

**UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DENGAN
MENGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA PADA
PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI KELAS V
UPT SDN 065012 MEDAN TUNTUNGAN T.A 2024/2025**

Tina Tri Lestari¹, Asnita Hasibuan²

^{1,2}Universitas Katolik Santo Thomas Medan

¹tinatrilestari143@gmail.com, ²asnita103hasibuan@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to determine the improvement of student learning outcomes through the use of the snakes and ladders game as a learning medium in Grade V of UPT SDN 065012 Medan Tuntungan during the 2024/2025 academic year. This research employs Classroom Action Research (CAR), conducted in two cycles, each consisting of four stages. The research subjects were 16 students, comprising 9 boys and 7 girls. The results show a significant improvement in students' learning outcomes after implementing the snakes and ladders learning media. In the pre-cycle stage, only 4 students (25%) achieved the minimum mastery level with an average score of 55. In the first cycle, learning mastery increased to 10 students (62.5%) with an average score of 68, and in the second cycle, 13 students (81.25%) reached mastery with an average score of 81.68. Teacher performance observations also improved, from 82% (good category) in the first cycle to 98% (very good category) in the second cycle. Student activity increased from 78% (good category) to 92% (very good category). The use of the snakes and ladders game in learning proved to enhance students' active participation and create an enjoyable and interactive classroom atmosphere. Furthermore, this medium contributed to the development of students' social skills. Based on the data obtained, it can be concluded that the use of the snakes and ladders learning media is effective in improving the learning outcomes of Grade V students at UPT SDN 065012 Medan Tuntungan in the 2024/2025 academic year.

Keywords: *learning outcomes, learning media, Snakes and ladders.*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa melalui penggunaan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran pada siswa Kelas V UPT SDN 065012 Medan Tuntungan Tahun Ajaran 2024/2025. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri dari empat tahapan. Subjek penelitian adalah 16 siswa, terdiri dari 9 laki-laki dan 7 perempuan. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada hasil belajar siswa setelah penerapan media pembelajaran ular tangga. Pada tahap pra-siklus, hanya 4 siswa (25%) yang

mencapai tingkat ketuntasan minimal dengan nilai rata-rata 55. Pada siklus I, ketuntasan belajar meningkat menjadi 10 siswa (62,5%) dengan rata-rata nilai 68, dan pada siklus II, sebanyak 13 siswa (81,25%) mencapai ketuntasan dengan nilai rata-rata 81,68. Observasi terhadap kinerja guru juga menunjukkan peningkatan, dari 82% (kategori baik) pada siklus I menjadi 98% (kategori sangat baik) pada siklus II. Aktivitas siswa meningkat dari 78% (kategori baik) menjadi 92% (kategori sangat baik). Penggunaan permainan ular tangga dalam pembelajaran terbukti dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa dan menciptakan suasana kelas yang menyenangkan dan interaktif. Selain itu, media ini juga berkontribusi pada pengembangan keterampilan sosial siswa. Berdasarkan data yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran ular tangga efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa Kelas V UPT SDN 065012 Medan Tuntungan pada Tahun Ajaran 2024/2025.

Kata Kunci: Hasil belajar, Media Pembelajaran, Ular tangga.

A. Pendahuluan

Pendidikan selalu berfokus untuk mendidik siswa agar dapat berperan di masa depan, maka pendidikan menjadi hal yang penting untuk mengantisipasi masa depan. Untuk mencapai tujuan pendidikan di sekolah, diperlukan sebuah media yang mampu bertindak sebagai saluran pesan dan merangsang perasaan, kemauan siswa dan pikiran. Pendidikan dapat menciptakan manusia yang berkualitas. Menerapkan media yang inovatif mempermudah siswa melaksanakan pembelajaran dengan efektif dan mampu memperluas pengetahuan mereka untuk mencapai apa yang diinginkan.

