

**PENERAPAN MEDIA ULTANGKLEK UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR  
SISWA SEKOLAH DASAR MUATAN BAHASA INDONESIA DAN IPS**

**Dita Dwi Astuti<sup>1</sup>, Sumarwiyah<sup>2</sup>, Imaniar Purbasari<sup>3</sup>**

---

**INFO ARTIKEL**

---

**Riwayat Artikel:**

Diterima: 15-07-2020

Disetujui: 15-08-2020

---

**Kata Kunci**

Hasil belajar siswa;

Ultangklek

---

**ABSTRAK**

---

**Abstract.** *This study aims to improve student learning outcomes by using learning media in the form of ultangklek. Which is reviewed from the responses of the fourth grade students of SDN 2 Gondoharum and the material. ultangklek media is considered suitable for improving student learning outcomes in grade IV, ultangklek media as an intermediary in playing while learning, ultangklek media is very much needed for elementary school students because the application of this media is that students play directly, students do not only see the media but students also enjoy ultangklek media. The focus in this classroom action research is learning outcomes, the application of ultangklek learning media. The subjects of this study were fourth grade students of SDN 2 Gondoharum. Data collection techniques in this study were interviews, observation, tests and documentation. The data validity test technique used in this study was expert Judgement of research subjects as many as 19 students which lasted for 2 cycles of research results in Cycle I, the percentage of completeness of the Indonesian language content was 73,68%, while in the IPS content the percentage of completeness was 78,94%, in the second cycle the domain of knowledge on the Indonesian language content was 89,47% complete, on the IPS content the complete percentage was 94,73%. The application of ultangklek media can improve the learning outcomes of fourth grade students of SDN 2 Gondoharum.*

**Abstrak.** Penelitian ini bertujuan meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran berupa Ultangklek ditinjau dari respon siswa kelas IV SDN 2 Gondoharum dan materi. Media ultangklek sebagai perantara dalam bermain sambil belajar, media ultangklek sangat dibutuhkan untuk siswa sekolah dasar dikarenakan media ini penerapannya siswa bermain langsung, siswa tidak hanya melihat mediana saja namun siswa ikut menikmati media ultangklek. Focus dalam penelitian tindakan kelas ini adalah hasil belajar, penerapan media pembelajaran ultangklek. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 2 Gondoharum, teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah wawancara, observasi, tes dan dokumentasi. Teknik uji validitas data yang digunakan dalam penelitian ini adalah *expert judgement*. Subjek penelitian sebanyak 19 siswa yang berlangsung selama 2 siklus hasil penelitian pada Siklus I ranah pengetahuan presentase ketuntasan muatan Bahasa Indonesia diperoleh sebesar 73,68% sedangkan pada muatan IPS presentase ketuntasan sebesar 78,94%, Pada siklus II ranah pengetahuan pada muatan Bahasa Indonesia presentase tuntas 89,47%, pada muatan IPS presentase tuntas 94,73%. penerapan media ultangklek dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN 2 Gondoharum.

---

**Alamat koresponden**

Dita Dwi Astuti  
Jalan Lingkar Utara, Gondangmanis, Bae, Kudus  
PGSD FKIP Universitas Muria Kudus  
E-mail: Ditadwiastuti2@gmail.com  
No.HP: 0895380156678

---

*Penerapan Media Ultangklek*

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu hal yang sangat penting apalagi untuk generasi muda yang saat ini sedang menempuh jalur pendidikan, pendidikan merupakan pilar yang sangat penting bagi bangsa. Manusia dapat berkembang dari pendidikan yang diterima dalam kehidupan sehari-hari, manusia adalah makhluk yang berpikir dan berkembang maka dari itu pendidikan merupakan pilar yang sangat penting untuk manusia. Hal tersebut dijelaskan dalam Undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional menyebutkan “pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya masyarakat bangsa dan negara”.

Untuk mewujudkan proses pembelajaran yang dapat melibatkan siswa agar dapat secara aktif mengembangkan potensi dirinya tidak mudah dilakukan oleh guru, guru perlu memiliki keterampilan untuk membuat media pembelajaran sebagai perantara pembelajaran siswa, media dalam pembelajaran memang sangat penting diterapkan di kelas. (Siswanto, 2016) media

pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan sebuah pesan dalam proses pembelajaran, Sehingga guru wajib untuk menggunakan media pembelajaran dalam menyampaikan materi pembelajaran untuk menciptakan pembelajaran yang dapat meningkatkan kualitas pendidikan. (Indriana, n.d.) menjelaskan fungsi media pembelajaran untuk mengarahkan siswa memperoleh berbagai pengalaman belajar tergantung pada interaksi siswa dengan media. Media yang tepat dan sesuai dengan tujuan belajar akan mampu meningkatkan pengalaman belajar siswa dan dapat meningkatkan hasil belajar sehingga siswa mendapatkan hasil belajar yang diharapkan.

