

**PENERAPAN MEDIA SNAKES AND LADDER UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR(Studi kasus Peserta didik IX IPS A SMPN 53 SURABAYA)**

Irma Nur Naini¹,Katon Galih Setyawan²,Sukarti³

¹Universitas Negeri Surabaya ³SMPN 53 SURABAYA

[1irmanur2019@gmail.com](mailto:irmanur2019@gmail.com) [2katonsetyawan@unesa.ac.id](mailto:katonsetyawan@unesa.ac.id) [3sukarti7253@gmail.com](mailto:sukarti7253@gmail.com)

ABSTRACT

This research aims to determine the improvement in learning outcomes of class IX A students at SMPN 53 SURABAYA in social studies subjects. The research method used is classroom action research. And the research subjects were 32 students in class IX A of SMPN 53 SURABAYA. The learning outcomes of students in class IX A of SMPN 53 SURABAYA are still low because the majority of students have not reached the specified KKTP. The research results show that applying snakes and ladder media can improve the learning outcomes of class IX A students at SMPN 53 SURABAYA. This is proven by the increase in student learning outcomes from cycle I by 81%, increasing in cycle II to 94%. So it can be concluded that the application of Snakes and Ladder media in learning can improve the learning outcomes of class IX A students at SMPN 53 SURABAYA.

Keywords: Learning Outcomes, Snakes And Ladders, Social Sciences

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik kelas IX A SMPN 53 SURABAYA dalam mata pelajaran IPS. Metode penelitian yang digunakan yakni penelitian tindakan kelas. Dan subjek penelitiannya yakni peserta didik kelas IX A SMPN 53 SURABAYA yang berjumlah 32 orang. Hasil belajar peserta didik di kelas IX A SMPN 53 SURABAYA masih rendah dikarenakan sebagian besar peserta didik belum mencapai KKTP yang telah ditentukan. Hasil penelitian menunjukkan dengan menerapkan media snakes and ladder dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IX A SMPN 53 SURABAYA hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik dari siklus I sebesar 81% meningkat pada siklus II menjadi 94%. Maka dapat disimpulkan bahwa dengan penerapan media *Snakes and ladder* dalam pembelajaran bisa meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IX A SMPN 53 SURABAYA.

Kata Kunci: Hasil Belajar, *Snakes And Ladder*, Ilmu Pengetahuan Sosial

A. Pendahuluan

Pendidikan yakni sebuah upaya sadar akan peningkatan kemampuan pada manusia dengan memaksimalkan akal pikiran dalam mencapai target yang telah ditetapkan. Selain itu pendidikan yakni

usaha yang disengaja dan direncanakan guna mewujudkan suasana dan proses pembelajaran agar peserta didik turut aktif dan berkontribusi pada pengembangan potensi yang mereka miliki. Melalui perantara pendidikan yang tepat

tentunya, akan memberikan pengaruh terhadap kualifikasi dan kualitas sumber daya manusia pada suatu negara. Namun dalam era modern sekarang ini peran guru dituntut untuk lebih maksimal dalam hal meningkatkan hasil belajar peserta didik. Serta peserta didik juga harus dapat memiliki beberapa kemampuan baik dalam bidang kognitif, afektif dan psikomotorik. Sehingga hal tersebut sangat erat kaitannya dengan adanya media, metode, model, pendekatan serta strategi pembelajaran yang digunakan dalam merancang pembelajaran.

Hasil belajar sangat dipengaruhi oleh sejauh mana media pembelajaran selaras dengan materi yang diajarkan. Hal ini disebabkan media pembelajaran berperan krusial sebagai sarana untuk mempermudah penyajian konten pembelajaran (Rivai et al., 2022) (Dewi & Russanti, 2020).

Media pembelajaran merupakan komponen yang sangat penting dalam proses belajar mengajar. Selain berfungsi sebagai alat untuk menyampaikan pesan kepada peserta didik, hal ini selaras dengan pernyataan pada penelitian yang dilakukan oleh (Rivai et al., 2022) bahwa permainan ular tangga (*snakes*

and ladder) sebagai alat bantu pengajaran merupakan pilihan yang efektif untuk mendorong partisipasi aktif para pelajar dalam proses pembelajaran. media pembelajaran juga dapat meningkatkan kualitas hasil belajar dan membantu komunikasi yang lebih efektif antara guru dan peserta didik. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar sangat dianjurkan. (Ruhma & Hanik, 2023). Salah satu alat bantu pembelajaran yang efektif adalah permainan Ular Tangga atau yang dikenal dalam bahasa Inggris sebagai Snake and Ladder Games. Media ini dapat dimanfaatkan untuk mendukung dan memperkaya proses belajar mengajar. Media ini berbentuk papan permainan yang dapat dimainkan oleh dua orang menggunakan bahasa Indonesia (Daulay & Rambe, 2023).

Membahas mengenai rendahnya hasil belajar peserta didik tentunya, disebabkan oleh beberapa factor salah satunya yaitu saat pembelajaran peserta didik tidak fokus dalam penyampaian materi yang disampaikan gurunya, mengganggu peserta didik lain atau mengajak peserta didik yang lain berbincang, dan suasana kelas yang kurang

menyenangkan(Djo, 2021). Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti ditemui jika pencapaian hasil belajar kelas IX A sebagian besar rendah. Hal ini diperkuat dengan hasil belajar kelas IX A belum memenuhi kriteria keetrcapaian tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.

