

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA MATERI TATA SURYA KELAS VI SD 067241 MEDAN

Amanda Fadhilah Ramadhani¹, Reflina Sinaga²

^{1,2}Universitas Katolik Santo Thomas Medan

Email: amandafadhilah001@gmail.com¹, sinagareflina05@gmail.com²

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran ular tangga terhadap hasil belajar siswa kelas VI-B SDN 067241 Medan pada materi Tata Surya. Penelitian dilakukan dalam bentuk Penelitian Tindakan Kelas (PTK) selama dua siklus, dengan subjek 27 siswa. Metode pengumpulan data menggunakan tes pretest dan posttest untuk mengukur hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada nilai rata-rata siswa, dari 57,78 pada pretest siklus I menjadi 71,48 pada posttest siklus I, dan meningkat lagi menjadi 83,89 pada posttest siklus II. Ketuntasan belajar klasikal juga meningkat dari 56% pada siklus I menjadi 85% pada siklus II. Temuan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran ular tangga efektif meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Tata Surya.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Ular Tangga, Hasil Belajar, Tata Surya, Penelitian Tindakan Kelas.

***Abstract:** This study aims to determine the effect of the use of snakes and ladders learning media on the learning outcomes of class VI-B students of SDN 067241 Medan on the Solar System material. The study was conducted in the form of Classroom Action Research (CAR) for two cycles, with 27 students as subjects. The data collection method used pretest and posttest tests to measure learning outcomes. The results showed a significant increase in students' average scores, from 57.78 in the pretest cycle I to 71.48 in the posttest cycle I, and increased again to 83.89 in the posttest cycle II. Classical learning completeness also increased from 56% in cycle I to 85% in cycle II. These findings indicate that snakes and ladders learning media are effective in improving students' learning outcomes on the Solar System material.*

***Keywords:** Learning Media, Snakes and Ladders, Learning Outcomes, Solar System, Classroom Action Research.*

PENDAHULUAN

Pendidikan berperan penting dalam membentuk generasi penerus bangsa dengan menciptakan sumber daya manusia yang mampu membangun diri dan bangsanya, sehingga mutu pendidikan perlu ditingkatkan (Utomo dkk., 2014). Di era modern, pendidikan dituntut melahirkan pribadi yang produktif, kreatif, inovatif, dan mampu berkontribusi dalam

kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara (Rachmawati dkk., 2017). Proses belajar dan pembelajaran merupakan interaksi penting antara guru dan siswa, di mana keberhasilan pembelajaran dipengaruhi oleh metode yang digunakan (Pane & Dasopang, 2017).

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) memerlukan media pembelajaran untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Namun, pada materi Tata Surya, banyak siswa merasa bosan dan kesulitan memahami konsep karena metode yang digunakan cenderung satu arah dan media pembelajaran monoton. Berdasarkan observasi di kelas VI-B SDN 067241, ditemukan bahwa siswa mengalami kesulitan belajar, kurang aktif, dan kurang termotivasi sehingga berdampak pada rendahnya nilai.

Sebagai solusi, permainan edukatif seperti ular tangga yang dimodifikasi dengan materi pelajaran diharapkan dapat membuat pembelajaran lebih menarik, menyenangkan, serta meningkatkan pemahaman siswa. Permainan ini bersifat interaktif, melibatkan siswa secara langsung dalam diskusi, menjawab soal, dan bekerja sama, sehingga membuat pembelajaran lebih bermakna. Untuk membuktikan efektivitasnya, dilakukan penelitian tindakan kelas guna mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran ular tangga terhadap hasil belajar siswa kelas VI pada materi Tata Surya.

METODE PENELITIAN

1. Subjek, Tempat, dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di UPT SDN 067241 Medan, yang berlokasi di Jl. Jermal 1, Kecamatan Medan Denai, Kota Medan, Provinsi Sumatera Utara, pada tahun pelajaran 2024/2025. Subjek penelitian adalah seluruh peserta didik kelas VI-B yang berjumlah 27 siswa, terdiri dari 14 siswa perempuan dan 13 siswa laki-laki. Sedangkan objek penelitian adalah hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) materi Tata Surya. Penelitian ini dilaksanakan selama Januari hingga April 2025.

