

## **UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS 2 SDN 03 TAMAN PADA MATERI MEMATUHI ATURAN DI RUMAH MELALUI MEDIA PEMBELAJARAN UALAR TANGGA**

Oleh:

**Silfia Apriana Purti Hasibuan<sup>1</sup>**

**Arif Sulistyawan<sup>2</sup>**

**Fida Chasanatun<sup>3</sup>**

Universitas Pgri Madiun

Alamat: JL. Setia Budi No.85, Kanigoro, Kec. Kartoharjo, Kota Madiun, Jawa Timur (63118).

Korespondensi Penulis: [silfiahbsb17@gmail.com](mailto:silfiahbsb17@gmail.com)

**Abstract.** This study aims to improve the learning outcomes of second-grade students at SDN 03 Taman in the subject of Civic Education, particularly on the topic of Obeying Rules at Home, through the use of the snakes and ladders game as a learning medium. The research method used is Classroom Action Research (CAR), conducted in two cycles. Each cycle includes planning, action, observation, and reflection stages. The subjects were 24 second-grade students. Data collection techniques included evaluation tests and observation sheets of student and teacher activities. The results showed a significant improvement in students' learning outcomes. In the pre-action stage, student mastery was only 41.66%. This increased to 66.66% in the first cycle and reached 87.5% in the second cycle. These results indicate that the snakes and ladders game is an effective medium for improving student learning outcomes in the topic of Obeying Rules at Home.

**Keywords:** Learning Outcomes, Rules At Home, Snakes And Ladders Media, CAR.

**Abstrak.** Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas II SDN 03 Taman pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya materi Mematuhi Aturan di Rumah, melalui penggunaan media permainan ular tangga. Jenis penelitian yang

## **UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS 2 SDN 03 TAMAN PADA MATERI MEMATUHI ATURAN DI RUMAH MELALUI MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA**

digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri atas tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas II yang berjumlah 24 orang. Teknik pengumpulan data menggunakan tes evaluasi dan lembar observasi aktivitas siswa dan guru. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa secara signifikan. Pada pra tindakan, ketuntasan belajar siswa hanya mencapai 41,66%. Setelah tindakan pada siklus I meningkat menjadi 66,66%, dan pada siklus II mencapai 87,5%. Hasil ini menunjukkan bahwa media permainan ular tangga efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Mematuhi Aturan di Rumah.

**Kata Kunci:** Hasil Belajar, Aturan Di Rumah, Media Ular Tangga, PTK.

### **LATAR BELAKANG**

Belajar merupakan proses penciptaan makna yang terjadi melalui aktivitas kognitif individu dan interaksi dalam konteks sosial. Proses belajar akan lebih bermakna apabila siswa mengalami langsung apa yang dipelajarinya melalui aktivitas yang melibatkan lebih banyak indera, bukan hanya sekadar mendengarkan penjelasan dari guru (Muslikah, dkk., 2024). Oleh karena itu, pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna menjadi salah satu aspek penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

Fadilah (dalam Muslikah, dkk., 2024) menjelaskan bahwa pembelajaran yang menyenangkan memungkinkan peserta didik untuk berani mencoba, bertindak, bertanya, dan mengemukakan pendapat dalam suasana yang membebaskan dan memotivasi. Hal ini sejalan dengan pendapat Widiningsih dan Abdi (2021) yang menyebutkan bahwa pembelajaran yang bermakna dapat menumbuhkan rasa senang dan puas, serta mendorong siswa untuk berpikir lebih lanjut dan percaya diri dalam mengembangkan potensi diri secara optimal.

Salah satu strategi yang dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna adalah pemanfaatan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa. Penggunaan media yang menarik dan tepat dapat meningkatkan motivasi, minat, serta perhatian siswa, bahkan mengakomodasi peserta didik yang memiliki hambatan belajar seperti kesulitan membaca.

Berdasarkan hasil observasi di kelas II SDN 03 Taman, ditemukan bahwa mayoritas

2 | **JMA - VOLUME 3, NO. 6, JUNI 2025**

siswa menunjukkan preferensi terhadap aktivitas yang melibatkan gerakan fisik dan permainan, yang mencerminkan gaya belajar kinestetik. Beberapa siswa juga memiliki pemahaman konsep yang baik, namun mengalami kesulitan dalam membaca. Dalam situasi ini, penggunaan asesmen lisan menjadi alternatif yang dapat digunakan untuk mengukur pemahaman siswa secara lebih adil.

