



Analisis Keaktifan Belajar Peserta Didik Melalui Media Ular Tangga Mata Pelajaran IPAS Kelas IV

Nurul Dian Pertiwi^{1*}, Farida Nursyahidah², Arfilia Wijayanti³, Karunia Suhono⁴

¹PGSD/PPG/Universitas PGRI Semarang

Email: nurulpertiwi8@gmail.com

²PGSD/PPG/Universitas PGRI Semarang

Email: faridanursyahidah@upgris.ac.id

³PGSD/PPG/Universitas PGRI Semarang

Email: arfiliawijayanti@upgris.ac.id

⁴SDN Sarirejo Semarang Jawa Tengah

Email: karuniasuhono@gmail.com

Abstract. *The purpose of this study was to find out the active learning of students through the medium of snakes and ladders in science subjects. This type of research is qualitative descriptive research. The source of the research data came from fourth grade students at SDN Sarirejo. The data used in this study are the results of observations, interviews, and documentation of fourth grade students related to students' active learning problems. The analytical method used is descriptive qualitative. Based on the findings of the research results, the following conclusions can be drawn. Based on the results of the research on the activeness of students using snakes and ladders media in science subjects, the average activity of students in class IV A was 72.7%, so it was included in the good criteria. Students tend to be interested in following the learning process. In this case, the teacher acts as a facilitator for students. Students who are active in the game of snakes and ladders can find their own concept of the material being studied. Because the media in the game of snakes and ladders is combined with group discussions.*

Keywords: *Active Learning; Snakes and Ladders Media; Science and Technology.*

Abstrak. *Tujuan penelitian ini adalah mengetahui keaktifan belajar peserta didik melalui media ular tangga mata pelajaran IPAS. Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif. Sumber data penelitian berasal dari peserta didik kelas IV SDN Sarirejo. Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi peserta didik kelas IV terkait dengan permasalahan keaktifan belajar peserta didik. Metode analisis yang digunakan adalah deskriptif kualitatif. Berdasarkan temuan dari hasil penelitian, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut. Berdasarkan hasil penelitian keaktifan peserta didik menggunakan media ular tangga pada mata pelajaran IPAS rata-rata keaktifan peserta didik kelas IV A adalah 72,7% sehingga termasuk dalam kriteria baik.bisa. Dari 28 peserta didik terdapat 10 peserta didik yang kriteria keaktifannya sangat baik, 10 peserta didik kriteria keaktifan cukup, 8 peserta didik kriteria keaktifan cukup dalam keaktifan selama pembelajaran. Peserta didik cenderung tertarik mengikuti proses pembelajaran. Dalam hal ini, guru berperan sebagai fasilitator bagi peserta didik. Peserta didik yang aktif dalam permainan ular tangga dapat menemukan sendiri konsep materi yang sedang dipelajari. Sebab media dalam permainan ular tangga dipadukan dengan diskusi kelompok.*

Kata Kunci: *Keaktifan Belajar; Media Ular Tangga; IPAS.*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu usaha yang dilakukan untuk mengembangkan kemampuan dan kepribadian individu melalui proses atau kegiatan tertentu (pengajaran, bimbingan, latihan) serta interaksi individu dengan lingkungannya untuk mencapai manusia seutuhnya (insan kamil) (Arifin, 2014: 39). Oleh sebab itu, bimbingan harus diberikan kepada anak sejak dini untuk mengetahui dan memngembangkan kecerdasan yang dimiliki seorang anak. Manusia senantiasa belajar sejak lahir sampai akhir hayatnya untuk menjadi lebih baik. Sekolah sebagai salah satu lembaga formal tempat belajar peserta didik, berfungsi sebagai sarana bimbingan peserta didik dalam mengembangkan kreativitas peserta didik kearah yang positif sehingga memperoleh ilmu pengetahuan. Salah satu cara untuk dapat mencapai tujuan dalam belajar di sekolah yaitu dengan melaksanakan pembelajaran yang menarik, menyenangkan dan bermakna yang sebelumnya telah disusun perangkat pembelajaran agar pelaksanaan dapat berjalan dengan lancar.