2. Desain Prosedur Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Media pembelajaran yang digunakan adalah permainan ular tangga yang dirancang khusus berisi soal-soal seputar materi Tata Surya. Fokus penelitian diarahkan pada kelas VI-B, yang dipilih karena berdasarkan analisis awal menunjukkan nilai rata-rata terendah dibandingkan kelas VI-A dan VI-C. Penelitian ini bertujuan untuk memperbaiki hasil belajar

siswa melalui penggunaan media pembelajaran yang menarik dan inovatif.

a) **Rencana Pembelajaran Pra-Siklus**

Sebelum dilakukan tindakan pembelajaran dengan media ular tangga, terlebih dahulu dilaksanakan pembelajaran pra-siklus menggunakan metode konvensional. Pada kegiatan awal pra-siklus, guru memperkenalkan materi Tata Surya secara umum, menjelaskan pentingnya mengenal anggota Tata Surya, dan menggunakan papan tulis untuk menjelaskan urutan planet serta gerakan rotasi dan revolusi bumi. Dalam kegiatan inti, guru memberikan contoh nyata tentang matahari, planet, dan orbitnya, kemudian melakukan tanya jawab sederhana untuk mengetahui pengetahuan awal siswa. Selanjutnya, siswa diminta mengerjakan soal latihan individu berupa pretest untuk mengetahui kemampuan awal mereka terkait materi Tata Surya. Pada kegiatan akhir, guru menyimpulkan hasil pembelajaran dan mencatat berbagai kesulitan yang dialami siswa, seperti masih banyaknya siswa yang salah menyebutkan urutan planet.

b) **Rencana Pembelajaran Siklus I**

Pada pelaksanaan siklus I, guru merancang pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga yang dipadukan model kooperatif tipe STAD (Student Teams Achievement Division). Tahap perencanaan meliputi penetapan materi Tata Surya, penyiapan media ular tangga yang berisi soal-soal terkait Tata Surya, serta penyusunan instrumen evaluasi berupa soal posttest. Dalam pelaksanaan tindakan, guru memulai kegiatan dengan menyapa siswa, memotivasi mereka, dan menjelaskan tujuan pembelajaran. Selanjutnya, guru memberikan penjelasan singkat mengenai konsep Tata Surya, urutan planet, serta karakteristik planet. Siswa kemudian dibagi ke dalam kelompok-kelompok heterogen untuk mempelajari ringkasan materi yang telah disiapkan oleh guru. Sebagai persiapan sebelum bermain ular tangga, guru memberikan soal latihan individu kepada setiap siswa. Setelah itu, kegiatan dilanjutkan dengan permainan ular tangga, di mana setiap kelompok secara bergiliran melempar dadu dan menjawab soal yang terdapat pada kotak yang mereka tempati. Jawaban setiap kelompok dinilai, dan skor kelompok diperoleh dari akumulasi jawaban individu maupun hasil permainan ular tangga. Pada kegiatan penutup, guru mengulas kembali jawaban siswa, menjelaskan konsep yang belum dikuasai, dan memberikan apresiasi kepada kelompok yang memperoleh skor tertinggi. Selama proses pembelajaran, guru melakukan observasi dengan mencatat partisipasi siswa dalam kelompok, interaksi antar anggota kelompok, serta kemampuan siswa dalam menjawab soal. Hasil observasi ini kemudian dianalisis pada tahap

refleksi, di mana guru menemukan beberapa kekurangan seperti kurangnya variasi soal dan manajemen waktu permainan yang perlu diperbaiki pada siklus berikutnya.