Untuk menjawab tantangan tersebut, media permainan edukatif seperti *ular tangga* dapat dimodifikasi dan dimanfaatkan sebagai sarana pembelajaran yang interaktif. Permainan ini tidak hanya menghadirkan suasana belajar yang menyenangkan, tetapi juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena sesuai dengan gaya belajar mereka. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengkaji efektivitas penggunaan media pembelajaran *ular tangga* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi *Mematuhi Aturan di Rumah*.

## **KAJIAN TEORITIS**

### **Hasil Belajar**

Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah melalui proses pembelajaran, yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik (Hardaningsiastuti, 2023; Dimyati & Mujiono dalam Hardaningsiastuti, 2023). Kemampuan ini tercermin dari penguasaan pengetahuan, sikap positif terhadap pembelajaran, dan keterampilan yang dapat diamati. Menurut Andryannisa, dkk. (2023), hasil belajar menjadi indikator keberhasilan siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar. Julhadi (2021) menambahkan bahwa hasil belajar tidak hanya diukur melalui nilai akademik, tetapi juga dari perubahan perilaku sebagai dampak dari pengalaman belajar. Keberhasilan belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik internal seperti motivasi dan kondisi fisik, maupun eksternal seperti lingkungan sosial dan media pembelajaran (Syah dalam Damayanti, 2022).

### **Media Pembelajaran**

Media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan materi secara efektif dan efisien agar peserta didik lebih mudah memahami dan mengingat informasi (Prawesti, dkk., 2024). Gagne dan Briggs (dalam Daniyati, dkk., 2023) menyatakan bahwa media dapat merangsang

## **UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS 2 SDN 03 TAMAN PADA MATERI MEMATUHI ATURAN DI RUMAH MELALUI MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA**

perhatian siswa dan memperjelas pesan pembelajaran. Media juga berperan dalam mengatasi keterbatasan belajar seperti waktu, ruang, dan perbedaan gaya belajar siswa. Menurut Maisarah, dkk. (2021), penggunaan media dapat meningkatkan motivasi belajar, menjadikan pengalaman abstrak menjadi konkret, serta mendorong siswa belajar secara aktif.

### **Media Ular Tangga dalam Pembelajaran**

Permainan ular tangga merupakan media pembelajaran berbasis permainan tradisional yang telah dimodifikasi sesuai kebutuhan pembelajaran. Media ini tidak hanya membuat siswa belajar sambil bermain, tetapi juga memfasilitasi kerja sama, memperjelas konsep melalui visual, dan tidak memerlukan biaya tinggi (Wati, 2021). Penelitian oleh Marcela, dkk. (2022) menunjukkan bahwa media ini layak digunakan dalam pembelajaran IPS karena mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan integrasi materi seperti *Mematuhi Aturan di Rumah*, media ini dinilai efektif dalam menyampaikan pembelajaran yang bersifat konseptual secara menyenangkan dan interaktif, terutama pada jenjang sekolah dasar.

### **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif dengan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas II pada materi *Mematuhi Aturan di Rumah* melalui penerapan media pembelajaran ular tangga. Penelitian dilaksanakan di SDN 03 Taman, Kota Madiun, Jawa Timur, pada bulan Januari hingga April 2025. Subjek penelitian terdiri dari 12 siswa, yang terdiri atas 8 siswa laki-laki dan 4 siswa perempuan.