Dalam penggunaan media pembelajaran siswa tidak hanya mendengarkan ceramah saja namun siswa dapat bermain dan belajar. Menurut (Holis, 2016) bermain merupakan kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa alat yang menghasilkan pengertian, atau memberikan informasi, kesenangan, maupun pengembangan imajinasi bagi siswa, sehingga siswa dapat melakukan sesuatu yang membuat siswa senang. Menurut (Rohmah, 2016) untuk anak-anak dengan bermain mereka sangat mengembangkan aspek sosial, membangun kreativitas serta mengasah kemampuan fikir dan kebahasaan anak dalam berkomunikasi.

Melalui bermain pula anak memahami kaitan antara dirinya dan lingkungan sosialnya. Bermain sambil belajar sangat penting diterapkan dalam pembelajaran agar siswa tidak merasa bosan dengan pembelajaran yang ada dan siswa juga dapat memahami materi yang ada sambil bermain. Penggunaan media pembelajaran yang menarik dan efisien digunakan dalam kelas memang sangat membantu siswa agar tertarik dalam pembelajaran, siswa akan merasa penasaran mengenai media yang dibawa oleh guru, siswa juga antusias ingin tahu mengenai media apa yang akan digunakan dalam pembelajaran siswa merasa tertarik juga merasa tertantang. Proses pembelajaran yang dilakukan sambil bermain akan memudahkan siswa untuk memahami materi yang sedang disampaikan karena siswa merasa senang dan tidak tertekan, dalam bermain siswa akan lebih rileks dan tidak selalu tertekan pada pembelajaran yang dilaksanakan guru (Sukirno, 2017).

Konsep permainan ular tangga menurut (Widiana & Parera, 2019) adalah permainan yang dimainkan 2 anak atau lebih dengan melempar dadu. Terdapat papan permainan yang terdiri dari beberapa kotak dan terdapat gambar ular dan tangga. Apabila dalam permainan mendapat tangga berarti naik sesuai dengan tangga tersebut, dan apabila mendapat ular maka dalam permainan tersebut peserta harus turun sesuai dengan

*Penerapan Media Ultanglek*

jalur ular tersebut. Peserta dinyatakan menang apabila peserta sampai ke *finish*. Konsep bermain sambil belajar menurut (Nurdiani, 2013) merupakan kegiatan yang sangat menarik bagi anak-anak, dalam kamus besar Bahasa Indonesia yang diterbitkan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan memberikan pengertian bahwa bermain asal kata dari main yang artinya melakukan permainan yang menyenangkan hati dengan menggunakan alat permainan atau tidak. Dalam pengertian lain dijelaskan lebih lanjut bahwa bermain adalah melakukan kegiatan untuk bersenang-senang dengan menggunakan alat peraga.

Berdasarkan informasi yang diperoleh peneliti saat diadakan observasi pada tanggal 7 Oktober 2019, dan kegiatan wawancara pada tanggal 12 Oktober 2019 diperoleh informasi bahwa dokumen hasil ulangan siswa khususnya pada kelas IV SDN 2 Gondoharum terdapat beberapa siswa yang belum mencapai ketuntasan minimal yang telah ditentukan yaitu 70. Terbukti pada muatan IPS dari 19 siswa, siswa tuntas 9 dan siswa belum tuntas 10 siswa, dan pada muatan Bahasa Indonesia siswa tuntas 6 siswa dan siswa belum tuntas 13 siswa, pada muatan Bahasa Indonesia presentase ketuntasan 31,57% dan muatan IPS 47,36%. Rata-rata presentase dari kedua muatan sebesar 39,46%, hal tersebut membuktikan bahwa hasil belajar siswa masih rendah.

Dari data di atas membuktikan bahwa hasil belajar siswa masih rendah, terutama pada muatan Bahasa Indonesia dan IPS, oleh karena itu peneliti mengambil tindakan dengan melakukan penelitian dengan menggunakan media ular tangga engklek.

Hasil belajar adalah suatu hal yang didapatkan siswa selama melaksanakan kegiatan belajar mengajar, setelah siswa melaksanakan kegiatan belajar mengajar yang mencakup ranah *kognitif* (pengetahuan), ranah *afektif* (sikap), *psikomotorik* (keterampilan). Menurut (murtono, 2017) hasil belajar adalah perubahan perilaku dalam kegiatan belajar mengajar. Hal ini mengakibatkan siswa memiliki penguasaan terhadap materi pengajaran yang disampaikan dalam kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan pengajaran. Terdapat beberapa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar. Menurut (Susanto, 2013) hasil belajar yang dicapai peserta didik merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhi, faktor yang mempengaruhi hasil belajar terdapat faktor internal maupun eksternal.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah terdapat peningkatan hasil belajar melalui media ular tangga engklek pada tema 7 indahny keragaman di negeriku terhadap siswa SDN 2 Gondoharum.