Pembelajaran pada abad 21 dalam implementasi kurikulum 2013 dilaksanakan melalui model pembelajaran yang menekankan peserta didik untuk dapat mencari tahu dari berbagai sumber observasi, hal ini dimaksudkan agar peserta didik memiliki kemampuan merumuskan masalah. Pembelajaran abad 21 menitik beratkan pada kemampuan berpikir kritis bukan hanya berpikir mekanistik. Dengan demikian dukungan dari kerjasama dan kolaborasi juga ditekankan dalam menyelesaikan masalah-masalah dalam proses pembelajaran (Novika, 2019). Untuk mencapai tujuan tersebut, diperoleh adanya kreativitas guru dalam mengelola dan melaksanakan pembelajaran yang berbasis pada pengalaman belajar dan pemecahan masalah.

Al-tabany (2014: 221), untuk melaksanakan pengembangan perangkat pembelajaran diperlukan model pengembangan yang sesuai dengan sistem pendidikan. Perangkat pembelajaran sangat diperlukan dalam menciptakan suasana belajar. Suasana belajar sebagai penunjang minat peserta didik untuk aktif dalam pembelajaran, diperlukan sarana pembelajaran sebagai fasilitas sebagai pendukung perkembangan peserta didik. Salah satu fasilitas pendukung dalam pembelajaran yaitu media yang menarik untuk meningkatkan minat serta keaktifan peserta didik. Media dan strategi pembelajaran dapat dikemas dengan menyesuaikan karakter dari peserta didik agar proses dan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan optimal.

Proses pembelajaran pada hakikatnya merupakan aktivitas interaksi antara guru dan siswa dimana mereka terlibat dalam interaksi yang membutuhkan timbal balik untuk mengetahui sejauh mana pemahaman dari penyampaian materi. Dengan kata lain proses pembelajaran tidak hanya dilakukan satu arah sebagaimana guru yang selalu aktif menyampaikan materi siswa harus ikut berperan aktif. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia aktif diartikan sebagai giat berusaha dan bekerja. Kegiatan berusaha dan bekerja dalam proses pembelajaran yang dapat dilakukan oleh siswa yaitu aktif merespon penyampaian materi oleh guru.

Menurut Apri Dwi Prasetyo, M. A. (2021) aktivitas adalah suatu kegiatan yang memiliki sifat mental maupun fisik dengan berfikir dan berbuat sesuatu sebagai struktur yang tidak dapat dipisahkan. Indikator keaktifan belajar menurut (Sudjana, 2016: 61) dapat dilihat dari beberapa hal yaitu: (1) Ketika kegiatan belajar mengajar berlangsung siswa turut serta melaksanakan tugas belajarnya, (2) Siswa mau terlibat dalam pemecahan masalah dalam kegiatan pembelajaran, (3) Siswa mau bertanya kepada teman atau kepada guru apabila tidak memahami materi atau menemui kesulitan, (4) Siswa mau berusaha mencari informasi yang dapat diperlukan untuk pemecahan persoalan yang sedang dihadapinya, (5) Siswa melakukan diskusi kelompok sesuai dengan petunjuk guru, (6) Siswa mampu menilai kemampuan dirinya dan hasil-hasil yang diperolehnya, (7) Siswa berlatih memecahkan soal atau masalah, dan (8) Siswa memiliki kesempatan menggunakan atau menerapkan apa yang telah diperolehnya dalam menyelesaikan tugas atau persoalan yang dihadapinya aktivitas siswa dapat dibagi menjadi dua, yaitu aktivitas secara fisik dan aktivitas secara psikis. Aktivitas secara fisik adalah gerak tubuh guna menciptakan suatu gerakan, bermain, bahkan bekerja dalam kelas maupun lingkungan sekolah, sedangkan aktivitas yang dilakukan dengan jiwa sebanyak-banyaknya, seperti berpikir dalam rangka

pembelajaran. Pembelajaran yang dinilai berhasil dan berkualitas jika seluruh atau sebagian besar siswa dapat ikut serta secara aktif baik fisik maupun psikisnya.