Pelaksanaan penelitian dilakukan dalam dua siklus yang masing-masing mencakup tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun modul ajar, menyiapkan media ular tangga yang telah dimodifikasi sesuai materi, serta menyusun instrumen evaluasi dan lembar observasi. Pelaksanaan tindakan dilakukan oleh guru dengan menyampaikan materi melalui media ular tangga sebagai sarana interaktif. Observasi dilakukan untuk mengamati keterlibatan siswa dan respons mereka terhadap pembelajaran, sedangkan refleksi

dilakukan untuk mengevaluasi hasil dan menentukan perbaikan pada siklus berikutnya.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan dua metode, yaitu tes hasil belajar dan observasi. Tes diberikan pada setiap akhir siklus untuk mengetahui pencapaian hasil belajar siswa, sedangkan observasi digunakan untuk melihat keaktifan dan partisipasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Keberhasilan tindakan ditentukan melalui beberapa indikator, baik secara individual maupun klasikal. Secara individual, siswa dikatakan tuntas jika memperoleh nilai minimal 70 sesuai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Secara klasikal, minimal 85% siswa harus mencapai nilai KKM, dan terdapat peningkatan nilai rata-rata kelas dari siklus I ke siklus II. Selain itu, minimal 85% siswa harus menunjukkan keaktifan selama pembelajaran, dan guru berhasil menerapkan media ular tangga secara efektif.

Data hasil evaluasi dianalisis secara kuantitatif dengan menghitung nilai rata-rata dan persentase ketuntasan belajar siswa. Hasil dari siklus I dan siklus II dibandingkan untuk melihat peningkatan yang terjadi. Selain itu, data observasi dianalisis secara deskriptif untuk memahami partisipasi dan respons siswa selama proses pembelajaran. Analisis ini digunakan untuk melakukan refleksi dan merumuskan langkah perbaikan dalam siklus berikutnya.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian ini diawali dengan evaluasi awal atau pra-siklus untuk mengukur tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi *Mematuhi Aturan di Rumah*. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memahami konsep dasar materi, namun hanya 9 dari 12 siswa (75%) yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Tiga siswa lainnya mengalami kendala, terutama dalam membaca soal tertulis, sehingga mereka tidak dapat menunjukkan pemahamannya secara optimal. Kondisi ini menunjukkan perlunya pendekatan pembelajaran yang lebih variatif serta asesmen yang fleksibel dan berpihak pada kebutuhan peserta didik.

Pada siklus I, tindakan pembelajaran dilaksanakan menggunakan media permainan ular tangga yang telah dimodifikasi sesuai dengan materi ajar. Pembelajaran dilakukan dalam kelompok kecil dan diselingi dengan permainan interaktif, di mana siswa diminta menjawab pertanyaan saat berhenti di kotak tertentu. Observasi menunjukkan bahwa suasana kelas menjadi lebih hidup, siswa lebih aktif, dan proses belajar berjalan

## **UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS 2 SDN 03 TAMAN PADA MATERI MEMATUHI ATURAN DI RUMAH MELALUI MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA**

menyenangkan. Namun demikian, hasil evaluasi menunjukkan bahwa masih terdapat 2 siswa yang belum mencapai KKM, sehingga tingkat ketuntasan klasikal baru mencapai 83,3%. Hal ini menunjukkan perlunya penyempurnaan strategi pada siklus berikutnya.

Pada siklus II, dilakukan sejumlah perbaikan berdasarkan refleksi dari siklus I. Pertanyaan dalam permainan disederhanakan, waktu diskusi diperpanjang, dan asesmen lisan diperkuat untuk mengakomodasi siswa dengan hambatan literasi. Hasilnya, seluruh siswa menunjukkan partisipasi aktif dan berhasil mencapai nilai di atas KKM. Tingkat ketuntasan belajar mencapai 100%, dan suasana belajar semakin kondusif serta menyenangkan.

Rekapitulasi hasil belajar siswa dari pra-siklus hingga siklus II disajikan dalam tabel berikut:

Indikator	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
Peserta didik tuntas	9	10	12
Peserta didik belum tuntas	3	2	0
Skor total	795	860	945
Skor tertinggi	90	95	100
Skor terendah	50	60	75
Nilai rata-rata	66,25	71,67	78,75
Persentase ketuntasan	75%	83,3%	100%
Persentase tidak tuntas	25%	16,7%	0%
Kategori ketuntasan	Cukup	Baik	Sangat Baik

Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan media ular tangga tidak hanya efektif meningkatkan pencapaian hasil belajar secara kognitif, tetapi juga mampu menumbuhkan partisipasi aktif dan semangat belajar siswa. Aktivitas permainan memberikan pengalaman belajar langsung yang menyenangkan dan memudahkan siswa dalam

memahami materi.