## **METODE**

### *Penerapan Media Ultanglek*

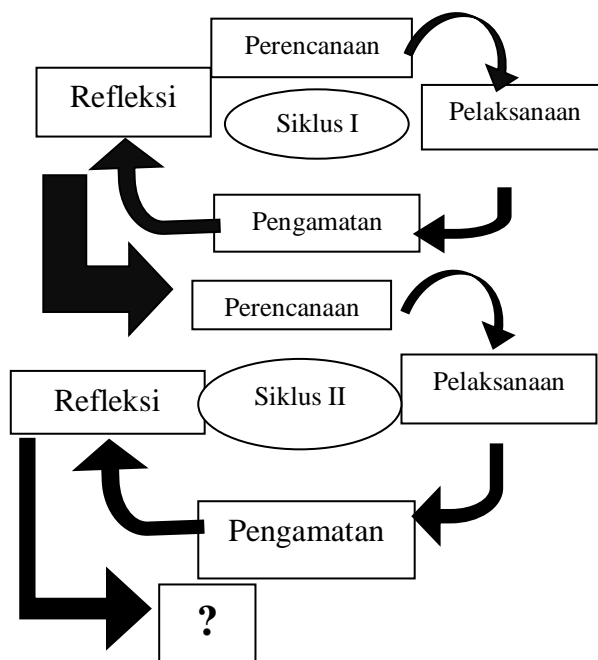
Tempat penelitian ini adalah di Gondoharum kecamatan Jekulo Kabupaten Kudus pada siswa kelas IV SDN 2 Gondoharum, berlangsung dari tanggal 21 sampai 25 Februari 2020, refleksi berlangsung pada setiap akhir siklus yaitu pada tanggal 22 Februari dan 25 Februari 2020, jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan sebanyak dua siklus, setiap siklusnya terdiri dari dua kali pertemuan. Teknik pengumpulan data menggunakan metode wawancara, observasi, dokumentasi dan tes, wawancara dilakukan oleh siswa dan guru, wawancara dilaksanakan untuk memperoleh Informasi mengenai siswa dan guru pada tahap pembelajaran, saat diwawancara siswa menjawab beberapa pertanyaan dari peneliti diantaranya mengenai media pembelajaran, siswa merasa antusias apabila guru menggunakan media pembelajaran, hal tersebut terbukti saat dilaksanakannya tindakan tiap siklus, peneliti melaksanakan proses wawancara pada saat sebelum dan sesudah dilaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media ultanglek.

Observasi dilaksanakan untuk mengetahui sejauh mana perkembangan siswa sesudah dan sebelum dilaksanakannya tindakan menggunakan media ultanglek. Dokumentasi digunakan untuk memperoleh dokumen dalam bentuk foto. tes yang digunakan peneliti merupakan tes uraian yang terdapat muatan

Bahasa Indonesia dan IPS, yaitu 5 soal Bahasa Indonesia dan 5 soal IPS.

Desain penelitian yang digunakan dari (Arikunto, 2010). Desain penelitian yang digunakan memiliki siklus yang dilakukan secara berulang-ulang dan berkelanjutan,

diaplikasikan kedalam 4 tahap yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan pembelajaran, observasi dan refleksi. Kemudian penelitian ini dibagi ke dalam 2 siklus penelitian. Lebih lanjut dapat dilihat pada gambar 1.



**Gambar 1. Desain Penelitian Tindakan Kelas**

Dari bagan diatas dapat dijelaskan pada langkah awal peneliti lebih dulu merancang perencanaan yang nantinya akan digunakan dalam penelitian, rancangan berupa pembuatan RPP, Silabus, Lembar Pengamatan keterampilan siswa, soal evaluasi.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

*Penerapan Media Ultanglek*

Pada langkah awal peneliti melakukan melakukan tindakan prasiklus dengan cara wawancara dan observasi, wawancara dilakukan peneliti bersama guru dan juga dengan perwakilan siswa. Wawancara menurut (Sugiyono, 2013) digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti,

dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam dan jumlah respondennya sedikit/kecil.

