 88,33% pada kategori sangat baik, siswa kelima 86,66% pada kategori sangat baik dan siswa keenam 85% juga meningkat menjadi pada kategori sangat baik. Adapun rata-rata keseluruhan keaktifan siswa pada siklus II ini meningkat menjadi 83,88% atau pada kategori sangat baik. Adapun hasil pada siklus II dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 3. Hasil Keaktifan Siklus II

No.	Kode Siswa	Presentase	Kategori
1	S1	76,66%	Sangat Baik
2	S2	81,66%	Sangat Baik
3	S3	85%	Sangat Baik
4	S4	88,33%	Sangat Baik
5	S5	86,66%	Sangat Baik
6	S6	85%	Sangat Baik
Rata-rata		83,88%	Sangat Baik

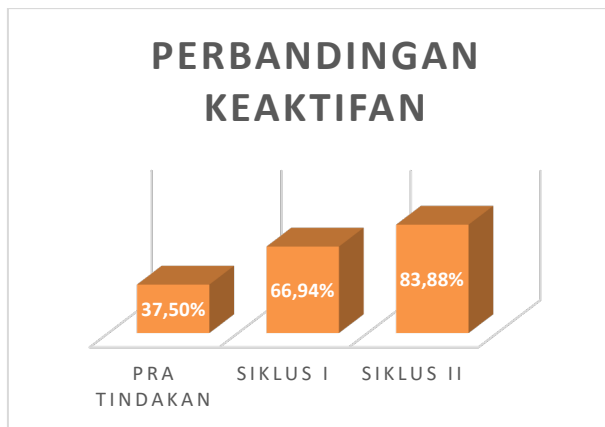
Berdasarkan hasil dari tindakan yang dilakukan mulai dari sebelum tindakan siklus I dan tindakan pada siklus II terjadi peningkatan yang signifikan pada setiap siklusnya. Adapun perbandingan peningkatan tiap siklus dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. Perbandingan peningkatan keaktifan tiap siklus

No.	Kode Siswa	Pra Tindakan	Siklus I	Siklus II
1	S1	30%	50%	76,66%
2	S2	31,66%	70%	81,66%

3	S3	33,33%	73,33%	85%
4	S4	41,66%	71,66	88,33%
5	S5	41,66%	65%	86,66%
6	S6	41,66%	71,66%	85%
Rata-rata		37,5%	66,94%	83,88%

Dari perbandingan rata-rata hasil keaktifan belajar siswa di atas tiap siklusnya dapat dilihat pada grafik perbandingan keaktifan belajar berikut ini:



Gambar. 2. Grafik Perbandingan rata-rata tiap siklus

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dikemukakan di atas dapat disimpulkan bahwa Strategi *Peer Lessons* dengan media permainan Ular Tangga dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas V SDN Nglanduk 02 Kabupaten Madiun. Peningkatan keaktifan belajar tersebut dapat dilihat dari hasil

tindakan pada tiap siklus sebagai berikut:

- 1) Pada tahap pra tindakan diketahui keaktifan belajar siswa masih cukup rendah dengan hanya rata-rata 37,5% saja atau pada kategori cukup saja.
- 2) Pada tahap siklus 1, diperoleh nilai rata-rata siswa meningkatkan menjadi 66,94% sudah masuk pada kategori baik. Namun hasil tersebut belum maksimal karena masih ada evaluasi dan masih ada 1 siswa yang masih masuk pada kategori cukup.
- 3) Pada tahap siklus 2, hasil refleksi dan evaluasi menunjukkan bahwa rata-rata keaktifan belajar siswa cukup meningkat signifikan menjadi 83,88% dan masuk pada kategori sangat baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2020). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Armia, Vebrianto, R., & Sahlan, M. (2020). Strategi *Peer Lessons* Solusi Terhadap Masalah Komunikasi Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah. *JPD: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3. <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jpd/article/view/14103>