Sehingga diharapkan dengan dengan adanya penerapan media ini hasil belajar peserta didik dapat meningkat dan dengan penerapan media ini merupakan bentuk upaya pemecahan masalah akan rendahnya hasil belajar dalam mata pelajaran ips peserta didik kelas IX A SMPN 53 SURABAYA.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian yang di aplikasikan dalam penelitian ini yakni Penelitian Tindakan Kelas(PTK). Pada pelaksanaan penelitian ini peneliti mengacu pada siklus yang dikemukakan oleh Kemis taggart yaitu dari perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi(Wijaya, 2013). Subjek pada penelitian ini adalah peserta didik kelas IX A SMPN 53 SURABAYA yang berjumlah 32 peserta didik. Lokasi penelitian dilaksanakan di SMPN 53 SURABAYA. Teknik

pengumpulan data menggunakan teknik observasi, tes untuk mengukur hasil belajar peserta didik

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil belajar merupakan sekumpulan kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah mereka melalui proses pembelajaran. Kemampuan ini tidak terbatas pada satu aspek saja, melainkan mencakup tiga ranah utama: kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotorik (keterampilan)(Djo, 2021).

Dimana upaya yang dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IX A SMPN 53 SURABAYA pada mata pelajaran ips yakni dengan menerapkan media *snakes and ladder*. Pada pelaksanaan pembelajaran menggunakan media *snakes and ladders* sendiri telah berjalan dengan baik. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan hasil belajar dari siklus I ke siklus II

Rekapitulasi Hasil belajar siklus I

No	Keterangan	Perolehan
1	Nilai tertinggi	100
2	Nilai terendah	35
3	Tuntas	26
4	Tindak Tuntas	6
5	Prosentase Ketuntasan	81%

6	Prosentase Ketidaktuntasan	19%
---	----------------------------	-----

Berdasarkan data diatas diketahui bahwa nilai tertinggi 100, nilai terendahnya 35, tuntas 26 peserta didik, yang tidak tuntas 6 peserta didik, prosentase ketuntasannya 81% dan prosentase ketidaktuntasannya 19%. Adanya belum tercapainya hasil belajar pada siklus I dilatarbelakangi factor penyesuaian media *snakes and ladder* bagi peserta didik. Selain itu factor teknis control guru dalam mengendalikan kelas belum baik. Hal ini disebabkan guru belum memiliki pengalaman dan masuk pertama kali di kelas tersebut sehingga belum terlalu memahami karakteristik peserta didiknya. Namun untuk mengatasinya guru menyiapkan ice breaking dan memotivasi peserta didik agar berusaha berkompetisi untuk meningkatkan hasil belajarnya.

Adapun hasil belajar peserta didik pada siklus II sebagai berikut:

Rekapitulasi

Hasil belajar Siklus II

No	Keterangan	Perolehan
1	Nilai tertinggi	100
2	Nilai terendah	25
3	Tuntas	30
4	Tindak Tuntas	2
5	Prosentase Ketuntasan	94%
6	Prosentase Ketidaktuntasan	6%

Berdasarkan data nilai hasil belajar peserta didik dapat diketahui bahwa nilai tertinggi 100, nilai terendahnya 25, tuntas 30 peserta didik, yang tidak tuntas 2 peserta didik, prosentase ketuntasannya 94% dan prosentase ketidaktuntasannya 6%. sehingga berdasarkan hasil analisis data siklus II terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik. Pada siklus II ini hasil belajar peserta didik hampir keseluruhan meningkat secara signifikan, dimana yang awalnya di siklus 1 terdapat 6 peserta didik yang belum tuntas namun di siklus II ini hanya 2 peserta didik saja yang belum tuntas.

D. Kesimpulan

Berdasarkan pemaparan pada pembahasan sebelumnya maka dapat disimpulkan bahwa dengan penerapan media *Snakes and ladder* dalam pembelajaran bisa meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IX A SMPN 53 SURABAYA

DAFTAR PUSTAKA

Daulay, F. A., & Rambe, N. R. (2023). Penerapan Media Ular Tangga dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII di SMP Negeri 2 Tehoru. *Indonesian Journal of Teaching and Teacher Education*, 1, 34–39. <https://doi.org/10.58835/ijtte.v3i1>.

- Dewi, R., & Russanti, I. (2020). Efektivitas Penggunaan Media Video Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Praktik Siswa SMK Tata Busana. *E-Journal*, 09(3), 80–89. <https://doi.org/10.26740/jotb.v9n03.p80-89>
- Djo, K. (2021). Penerapan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V. *Ekspektasi: Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 6(1), 32–38. <https://doi.org/10.37478/jpe.v6i1.991>
- Rivai, I., Khaq, M., & Anjarini, T. (2022). Penerapan Media Ular Tangga Berbantuan Kartu Angka untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Kelas II. *Jurnal Kualita Pendidikan*, 3(1), 31–37. <https://doi.org/10.51651/jkp.v3i1.131>
- Ruhma, N., & Hanik, E. U. (2023). Penerapan Metode Drill Menggunakan Media Ular Tangga Berbasis Keislaman Pembelajaran Matematika Kelas Ii Mi Kudus. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 9(2), 138–146. <https://doi.org/10.26740/jrpd.v9n2.p138-146>
- Wijaya, C. (2013). *Penelitian Tindakan Kelas*.