Sementara itu, observasi menurut (Sudaryono, 2013) yaitu melakukan pengamatan secara langsung ke objek penelitian untuk melihat dari dekat kegiatan yang dilakukan. Peneliti melaksanakan kegiatan observasi dengan melihat guru kelas saat melakukan kegiatan belajar mengajar, peneliti juga melihat hasil ulangan siswa dan juga hasil latihan siswa per tema yang telah dilaksanakan oleh siswa. Dari hasil prasiklus melalui wawancara dan observasi guru melihat hasil belajar siswa yang masih dapat digolongkan rendah, dalam kegiatan pembelajaran siswa juga terlihat kurang begitu antusias, hanya guru yang terlihat aktif menjelaskan dan siswa begitu pasif, hasil belajar siswa yang masih rendah dapat dilihat dari hasil ulangan harian siswa. Untuk itu dalam penelitian ini peneliti menggunakan media ultanglek untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Penelitian dari (Fitriyana, 2018) bahwa penggunaan media ular tangga merupakan salah satu media yang menarik dan inovatif dalam pembelajaran. Ular tangga merupakan permainan tradisional yang banyak digemari oleh anak-anak karena sifatnya yang menyenangkan dari dulu hingga sekarang. Kelebihan permainan ular tangga yaitu dapat meningkatkan motivasi peserta *Penerapan Media Ultanglek*

didik serta permainan ular tangga juga dapat membentuk sikap dan keterampilan yaitu melalui bekerja sama setiap kelompok. Penggunaan media dapat mempengaruhi penilaian dari hasil belajar siswa penelitian merupakan suatu proses untuk mengetahui apakah proses dan hasil dari suatu program kegiatan telah sesuai dengan rujukan atau kriteria yang ditetapkan (Prasetya, 2012).

Hasil belajar ranah keterampilan siswa diperoleh setelah siswa melaksanakan kegiatan pembelajaran pada tiap pertemuan pada siklusnya, observer melihat keterampilan siswa saat peneliti dan siswa sedang dalam proses pembelajaran, observer yang bertugas untuk menilai keterampilan siswa, indikator yang digunakan dalam penelitian ini Menurut (Murtono, 2017) (1) gerakan refleks, (2) keterampilan gerakan dasar (3) kemampuan perseptual, (4) keharmonisan atau ketepatan, (5) gerakan keterampilan kompleks.

Berdasarkan data prasiklus ranah keterampilan siswa pada prasiklus diperoleh presentase sebesar 57,36% untuk itu perlu adanya tindakan pada siklus I pertemuan I diperoleh presentase sebesar 68,94% dan pada pertemuan II mengalami peningkatan ranah keterampilan siswa dengan presentase sebesar 73,15% dengan kualifikasi baik dan berhasil, pada siklus II ranah ranah keterampilan siswa pada pertemuan I diperoleh presentase sebesar 81,05% dan pada pertemuan II meningkat

dengan presentase sebesar 83,42% dengan kualifikasi baik dan berhasil.

Penelitian yang dilakukan peneliti hampir sejalan dengan penelitian yang dilakukan (Darminto, n.d.). Dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar pada siklus I peningkatan ketuntasan hasil belajar siswa mencapai 77,78% sedangkan pada siklus II ketuntasan belajar siswa meningkat menjadi 100%. Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Aniq dan Darminto (2013) dan peneliti adalah sama-sama menggunakan media ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Hasil presentase ketuntasan hasil belajar siswa pada ranah pengetahuan muatan Bahasa Indonesia pada siklus I memperoleh presentase ketuntasan sebesar 73,68% dan pada siklus II diperoleh presentase ketuntasan sebesar 89,47%, sedangkan pada muatan IPS pada siklus I diperoleh presentase ketuntasan sebesar 78,94% sedangkan pada siklus II diperoleh ketuntasan sebesar 94,73%. Pada hasil belajar siswa ranah keterampilan pada siklus I pertemuan I diperoleh presentase sebesar 68,94% dan pada siklus I pertemuan II meningkat dengan presentase sebesar 73,15%, sedangkan pada siklus II pertemuan I diperoleh presentase sebesar 81,05% dan pada siklus II pertemuan II meningkat dengan presentase sebesar 83,42%.

*Penerapan Media Ultanglek*

Dari hasil belajar yang telah dijabarkan di atas, dalam proses peningkatan hasil belajar memang tidak dapat lepas tangan dari peran guru untuk memilih media pembelajaran yang efektif. Menurut (Dewi, Kurnia, & Panjaitan, 2017) 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, meningkatnya hasil belajar siswa merupakan sebuah hal yang diinginkan, serta dapat mempermudah guru untuk menyampaikan materi pembelajaran.

Sedangkan ular tangga engklek merupakan media yang dapat memberikan manfaat untuk siswa yang sulit belajar, karena media ular tangga merupakan media permainan yang dapat dimainkan oleh siswa dan siswa diarahkan bermain sambil belajar. Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah media ular tangga engklek berukuran 2,5 meter x 3 meter dengan jumlah pijakan 20 pijakan, setiap pijakan terdapat gambar dan terdapat kartu soal, yang menjadi pion dalam permainan ular tangga adalah siswa dan siswa memainkan secara engklek, siswa akan diberikan kartu soal dan akan memecahkan masalah sesuai masalah yang terdapat pada kartu soal.