Temuan ini mendukung pendapat Muslikah, dkk. (2024), bahwa pembelajaran akan lebih bermakna jika siswa mengalami langsung apa yang dipelajari dengan melibatkan lebih banyak indera. Selain itu, teori dari Fadilah (dalam Muslikah, dkk., 2024) juga diperkuat, yakni bahwa pembelajaran yang menyenangkan mampu membangkitkan seluruh potensi belajar siswa secara optimal.

Dengan demikian, media ular tangga terbukti efektif sebagai alternatif media pembelajaran yang tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa, tetapi juga memberikan ruang bagi siswa dengan hambatan membaca untuk menunjukkan pemahaman melalui asesmen lisan. Pendekatan ini sejalan dengan prinsip pembelajaran berdiferensiasi dan asesmen yang berpihak pada murid, serta mendorong terciptanya suasana belajar yang lebih inklusif, adil, dan bermakna

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

### **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan dalam dua siklus, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas 2 SD pada materi *Mematuhi Aturan di Rumah*.

Peningkatan hasil belajar terlihat dari perbandingan tingkat ketuntasan belajar siswa pada setiap tahapan. Pada pra-siklus, ketuntasan belajar siswa baru mencapai 75%. Setelah dilakukan tindakan pada siklus I, ketuntasan meningkat menjadi 83,3%, dan pada siklus II mencapai 100%.

Media ular tangga terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif, sehingga siswa lebih aktif dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, pendekatan ini juga memberikan ruang bagi siswa yang mengalami kesulitan dalam membaca untuk tetap menunjukkan pemahaman materi melalui jawaban lisan, sehingga pembelajaran menjadi lebih inklusif dan berpihak pada kebutuhan peserta didik.

### **Saran**

Bagi Guru, disarankan untuk memanfaatkan media pembelajaran yang bersifat interaktif dan menyenangkan seperti permainan ular tangga dalam proses

## **UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS 2 SDN 03 TAMAN PADA MATERI MEMATUHI ATURAN DI RUMAH MELALUI MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA**

pembelajaran, khususnya untuk materi yang bersifat konseptual. Media ini dapat membantu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa secara efektif.

Bagi Sekolah, diharapkan dapat mendorong pengembangan dan pemanfaatan media pembelajaran kreatif yang disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan belajar siswa, sebagai upaya peningkatan mutu pendidikan secara menyeluruh.

Bagi Peneliti Selanjutnya, penelitian ini dapat dijadikan sebagai rujukan untuk melakukan kajian lanjutan terkait penggunaan media permainan edukatif dalam pembelajaran, serta memperluas penerapan pada mata pelajaran dan jenjang kelas yang berbeda.

### **DAFTAR REFERENSI**

- Andryannisa, A., dkk. (2023). *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Metode Resitasi Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di SD Islam Riyadhus Jannah Depok*. *Pediaqu: Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 2(3).
- Hardaningtastuti, H. W. (2023). *Model Problem Based Learning Tingkatkan Hasil Belajar IPS*. (n.p.): NEM.
- Julhadi, J. (2021). *Hasil Belajar Peserta Didik Ditinjau Dari Media Komputer Dan Motivasi*. (n.p.): EDU Publisher.
- Maisarah, M., dkk. (2023). *Media Pembelajaran*. (n.p.): Sada Kurnia Pustaka.
- Prawesti, L. N. I., dkk. (2024). *Media Pembelajaran*. (n.p.): Lakeisha.
- Purwaningsih. (2022). *Peningkatan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran Penemuan Pada Peserta Didik Kelas VIII SMP Negeri 8 Cikarang Utara Kabupaten Bekasi*. *Educator: Jurnal Inovasi Tenaga Pendidik Dan Kependidikan*, 2(4).
- Wati, A. (2021). *Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar*. *Maha Guru: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 2(1), 68–77.
- Widiningsih, W., & Abdi, J. (2021). *Pembelajaran Menyenangkan Dan Bermakna Pada Kondisi Khusus Di SMA*. Jakarta: Direktorat Sekolah Menengah Atas, Direktorat

Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, Dan Pendidikan Menengah.