c) Rencana Pembelajaran Siklus II

Pada pelaksanaan siklus II, pembelajaran tetap menggunakan media ular tangga berbantuan model kooperatif tipe STAD, tetapi dengan beberapa perbaikan berdasarkan refleksi dari siklus I. Perencanaan pada siklus II meliputi penyusunan materi yang difokuskan pada rotasi dan revolusi bumi beserta akibatnya, seperti terjadinya siang dan malam serta perubahan musim. Guru juga menyusun modul ajar berbasis permainan ular tangga yang lebih variatif dan menyiapkan instrumen evaluasi dengan tingkat kesulitan soal yang lebih beragam. Pelaksanaan tindakan diawali dengan guru memotivasi siswa, mereview materi sebelumnya, dan menjelaskan tujuan pembelajaran siklus II. Pada kegiatan inti, guru menjelaskan materi rotasi dan revolusi bumi secara lebih mendalam, kemudian siswa mendiskusikan materi dalam kelompoknya. Guru memberikan soal individu untuk mengukur pemahaman awal siswa sebelum bermain ular tangga. Permainan ular tangga dilakukan dengan ketentuan setiap jawaban yang benar mendapat poin tambahan, dan skor akhir kelompok dihitung berdasarkan kombinasi skor individu dan hasil permainan. Pada kegiatan akhir, guru memandu siswa membuat kesimpulan bersama, memberikan penghargaan kepada kelompok terbaik, serta memberikan arahan tindak lanjut. Selama pelaksanaan siklus II, guru tetap melakukan observasi untuk memantau peningkatan pemahaman siswa dibandingkan siklus I. Refleksi dilakukan dengan membandingkan nilai posttest siklus I dan siklus II serta menilai efektivitas penggunaan media ular tangga. Sebagai evaluasi akhir, guru memberikan tes tertulis untuk mengukur penguasaan materi Tata Surya setelah pelaksanaan tindakan pada siklus II.

3. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui tes ketuntasan belajar yang berupa pretest dan posttest. Pretest diberikan sebelum pembelajaran berlangsung untuk mengetahui kemampuan awal siswa, sedangkan posttest diberikan setelah materi Tata Surya diajarkan menggunakan media ular tangga untuk mengetahui hasil belajar siswa. Tes yang diberikan berupa 10 soal esai yang disusun berdasarkan indikator pencapaian kompetensi materi Tata Surya. Hasil tes dianalisis dengan membandingkan nilai pretest dan posttest siswa. Analisis data dilakukan dengan menggunakan rumus perhitungan nilai, yaitu:

$$\text{Nilai} = (\text{Skor yang diperoleh} / \text{Skor maksimum}) \times \text{bobot soal.}$$

Ketuntasan belajar ditentukan berdasarkan Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang telah ditetapkan sekolah. Penelitian ini dikatakan berhasil jika sekurang-kurangnya 80% siswa mencapai ketuntasan belajar secara klasikal sesuai indikator yang telah ditentukan

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Kegiatan Pra-Tindakan

Sebelum tindakan, peneliti melakukan observasi untuk mengetahui kondisi pembelajaran. Hasil observasi menunjukkan siswa mengalami kesulitan memahami materi Tata Surya, terutama dalam mengingat urutan planet, ciri-ciri planet, membedakan rotasi dan revolusi, serta memahami fungsi anggota Tata Surya. Pembelajaran sebelumnya bersifat konvensional (ceramah dan tanya jawab), sehingga siswa kurang aktif, cepat bosan, dan jarang bertanya. Hasil pre-test menunjukkan hanya 9 dari 27 siswa (33%) yang tuntas dengan nilai ≥ 70 . Untuk itu, peneliti merumuskan masalah, hipotesis, serta menyusun rencana tindakan berupa pembuatan modul ajar, LKPD, soal pre-test dan post-test, serta instrumen pengamatan. Media yang digunakan adalah media pembelajaran ular tangga dengan bantuan model kooperatif tipe STAD.

2. Siklus I

Pada siklus I, pembelajaran dilaksanakan pada 15 April 2025. Siswa dibagi dalam kelompok kecil; tiap kelompok mengirimkan satu perwakilan bermain ular tangga, sementara anggota lain membantu menjawab soal yang diperoleh. Hasil pengamatan menunjukkan siswa lebih antusias, mulai berani bertanya, dan bekerja sama. Namun, keterlibatan masih didominasi oleh perwakilan kelompok; beberapa siswa lain masih pasif atau bingung menjawab soal tertentu. Hasil tes siklus I menunjukkan 15 siswa (56%) mencapai ketuntasan, masih di bawah target klasikal 75%. Refleksi menunjukkan perlu adanya perbaikan pada soal yang terlalu sulit, pengaturan waktu bermain, dan strategi agar semua anggota kelompok berpartisipasi aktif.