Menurut Sari M. K. (2015) menyatakan bahwa media pembelajaran yakni penyampaian pesan (*carriers of information*) berinteraksi dengan siswa melalui pengindraannya siswa dapat dipanggil untuk menggunakan sesuatu alat indranya untuk menerima informasi, atau dapat juga menggunakan kombinasi alat indra sekaligus, sehingga kegiatan berkomunikasi lebih saksama. Berdasarkan pendapat tersebut maka Media pembelajaran merupakan alat bantu yang dipergunakan guru untuk menyampaikan materi pelajaran kepada siswa dimana media pembelajaran akan memudahkan siswa dalam menerima pelajaran, siswa dapat terlibat langsung dalam proses pembelajaran dan menarik siswa untuk aktif dalam proses belajar. Media pembelajaran dapat berupa media grafis, media audio, media proyeksi diam, dan media permainan. Guru dapat menciptakan dan mengembangkan suatu media pembelajaran berbasis permainan bagi siswa. Penggunaan media pembelajaran akan berpengaruh terhadap kegiatan siswa selama proses belajar mengajar. Pemilihan media pembelajaran harus disesuaikan dengan materi yang diajarkan dan kondisi siswa, sehingga diharapkan siswa dapat terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran. Seorang guru harus mampu memilih media pembelajaran yang tepat agar siswa dapat termotivasi untuk berperan aktif dalam pembelajaran.

Menurut Meylina dkk, (2018) bahwa permainan (*games*) adalah setiap kontes antara para pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu. Menurut Lestari, (2021) menyatakan bahwa setiap permainan harus mempunyai empat komponen utama, yaitu: (1) adanya pemain, biasanya lebih dari dua orang. (2) adanya lingkungan dimana para pemain berinteraksi. (3) adanya aturan-aturan main, dan (3) adanya tujuan tertentu yang ingin dicapai. Menurut Dewi dkk (2017) permainan ular tangga adalah permainan yang dikenal di seluruh nusantara. Permainan ini menggunakan tiga peralatan, yaitu dadu, bidak, dan papan ular tangga, permainan ular tangga dimainkan oleh dua orang atau lebih. Media permainan ular tangga yang digunakan dapat disesuaikan dengan materi atau bahan ajar serta kelas agar siswa tetap mengikuti pembelajaran dengan senang, tidak bosan, dan terkesan menarik. Dalam permainan setiap siswa memiliki kesempatan untuk mengocok dadu. Dadu berisikan nomor 1 sampai 6 dan didalam papan ular tangga terdapat kotak kecil-kecil yang didalam nya terdapat gambar ular dan tangga. Setelah mengocok dadu siswa diperbolehkan memainkan permainan sesuai dengan nomor yang telah didapatkan. Permainan ular tangga dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa. Siswa akan cenderung tertarik mengikuti proses pembelajaran. Dalam hal ini, guru berperan sebagai fasilitator bagi siswa. Siswa yang aktif dalam permainan ular tangga dapat menemukan sendiri konsep materi yang sedang dipelajari. Sebab metode dalam permainan ular tangga dipadukan dengan diskusi kelompok. Dalam diskusi kelompok ini siswa diberikan suatu permasalahan yang berkaitan dengan materi dalam kehidupan sehari-hari.

IPAS merupakan gabungan antara IPA dan IPS. IPAS secara konten sangat dekat dengan alam dan interaksi antarmanusia. Pembelajaran IPAS perlu menghadirkan konteks yang relevan dengan kondisi alam dan lingkungan sekitar siswa (Tim, 2021). IPAS juga berperan penting dalam pembentukan kompetensi literasi dan numerasi. Saat ini literasi dan numerasi secara umum dipahami hanya terkait dengan Bahasa Indonesia dan Matematika. Oleh sebab itu perlu dilakukan pengembangan IPAS yang dapat dikaitkan dengan literasi dan numerasi. Dengan demikian, siswa dapat terbantu dalam memahami konten dan konteks mata pelajaran IPAS, memperkuat penguasaan literasi dan numerasi serta menjadi kecakapan hidup dalam kehidupan sehari-hari.