Kartu soal berisi mengenai materi yang akan diajarkan yaitu ide pokok

dankeragaman di Negeriku setiap perwakilan kelompok yang sudah diberi kartu soal diminta untuk memecahkan permasalahan sesuai dengan soal yang terdapat pada kartu soal, jika perwakilan kelompok belum bisa menjawab pertanyaan yang terdapat didalam soal maka kelompok akan berhenti selama 1 kali permainan, dan jika perwakilan kelompok sudah menjawab maka guru dan siswa bersama-sama berdiskusi menyimpulkan jawaban dari kelompok tersebut. Dalam permainan ini siswa diajarkan untuk bisa berani menjawab, berani memecahkan permasalahan yang terdapat pada kartu soal.

Permainan Ular tangga merupakan salah satu jenis permainan yang sering dimainkan oleh anak-anak (Widiowati, 2014). Permainan yang dimainkan oleh dua orang atau lebih ini dapat melatih anak untuk berkompetisi ataupun mencari pemenang dalam bermain. Selain itu permainan ular tangga dapat melatih anak untuk bekerja sama serta melatih anak untuk bertindak sportif dan juga dapat melatih kerjasama siswa antar teman.

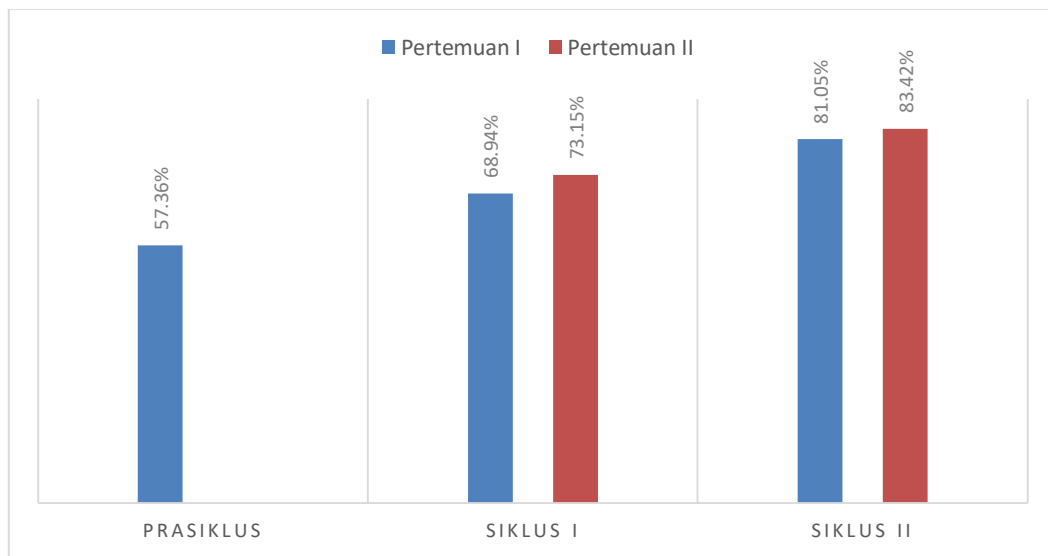
Di dalam bermain media ular tangga agar siswa tidak terfokus hanya dengan bermain namun juga dengan belajar perlu keterampilan guru agar siswa dapat bermain sambil belajar sehingga media ular tangga hanya sebagai perantara agar siswa juga dapat memahami materi yang akan diajarkan.

(Supriyono, 2018) menegaskan bahwa penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan minat dan motivasi belajar siswa, mengurangi atau menghindari terjadinya verbalisme, membangkitkan nalar siswa yang teratur, sistematis, dan untuk menumbuhkan pengertian dan pengembangan nilai-nilai dalam diri siswa.

Kanzunudin (2016:4) menjelaskan bahasa adalah sistem lambang bunyi yang bersifat arbitir, karena lambang-lambang bunyi tersebut adanya berdasarkan kesepakatan masyarakat pemakai bahasa yang bersangkutan, bahasa merupakan hal yang digunakan dalam kegiatan sehari-hari. Sedangkan, ilmu pengetahuan sosial, yang sering disingkat dengan IPS adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji berbagai disiplin ilmu sosial dan humaniora serta kegiatan dasar manusia yang dikemas secara ilmiah dalam rangka memberi wawasan dan pemahaman yang mendalam kepada peserta didik, khususnya di tingkat dasar dan menengah ataupun dimulai dari jenjang sekolah dasar (Susanto, 2013).

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran ular tangga engklek meningkatkan hasil belajar siswa ranah pengetahuan dan keterampilan dikelas IV SDN 2 Gondoharum. Hasil ini dapat dilihat pada gambar 2.