Mampu menciptakan media pembelajaran yang menarik menjadi tuntutan guru untuk dapat memaksimalkan pembelajaran, berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan, di lapangan pada kenyataannya media pembelajaran yang bervariasi belum digunakan, seperti yang terjadi di kelas V UPT SDN 065012 Medan Tuntungan. Pada pelaksanaannya guru telah menggunakan media cetak dan juga media powerpoint, namun hal ini belum cukup untuk menarik siswa untuk belajar. Penggunaan buku panduan belajar dan media cetak menjadikan pembelajaran masih pada satu arah sehingga pembelajaran terasa membosankan yang akibatnya siswa mengalami kesulitan dalam memahami pembelajaran yang tentu

saja berpengaruh pada hasil belajar yang dicapai siswa.

Melihat permasalahan yang ada, peneliti tertarik untuk memberikan solusi dengan menerapkan media pembelajaran ular tangga. Menurut Wahyuni dan Mulyani (2022: 90) Media ular tangga sebagai salah satu bentuk media pembelajaran berbasis permainan yang memiliki berbagai manfaat dalam menunjang proses belajar-mengajar, khususnya untuk siswa sekolah dasar. Media ini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai strategi pembelajaran yang mampu menciptakan suasana kelas yang aktif, menyenangkan, dan bermakna. Selanjutnya, Sari dan Fitriani (2023: 54) menyatakan bahwa media ular tangga mendorong siswa untuk aktif terlibat dalam proses pembelajaran karena berbasis interaksi kelompok, pengambilan giliran, serta penerapan strategi sederhana dalam menjawab soal atau tantangan pada kotak-kotak permainan. Ini sangat sesuai dengan prinsip pembelajaran aktif dan menyenangkan (*joyful learning*) yang saat ini banyak dikembangkan dalam Kurikulum Merdeka. Lebih lanjut,

menurut Yuliana (2023: 34), media ular tangga memberikan ruang bagi siswa untuk belajar sambil bergerak, bekerja sama, dan membangun komunikasi. Ini berdampak pada meningkatnya perhatian, fokus, dan retensi siswa terhadap materi yang dipelajari.

Dengan demikian, media ular tangga diharapkan dapat memberikan manfaat ganda, baik dari segi kognitif (pemahaman materi), afektif (minat dan motivasi), maupun psikomotorik (aktivitas fisik dan interaksi sosial), sehingga menjadi alternatif media pembelajaran yang efektif dan menyenangkan.

Beberapa penelitian terdahulu yang berkaitan dengan media pembelajaran ular tangga diantaranya adalah oleh Fitria dan Hasanah (2022) diketahui bahwa media ini efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa serta mendorong peningkatan hasil belajar bahasa Indonesia. Peneliti Sari dan Fitriani (2023) mendapatkan hasil bahwa dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga terbukti berhasil meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan peneliti Putri dan

Ramadhani (2023) peneliti menyatakan bahwa media ular tangga meningkatkan interaksi siswa selama pembelajaran dan mempermudah pemahaman materi. Sedangkan berdasarkan peneliti Nurhayati (2023) media ini berhasil meningkatkan keaktifan dan antusiasme siswa dalam mengikuti pelajaran.

Berdasarkan landasan yang ada peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian untuk mengetahui dampak dari penggunaan media pembelajaran ular tangga dalam meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia di kelas V SDN 065012 Medan Tuntungan.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research (CAR)*. Desain penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas Arikunto (2017: 42) yang menyatakan bahwa secara keseluruhan tindakan yang diterapkan dalam penelitian tindakan kelas melalui empat tahapan yaitu: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan, dan (4) refleksi. Pada penelitian ini akan dilakukan 2 siklus,

dimana siklus I digunakan sebagai acuan dan menentukan perbaikan tindakan pada siklus II, yang selanjutnya akan menjadi acuan untuk rencana untuk perencanaan tindak lanjut pembelajaran berikutnya.

Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan di UPT. SD Negeri 065012 Medan Tuntungan, dengan subjek penelitian yaitu siswa kelas V UPT. SD Negeri 065012 Medan Tuntungan T.A 2024/2025 yang berjumlah 16 siswa yang terdiri dari 10 siswa laki-laki dan 6 siswa Perempuan.