IPA atau Sains merupakan kumpulan pengetahuan dan cara-cara untuk mendapatkan dan mempergunakan pengetahuan itu. Sains memiliki tiga komponen yang tidak dapat dipisahkan, yaitu produk, proses ilmiah, dan sikap ilmiah. Oleh sebab itu belajar sains adalah belajar produk, proses, dan sikap. Sains sebagai produk memiliki makna sains merupakan organisasi fakta, konsep, prosedur, prinsip, dan hukum-hukum alam. Sains sebagai proses menjelaskan bahwa temuan sains diperoleh dari proses ilmiah atau kerja ilmiah. Sains sebagai sikap memiliki makna bahwa sikap ilmiah mendasari proses ilmiah yang berguna dalam menghasilkan produk sains. IPS merupakan pengetahuan yang

mengkaji peristiwa, fakta, dan konsep yang berkaitan dengan ilmu sosial. Melalui pembelajaran IPS, siswa diarahkan untuk menjadi warga negara Indonesia yang berwawasan sosial luas, demokratis, dan bertanggung jawab, serta menjadi warga dunia yang cinta damai. Keterpaduan IPA dan IPS mendasari pengembangan konten literasi dan numerasi lebih kontekstual, karena materi IPA mendapat dukungan kondisi kontekstual masyarakat dalam kehidupan sehari-hari dari IPS.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan peneliti selama di SDN Sarirejo. Guru pada saat pembelajaran menggunakan media video dan ppt. Antusias siswa pada saat pembelajaran berlangsung terbilang rendah hal tersebut dibuktikan dengan adanya siswa yang bercanda, berbicara pada temannya dan tidak memperhatikan saat guru menyampaikan materi pembelajaran. Kurangnya minat belajar, hal ini dibuktikan dengan adanya siswa masih diam saat guru bertanya dan menawarkan pertanyaan tentang materi pembelajaran. Guru mendominasi kegiatan proses pembelajaran sehingga membatasi ruang bagi siswa berpikir secara kritis. Penyampaian materi oleh guru dalam kegiatan pembelajaran masih menggunakan metode konvensional berupa ceramah dan penggunaan media yang terbatas seperti LKS, PPT. Maka dari itu peneliti mencari alternatif lain dengan menggunakan berbagai jenis aplikasi dan media pembelajaran sehingga mereka bisa dapat menyampaikan materi.

Penelitian yang dilakukan oleh Pramudya Wardhana, N. (2022) dalam jurnalnya yang berjudul "Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Model Discovery Learning Berbantu Media Ular Tangga Edukatif Pada Pembelajaran Tema 1 Kelas III SDN 2 Babadan" Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Penelitian ini membahas peningkatan keaktifan dan hasil belajar peserta didik. Dalam penelitian ini terdapat penjelasan bahwa penerapan model pembelajaran Discovery Learning berbantu media ular tangga edukatif dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik. Pelaksanaan pembelajaran berbantu media ular tangga edukatif dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran tema I kelas III semester I SD Negeri 2 Babadan Kecamatan Kaliori Kabupaten rembang. Maka dari itu peneliti memilih media ular tangga dalam pembelajaran untuk menganalisis keaktifan peserta didik. Siswa yang biasanya mendapatkan materi dalam bentuk ceramah dan lewat PPT ketika menggunakan media ular tangga ini siswa lebih dulu akan diberikan sebuah misi untuk menyelesaikan soal lewat permainan ular tangga dengan ini siswa bisa lebih aktif.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan yaitu, penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian deskriptif adalah penelitian dengan cara membuat deskripsi/gambaran/lukisan secara sistematis, faktual, dan aktual mengenai fakta-fakta. Pengumpulan data dilakukan dengan observasi, wawancara dan dokumentasi. Analisis data keaktifan belajar dengan cara data keaktifan belajar siswa yang telah diperoleh, dinilai menggunakan kriteria penskoran keaktifan belajar siswa agar dapat diketahui skor keaktifan belajar siswa. Setelah skor keaktifan belajar siswa tersebut diperoleh, langkah selanjutnya melakukan pengolahan data dengan memasukkan skor keaktifan belajar siswa pada skala keaktifan siswa, agar dapat diketahui skala keaktifan belajar siswa pada tiap tindakan yang kemudian disajikan pada deskriptif data. Keaktifan belajar siswa diobservasi dengan lembar keaktifan belajar siswa yang berisi indikator keaktifan yang harus dicapai siswa. Penilaian pada lembar observasi ini dengan menentukan persentase keaktifan setiap siswa. Keaktifan siswa (PKS) diperoleh dari