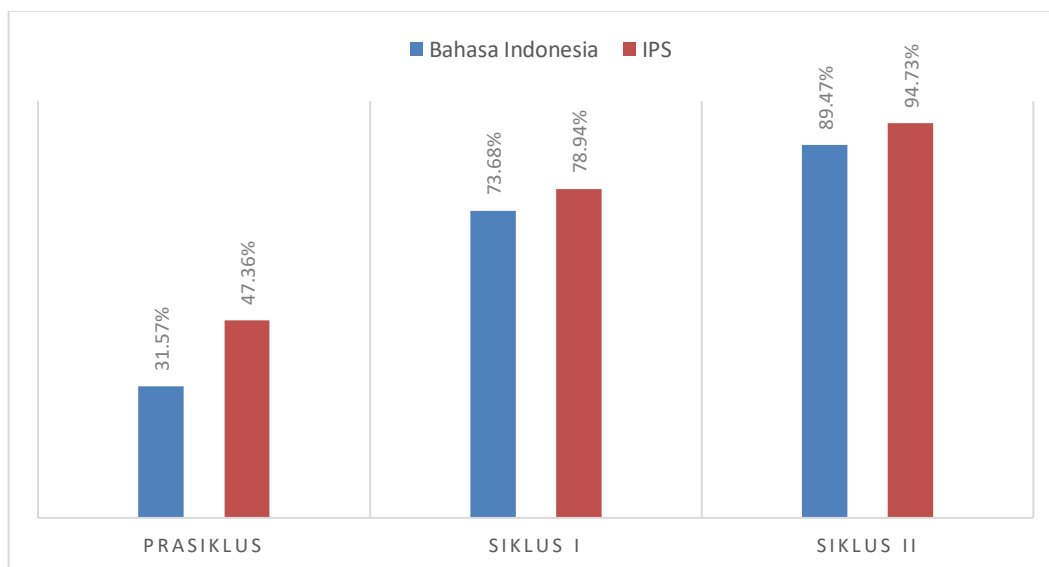


**Gambar 2 Diagram Ketuntasan Hasil Belajar Ranah Keterampilan Siswa Prasiklus, Siklus I, Siklus II**

Berdasarkan diagram yang telah dijabarkan pada gambar 2 dapat dilihat bahwa pada keterampilan siswa selama prasiklus, siklus I dan siklus II terus mengalami peningkatan pada setiap pertemuannya, hal tersebut membuktikan bahwa penggunaan media ular tangga engklek dalam ranah keterampilan siswa dapat dikatakan berhasil. Menurut (Pasaribu, 2017) ranah psikomotor adalah ranah yang berkaitan dengan keterampilan (*skill*) atau kemampuan bertindak setelah seseorang menerima pengalaman belajar tertentu. Psikomotor

berhubungan dengan hasil belajar yang pencapaiannya melalui keterampilan sebagai hasil dari tercapainya kompetensi pengetahuan.

Hasil belajar diperoleh setelah dilaksanakannya pembelajaran tiap siklus, indikator yang digunakan peneliti Anderson dalam Krathwohl (2014:30). Rincian indikator hasil belajar ranah kognitif tersebut adalah sebagai berikut: mengingat (C1), memahami (C2), menerapkan (C3), menganalisis (C4), mengevaluasi (C5), mencipta (C6). Hasil belajar tersebut dapat dilihat pada gambar 3.



**Gambar 3: Diagram Peningkatan Presentase Ranah Pengetahuan Siswa Prasiklus, Siklus I, Siklus II**

Berdasarkan hasil diagram yang telah dijabarkan pada gambar 3 mengenai ranah pengetahuan telah dijabarkan bahwa ranah pengetahuan siswa dapat meningkat tiap siklusnya. Menurut (Fajriah, 2019) ranah afektif juga menentukan keberhasilan seseorang. Sehingga, pembelajaran perlu memperhatikan pelaksanaan penilaian ranah afektif. Satuan pendidikan perlu merancang dan mengembangkan penilaian ranah afektif yang tepat agar tujuan pembelajaran dapat dicapai optimal.

Pada tahap siklus I siswa masih sulit dikondisikan, apalagi saat menggunakan media ultanglek siswa ramai dan menggerombol. Siswa ingin melihat temannya yang menjadi pion, guru sudah menginstruksikan agar siswa kondusif. Pada

siklus II siswa sudah dapat kondusif siswa mengikuti pembelajaran sesuai arahan guru, namun masih terdapat beberapa siswa yang belum sepenuhnya mendengarkan instruksi dari guru.