- Astiti, N. P. W., & Subagyo, F. M. (2017). Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Ips Tema Sejarah Peradaban Indonesia Kelas V SDN BABATAN 1/456 SURABAYA. *Jpgsd*, 5(3).
- Azzahra, F. (2023). Strategi Pembelajaran Peer Lesson Pengaruhnya Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Biologi kelas XI Madrasah Aliyah Negeri 1 Kuala Tungkal. *EDU-BIO: Jurnal Pendidikan Biologi*, 2(1), 1–6. <https://doi.org/10.30631/edubio.v2i1.74>
- Dewi, T. L., Kurnia, D., & Panjaitan, R. L. (2017). Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Pada Pembelajaran Pips Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pembagian Wilayah Waktu Di Indonesia. *Jurnal Pena Ilmiah*, 2(1), 2091–2100.
- Dwi, V., & Hafizh, M. (2023). Penerapan Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Kelas IV SDN Pojoksari 1. *Jurnal PGSD Indonesia*, 9(2), 55.
- Endrizalman, Suparmi, & Putri, A. N. (2022). the Effect of a Peer Lessons Type of Strategy on Student Activities and Learning Outcomes on. *JOURNAL OF ECONOMIC EDUCATION, MANAGEMENT, SOCIAL AND BUSINESS*, 3(1), 1–7. <https://ejournal.stkipaisyiahriau.ac.id/index.php/agregat>
- Fanani, A. A. (2020). Strategi Peer Lesson Dalam Mata Pembelajaran Alquran-Hadits. *Edupedia*, 4(2), 31–39. <https://doi.org/10.35316/edupedia.v4i2.671>
- Lestari, I. C. (2021). Penerapan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 79–87.
- Lumbantobing, W. L., Silvester, S., & Dimmera, B. G. (2022). Penerapan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar Di Wilayah Perbatasan. *Sebatik*, 26(2), 666–672. <https://doi.org/10.46984/sebatik.v26i2.2170>
- Nurfauziah. (2020). *Implementation Of Peer Lessons Learning Strategy To Improve Students Learning Outcomes Science On Class V SD*. *Jurnal PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 4(1), 207–218. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.33578/pjr.v4i1.7928>
- Rahayu, S., & Hidayati, W. N. (2018). Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Penggunaan Media Bangun Ruang Dan Bangun Datar Pada Siswa Kelas V Sdn Jomin Barat I Kecamatan Kotabaru Kabupaten Karawang. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 4(2), 204. <https://doi.org/10.30870/jpsd.v4i2.3854>
- Relita, D. T., Marganingsih, A., & Ningsih, utari ilhayati. (2017). *Tipe Peer Lessons Terhadap Kemampuan*. 4(2), 1–12.

- Rianita, C. (2022). Meningkatkan Keaktifan Belajar IPA Menggunakan Strategi Pembelajaran Aktif Peer Lessons Pada Siswa Kelas IX C MTs. Negeri 1 Kerinci Tahun Ajaran 2019/ 2020. *Jurnal Pendidikan Guru*, 4(1).
<https://doi.org/10.47783/jurpendi gu.v4i1.431>
- Romadon, B. (2022). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Melalui Strategi Peer Lessons. *Edu Aksara: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 1(2), 16–21.
<https://doi.org/10.5281/zenodo.7545783>
- Wibowo, L. A., & Pardede, L. R. (2019). Peran Guru dalam Menggunakan Model Pembelajaran Collaborative Learning terhadap Keaktifan Siswa Dalam Belajar. *Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika*, 5(1), 201–208.
- Wibowo, N. (2016). Upaya Peningkatan Keaktifan Siswa Melalui Pembelajaran Berdasarkan Gaya Belajar Di Smk Negeri 1 Saptosari. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 1(2), 128–139.
<https://doi.org/10.21831/elinvo.v1i2.10621>
- Yuliati, E. (2020). Strategi Peer Lessons dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pelajaran Matematika di Kelas IV MI Negeri 1 Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Madrasah*, 5(1), 135–142.
<https://doi.org/10.14421/jpm.2020.51-15>