3. Siklus II

Siklus II dilaksanakan pada 22 April 2025 dengan beberapa perbaikan, yaitu: menambah durasi permainan, memodifikasi soal agar lebih bervariasi, dan menerapkan aturan agar semua anggota kelompok bergiliran bermain. Pembelajaran tetap menggunakan media ular tangga berbantuan model kooperatif tipe STAD. Hasil pengamatan menunjukkan siswa semakin

antusias, diskusi kelompok lebih hidup, dan keterlibatan semua anggota meningkat. Siswa mulai aktif menjawab soal dan berani menyampaikan pendapat. Hasil tes menunjukkan 23 siswa (85%) mencapai ketuntasan melebihi target klasikal.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan ketuntasan belajar dari 56% pada siklus I menjadi 85% pada siklus II. Ketuntasan kelas dan tingkat pemahaman ini diukur dengan cara menganalisis hasil tes *posttest* Siklus I dan *posttest* Siklus II. Hasil *posttest* tersebut disajikan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel Hasil Ketuntasan Hasil Belajar

Jenis Test	Rata-Rata	Jumlah Seluruh Siswa	Jumlah Siswa yang Tuntas	Persentase Ketuntasan dan Pemahaman
Posttest Siklus I	71,48	27	15	56%
Posttest Siklus II	83,89	27	23	85%

Penggunaan media ular tangga membuat pembelajaran lebih menarik, menyenangkan, dan mendorong siswa lebih aktif dalam diskusi serta menjawab soal. Permainan ini juga membantu siswa mengingat materi lebih baik melalui aktivitas berulang dan interaktif. Meski efektif, terdapat beberapa catatan: guru perlu mengatur durasi permainan dengan baik agar cukup waktu untuk diskusi; soal perlu disesuaikan dengan kemampuan siswa; serta perlu menambahkan media pendukung seperti video atau gambar untuk mengakomodasi gaya belajar visual.

Penelitian ini mendukung teori Sadiman (2009), yang menyatakan media pembelajaran yang menyenangkan dapat meningkatkan hasil belajar. Temuan ini juga selaras dengan penelitian Nurhayati (2021), yang menunjukkan media ular tangga meningkatkan hasil belajar IPA sebesar 25%. Dengan demikian, media ular tangga terbukti dapat meningkatkan hasil belajar IPAS pada materi Tata Surya di kelas VI-B SDN 067241 Medan. Namun, perlu pengelolaan waktu, variasi media, dan pendampingan individu untuk hasil lebih optimal

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran ular tangga terbukti berpengaruh signifikan dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI-B pada materi Tata Surya. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan nilai rata-rata dari pretest siklus I sebesar 57,78 menjadi posttest siklus I sebesar 71,48, serta peningkatan lebih signifikan setelah dilakukan perbaikan pada siklus II dengan nilai rata-rata posttest mencapai 83,89. Selain itu, ketuntasan belajar klasikal juga mengalami peningkatan, yaitu dari 56% pada siklus I menjadi 85% pada siklus II, sehingga penggunaan media ular tangga efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Nurhayati, A. (2021). *Peningkatan Hasil Belajar IPA Melalui Media Permainan Ular Tangga pada Siswa Kelas V SD*. Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara, 7(2), 45- 53.
- Pane, A., & Dasopang, M. D. (2017). Belajar dan Pembelajaran. Fitrah. *Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333-352.
- Rachmawati, D., Suhery, T., & Anom, K. (2017). Pengembangan Modul Kimia Dasar Berbasis STEM *Problem Based Learning* pada Materi Laju Reaksi untuk Mahasiswa Program Studi Pendidikan Limia. *In Seminar Nasional Pendidikan IPA*, 1(1), 239-248.
- Sadiman, A. S. (2009). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Utomo, T., Wahyuni, D., & Hariyadi, S. (2014). Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Learning*) Terhadap Pemahaman Konsep dan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa (Siswa Kelas VIII Semester Gasal SMPN 1 Sumbermalang Kabupaten Situbondo Tahun Ajaran 2012/2013). *Jurnal Edukasi*, 1(1), 5-9