Peningkatan hasil belajar siswa ranah pengetahuan muatan IPS dan Bahasa Indonesia, berdasarkan data nilai ulangan siswa pada muatan Bahasa Indonesia dan IPS peneliti memperoleh nilai prasiklus siswa yaitu pada muatan Bahasa Indonesia presentase ketuntasan nilai Bahasa Indonesia yaitu sebesar 31,57% atau 6 siswa mencapai KKM dan 10 siswa belum mencapai KKM dengan presentase 68,42%, sedangkan pada muatan IPS terdapat 9 siswa yang berhasil mencapai KKM dengan presentase 47,36% dan 10 siswa belum mencapai KKM dengan

presentase 52,63%, sedangkan pada siklus I muatan Bahasa Indonesia memperoleh presentase sebesar 73,68% atau 14 siswa tuntas, dan 5 siswa belum tuntas dengan presentase sebesar 26,31%, sedangkan pada muatan IPS memperoleh presentase sebesar 78,94% atau 15 siswa tuntas dan 4 siswa belum tuntas dengan presentase 21,05%. Pada siklus II muatan Bahasa Indonesia memperoleh presentase ketuntasan sebesar 89,47% atau 17 siswa tuntas dan 2 siswa belum tuntas dengan presentase 10,52% dan pada muatan IPS presentase ketuntasan sebesar 94,73% atau 18 siswa tuntas dan terdapat 1 siswa belum tuntas dengan presentase 5,26%.

Penelitian yang dilakukan peneliti hampir sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Widiowati, 2014). Hasil penelitiannya menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar pada peningkatan klasikal setiap siklus. Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Widowati dan Mulyani (2014) dan oleh peneliti adalah sama-sama menggunakan media ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Pada tahap pelaksanaan siswa sangat antusias terlebih lagi saat guru menggunakan media pembelajaran, siswa merasa tertarik dan penasaran mengenai media ultanglek yang dibawa guru, siswa tertantang dan respon siswa sangat positif, tahap pengamatan yang dilaksanakan oleh peneliti berupa *Penerapan Media Ultanglek*

pengamatan langsung peneliti melihat respon siswa terhadap media pembelajaran ultanglek, pada awal dilaksanakan penelitian pada siklus I siswa masih sulit dikondisikan saat bermain permainan ultanglek, siswa merasa senang hanya saja saking antusiasnya siswa sampai berdiri untuk menyaksikan team dari kelompoknya bermain ultanglek.

Pada siklus II siswa sudah dapat bermain dengan rapi dan respon siswa masih positif siswa senang menggunakan media pembelajaran sebagai perantara dari materi yang diberikan. Tahap refleksi pada siklus I sudah dilakukan perbaikan dan terbukti pada siklus II siswa dapat diarahkan dan suasana kelas dapat dikondisikan

Berdasarkan pernyataan-pernyataan tersebut setelah diadakan tindakan dengan menggunakan media ultanglek pada tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku muatan Bahasa Indonesia dan IPS terhadap siswa kelas IV SDN 2 Gondoharum mengalami peningkatan pada hasil belajar ranah pengetahuan dan keterampilan dan telah memenuhi indikator keberhasilan yang telah ditetapkan sehingga penelitian ini dapat dikatakan berhasil.

## **PENUTUP**

Berdasarkan penjabaran yang telah diuraikan di atas dapat disimpulkan bahwa peningkatan hasil belajar dalam menggunakan

pembelajaran media ular tangga engklek dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Penggunaan media ular tangga engklek tema 7 Indahnya keragaman di negerik subtema 1 dan 2 Pembelajaran 3 dan 4 di SDN 2 Gondoharum pada kelas IV mampu meningkatkan keterampilan guru. Hal tersebut berdasarkan data hasil observasi guru pada prasiklus, siklus I, dan siklus II yang telah dilaksanakan oleh guru dan menunjukkan peningkatan presentase. Penilaian keterampilan guru pada prasiklus memperoleh presentase sebesar 61,80% dengan kriteria cukup dan tidak berhasil, sedangkan pada siklus I diperoleh presentase sebesar 77,43% , pada siklus II diperoleh presentase sebesar 84,72% dengan kriteria sangat baik dan berhasil.
2. Penggunaan media ular tangga engklek tema 7 Indahnya keragaman di negeriku Subtema 1 dan 2 Pembelajaran 3 dan 4 di SDN 2 Gondoharum pada kelas IV mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada ranah pengetahuan dan ranah keterampilan khususnya pada muatan Bahasa Indonesia dan IPS. Hal tersebut berdasarkan data prasiklus, siklus I, dan siklus II yang menunjukkan peningkatan presentase pada ranah pengetahuan dan ranah keterampilan. Pada ranah pengetahuan prasiklus muatan Bahasa Indonesia memperoleh presentase

ketuntasan sebesar 31,57% atau 6 siswa yang mencapai KKM, dan 68,42% atau 13 siswa yang mendapat nilai dibawah KKM, Pada muatan IPS adalah 47,36% atau 9 siswa yang berhasil mencapai kkm dan 52,63% atau 10 siswa yang belum mencapai KKM, sedangkan pada Siklus I ranah pengetahuan presentase ketuntasan muatan Bahasa Indonesia diperoleh sebesar 73,68% siswa tuntas sebanyak 14 siswa dan siswa belum tuntas 5 siswa dengan presentase 26,31%, sedangkan pada muatan IPS presentase ketuntasan sebesar 78,94%, 15 siswa tuntas dan 4 siswa belum tuntas dengan presentase sebesar 21,05%.