$$PKS = \frac{\text{Jumlah indikator yang terpenuhi}}{\text{Jumlah indikator keseluruhan}} \times 100\%$$

Tabel 1. Persentase Keaktifan Siswa.

Presentase	Kategori
75 % < skor ≤ 100 %	Sangat baik
50 % < skor ≤ 75 %	Baik
25 % < skor ≤ 50 %	Cukup
0 ≤ skor ≤ 25 %	Kurang

Indikator keaktifan belajar menurut (Sudjana, 2016: 61) dapat dilihat dari beberapa hal yaitu: (1) Ketika kegiatan belajar mengajar berlangsung siswa turut serta melaksanakan tugas belajarnya, (2) Siswa mau terlibat dalam pemecahan masalah dalam kegiatan pembelajaran, (3) Siswa mau bertanya kepada teman atau kepada guru apabila tidak memahami materi atau menemui kesulitan, (4) Siswa mau berusaha mencari informasi yang dapat diperlukan untuk pemecahan persoalan yang sedang dihadapinya, (5) Siswa melakukan diskusi kelompok sesuai dengan petunjuk guru, (6) Siswa mampu menilai kemampuan dirinya dan hasil-hasil yang diperolehnya, (7) Siswa berlatih memecahkan soal atau masalah, dan (8) Siswa memiliki kesempatan menggunakan atau menerapkan apa yang telah diperolehnya dalam menyelesaikan tugas atau persoalan yang dihadapinya.

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Sarirejo, yang berlokasi di Jalan RA. Kartini No. 151 Kecamatan Semarang Timur Kota Semarang Jawa Tengah. Penelitian ini dilakukan pada kelas IV. Subjek dalam penelitian yaitu peserta didik kelas IV SDN Sarirejo. Alasan peneliti memilih untuk melakukan penelitian yaitu untuk menganalisis keaktifan belajar peserta didik melalui media ular tangga pada mata pelajaran IPAS kelas IV.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Dalam penelitian ini menganalisis bahwa penggunaan media ular tangga mempengaruhi keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS kelas IV SDN Sarirejo. Berdasarkan hasil observasi, wawancara dan dokumentasi dalam penelitian ini berdasarkan hasil catatan lapangan menyatakan bahwa pada saat pembelajaran pada mata pelajaran IPAS materi daerahku dan kekayaan alamnya peneliti dimulai dengan menggunakan penyajian masalah yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari kemudian guru menjelaskan aturan permainan ular tangga pembelajaran dilakukan secara berkelompok melalui media ular tangga. Dimana media ular tangga ini dipilih agar siswa dapat termotivasi untuk berperan aktif dalam pembelajaran. Karena dalam permainan ular tangga terdapat soal-soal yang perlu dikerjakan peserta didik di setiap langkahnya. Permainan ular tangga dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik.

Gambar 1. Kegiatan Pembelajaran.



Grafik 1. Persentase Keaktifan Siswa (PKS).