Instrumen dan teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi, tes, dan dokumentasi. Observasi dilakukan dengan cara mengamati serta mencatat aktivitas yang berlangsung selama proses penelitian. Tes berbentuk pilihan ganda digunakan untuk menilai pencapaian hasil belajar siswa pada setiap siklus. Sementara itu, dokumentasi mencakup pengumpulan berbagai catatan kejadian, baik dalam bentuk tulisan, maupun foto.

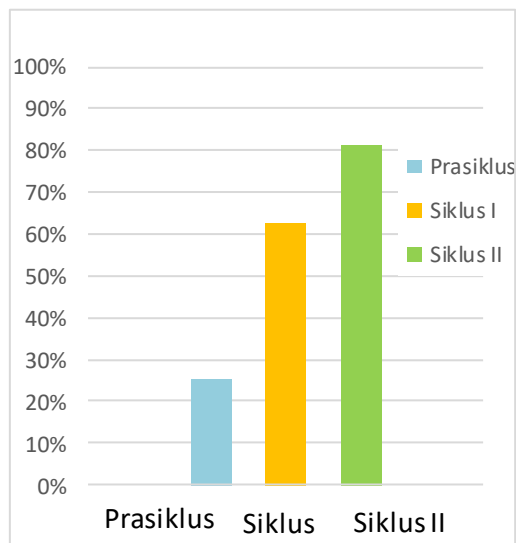
Teknik analisis data dalam penelitian ini mencakup analisis kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif bersumber dari lembar observasi

terhadap aktivitas pembelajaran, sementara data kuantitatif diperoleh melalui perhitungan matematis yang merepresentasikan hasil penelitian, seperti skor hasil belajar pada siklus I dan II. Adapun rumus yang digunakan untuk menghitung hasil belajar siswa adalah sebagai berikut;

$$P = \frac{\text{Siswa yang tuntas}}{\text{jumlah seluruh siswa}} \times 100 \%$$

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus. Pada setiap siklus,



peneliti melakukan evaluasi terhadap aktivitas guru dan siswa, serta capaian hasil belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Berdasarkan data yang dikumpulkan melalui observasi dan tes hasil belajar pada siklus I dan II, diperoleh hasil sebagai berikut.

1. Hasil Belajar Siswa

Tingkat ketuntasan hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga dianalisis melalui perbandingan antara hasil pretest dan posttest pada setiap siklus. Rekapitulasi data ketuntasan belajar siswa pada tahap pra-siklus, siklus I, dan siklus II disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 1 Rekapitulasi Hasil Pretest, Posttest I, dan Posttest II

Siklus	Tuntas	Tidak Tuntas	%	Ket
Pra siklus	4	12	25%	Belum tercapai
Siklus I	10	6	62,5%	Belum tercapai
Siklus II	13	3	81,25%	tercapai

Berikut ini nilai rata-rata yang diperoleh siswa pada setiap siklus;

Tabel 2 Nilai Rata-rata siswa pada Pretest, Posttest I dan Posttest II

Siklus	Nilai Rata-Rata	Keterangan
Pra-Siklus	55	Rendah
Siklus I	68	Cukup
Siklus II	81,68	Tinggi

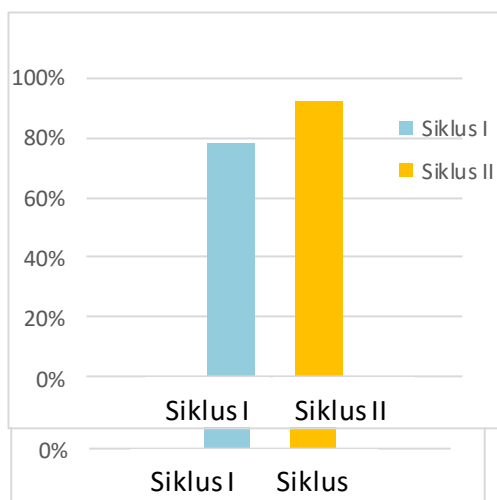
Dari tabel di atas dapat dilihat peningkatan hasil prasiklus nilai rata-ratanya adalah 25% pada siklus I nilai rata-ratanya 62,5% dan pada siklus II terdapat nilai rata-ratanya adalah 81,25%. Jadi dapat disimpulkan

bahwa pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Untuk lebih jelas mengenai perbandingan tersebut dapat dilihat pada diagram di bawah ini:

Grafik 1 Peningkatan ketuntasan hasil belajar Pra-siklus, Siklus I dan Siklus II

2. Hasil Observasi Aktivitas Guru

Hasil observasi yang dilakukan peneliti pada siklus I dan II terhadap aktivitas guru selama proses pembelajaran Bahasa Indonesia dengan memanfaatkan media pembelajaran ular tangga menunjukkan temuan sebagai berikut:



Grafik 2 Hasil Aktivitas Guru Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan Grafik 2, terlihat bahwa aktivitas guru mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I,

hasil observasi menunjukkan persentase sebesar 82% dengan kategori baik, sementara pada siklus II meningkat menjadi 98% dengan kategori sangat baik. Peningkatan ini mengindikasikan bahwa kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran menggunakan media pembelajaran ular tangga pada materi “Imbuhan Ter” telah mencapai target yang direncanakan.

3. Hasil Observasi Aktivitas Siswa

Berdasarkan hasil observasi terhadap aktivitas siswa selama pembelajaran Bahasa Indonesia dari awal hingga akhir pada siklus I dan II, diperoleh data sebagai berikut:

Grafik 3 Hasil Aktivitas Siswa Siklus I dan Siklus II

Grafik 3 menunjukkan adanya peningkatan aktivitas siswa dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I, persentase aktivitas siswa tercatat sebesar 78% dengan kategori baik, dan meningkat menjadi 92% pada siklus II dengan kategori sangat baik. Kenaikan sebesar 14% ini mengindikasikan bahwa penggunaan media pembelajaran ular tangga dalam materi “Imbuhan Ter” mampu

meningkatkan keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan media pembelajaran ular tangga efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan yang dilakukan pada penelitian di kelas V SD Negeri 065012 Medan Tuntungan Tahun Pembelajaran 2024/2025, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran ular tangga pada materi Bahasa Indonesia topik “Imbuhan Ter” mampu meningkatkan hasil belajar siswa dan telah memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan sekolah, yaitu 70. Peningkatan terlihat dari persentase ketuntasan belajar secara klasikal, yang pada tahap pra-siklus hanya mencapai 25% (4 siswa) dengan nilai rata-rata 55, meningkat pada siklus I menjadi 62,5% (10 siswa) dengan rata-rata 68, dan terus meningkat pada siklus II menjadi 81,25% (13 siswa) dengan rata-rata 82. Selain itu, pelaksanaan pembelajaran melalui media ular tangga juga menunjukkan

efektivitas dalam meningkatkan kualitas aktivitas pembelajaran. Hal ini terlihat dari hasil observasi aktivitas guru yang meningkat dari 82% (kategori baik) pada siklus I menjadi 98% (kategori sangat baik) pada siklus II. Aktivitas siswa pun mengalami peningkatan dari 78% (kategori cukup) menjadi 92% (kategori sangat baik). Media ular tangga juga terbukti mampu menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan melibatkan gerakan fisik yang menyegarkan siswa. Selain sederhana dalam pelaksanaan, media ini memudahkan siswa dalam memahami dan mengelompokkan pokok-pokok materi pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2017). Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: Bumi Aksara.
- Fitria, N., & Hasanah, L. (2022). Efektivitas Media Permainan Ular Tangga terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 10(1), 45–52.
- Mulyani, S., & Wahyuni, S. (2022). *Media dan Sumber Belajar Inovatif*. Yogyakarta: Deepublish.
- Nurhayati, S. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Ular Tangga

- terhadap Hasil Belajar Tema Diriku pada Siswa Kelas II SD. *Jurnal Kreatif Guru*, 7(3), 78–86.
- Putri, R. A., & Ramadhani, F. (2023). Penggunaan Media Ular Tangga untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA pada Siswa Kelas V. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(2), 112–120.
- Sari, R. A., & Fitriani, N. (2023). Pengembangan Media Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 9(1), 50–58.
- Yuliana, D. (2023). *Strategi Pembelajaran Aktif dan Kreatif di Sekolah Dasar*. Bandung: Alfabeta.