3. Pada siklus II ranah pengetahuan pada muatan Bahasa Indonesia presentase tuntas 89,47%, 17 siswa tuntas dan 2 siswa belum tuntas dengan presentase 10,52%, sedangkan pada muatan IPS presentase tuntas 94,73%, 18 siswa tuntas dan 1 siswa belum tuntas dengan presentase 05,26%. Sedangkan pada ranah keterampilan siswa pada prasiklus memperoleh presentase sebesar 57,36% sedangkan pada siklus I pertemuan 1 memperoleh presentase sebesar 68,94% dan pada pertemuan 2 meningkat menjadi 73,15% dengan kualifikasi baik dan berhasil, pada siklus II ranah keterampilan siswa pada pertemuan 1 memperoleh presentase sebesar 81,05%

dan pada pertemuan 2 memperoleh presentase senesar 83,42% dengan kualifikasi baik dan berhasil.

Beberapa saran dari hasil penelitian dan pengembangan media ular tangga engklek yang dilakukan oleh peneliti sebagai berikut:

1. Sebaiknya apabila siswa menemukan kesulitan pada proses pembelajaran atau siswa kurang memahami materi yang sudah dijelaskan guru, siswa dapat bertanya kepada guru.
2. Diharapkan guru memberikan arahan kepada siswa agar siswa dapat percaya diri dalam menyampaikan pendapat.

## REFERENSI

- Arikunto, S. (2010). *Penelitian Tindakan 2010*. Yogyakarta: Aditya Media.
- Darminto, A. dan. (n.d.). Terapan Media Permainan Ular Tangga Pintar Dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar, 31–41.
- 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, 2(1), 2091–2100.
- Fajriah, S. dan. (2019). Penilaian Ranah Afektif Dalam Bentuk Penilaian Skala Sikap Untuk Menilai Hasil Belajar, 7, 71–81.
- Fitriyana, N. S. (2018). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Terintegrasi Asmaul Husna Pada Pembelajaran Tematik.
- Holis, A. (2016). Belajar Melalui Bermain *Penerapan Media Ultangklek Untuk Pengembangan Kreativitas dan Kognitif Anak Usia Dini*.
- Indriana, D. (n.d.). *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Jogjakarta: Diva Press.
- murtono. (2017). *Merencanakan dan Mengelola Model-model Pembelajaran Inovatif (Student Center Learning)*. Ponorogo: Wade Group.
- Nurdiani, Y. (2013). Penerapan Prinsip Bermain Sambil Belajar Dalam Mengembangkan Multiple Inteligencia Pada Pendidikan Anak Usia dINI, 2(2252), 85–93.
- Pasaribu. (2017). Pengembangan Instrumen Penilaian Ranah Psikomotor Pada Materi Titrasi Asam Basa Kelas XI-MIA SMAN 4 Kota Jambi.
- Prasetya. (2012). Meningkatkan Keterampilan Menyusun Instrumen Hasil Belajar Berbasis Modul Interaktif Bagi Guru-guru IPA SMP N Kota Magelang, 1(2), 107.
- Rohmah, N. (2016). Bermain dan Pemanfaatannya Dalam Perkembangan Anak Usia Dini.
- Siswanto. (2016). Pengelolaan Media Pembelajaran di Sekolah Dasar Negeri 3 Boyolali, 1–17.
- Sudaryono, D. (2013). *Pengembangan Instrumen Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: ALFABETA cv.
- Sukirno, R. (2017). Optimalisasi Hasil Belajar IPS Melalui Permainan Tradisional.
- Supriyono. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD, II, 45.
- Susanto. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*.

Jakarta: Prenadamedia Group.

- Widiana, I. W., & Parera, N. P. G. (2019).  
Media Permainan Ular Tangga Untuk  
Meningkatkan Hasil Belajar Siswa  
Kelas IV Pada Kompetensi  
Pengetahuan IPA, 3, 315–322.
- Widiowati, F. dan M. (2014). Penggunaan  
Media Ular Tangga Untuk  
Meningkatkan Hasil Belajar Siswa  
Pada Tema Hiburan.