Keaktifan siswa selama proses belajar mengajar merupakan salah satu indikator adanya keinginan atau motivasi siswa untuk belajar. Siswa dikatakan memiliki keaktifan apabila ditemukan ciri-ciri perilaku seperti: sering bertanya kepada guru atau siswa lain, mau mengerjakan tugas yang diberikan guru, mampu menjawab pertanyaan yang diberikan, senang diberi tugas belajar, dan lain sebagainya. Hasil observasi keaktifan peserta didik menggunakan media ular tangga pada mata pelajaran IPAS bisa dilihat pada gambar 4.2 bahwa dari 28 peserta didik terdapat 10 peserta didik yang kriteria keaktifannya sangat baik dalam keaktifan selama pembelajaran, 10 peserta didik kriteria keaktifan cukup dalam keaktifan selama pembelajaran, 8 peserta didik kriteria keaktifan cukup dalam keaktifan selama pembelajaran. Rata-rata keaktifan peserta didik kelas IV A adalah 72,7% sehingga termasuk dalam kriteria baik. Peserta didik cenderung tertarik mengikuti proses pembelajaran. Dalam hal ini, guru berperan sebagai fasilitator bagi peserta didik. Peserta didik yang aktif dalam permainan ular tangga dapat menemukan sendiri konsep materi yang sedang dipelajari. Sebab media dalam permainan ular tangga dipadukan dengan diskusi kelompok. Beberapa point yang penting untuk diuraikan yaitu tentang keaktifan peserta didik melalui media ular tangga. Berikut merupakan perincian yang diperoleh dari hasil observasi dan wawancara yang telah ditemukan oleh peneliti yaitu:

Ketika kegiatan belajar mengajar berlangsung peserta didik turut serta melaksanakan tugas belajarnya. Pada saat kegiatan pembelajaran peserta didik terlibat aktif dalam pemecahan masalah dan berusaha mencari informasi yang dapat diperlukan untuk pemecahan persoalan yang disajikan oleh guru melalui permainan ular tangga. Pada saat sesi tanya jawab peserta didik mau bertanya kepada teman atau kepada guru apabila tidak memahami materi atau menemui kesulitan pada saat permainan berlangsung. Peserta didik juga terlibat aktif diskusi kelompok sesuai dengan petunjuk guru.

Pembahasan

Untuk menganalisis keaktifan belajar peserta didik melalui permainan media ular tangga dengan tata cara permainan yaitu guru membagi 2 kelompok besar kemudian (1) Setiap kelompok akan mendapatkan set permainan yang berisi: Papan permainan, dadu, pion, dan kartu permainan (2) Tentukan urutan bermain sebelum memulai. (3) Sesaat sebelum pemain yang mendapat giliran pertama melempar dadu, pemain yang mendapat giliran kedua akan mengambil tumpukan kartu yang paling atas, lalu membacakan tantangan pada kartu untuk dijawab oleh pemain yang akan melempar dadu. (4) Jika pemain memberikan jawaban yang tepat, dia boleh melanjutkan melempar dadu dan melangkah pionnya untuk maju sesuai angka yang ditunjukkan pada dadu. Jika jawaban salah, kesempatan melempar dadu pada putaran tersebut hangus, dan kesempatan diberikan pada pemain berikutnya. (5) Kartu yang sudah dibacakan, dikembalikan lagi pada tumpukan paling bawah. Begitu pun seterusnya. (6) anggota kelompok yang akan menjadi penilai dari jawaban. Beberapa kartu merupakan kartu bonus, sehingga dapat maju dengan melewati tantangan.

Berdasarkan data hasil penelitian menunjukkan bahwa melalui media ular tangga efektif untuk menganalisis keaktifan belajar peserta didik. Berbeda dengan pembelajaran yang dimana guru belum menerapkan media ular tangga dalam pembelajaran sebelumnya guru hanya menggunakan media PPT dan video. Kemudian peneliti menerapkan media ular tangga pada pembelajaran. Karena peneliti berfikir dengan menggunakan media ini akan untuk melihat keaktifan belajar peserta didik. Keaktifan siswa dalam proses belajar menggunakan beberapa indikator-indikator yang ada.

Keaktifan belajar peserta didik melalui media ular tangga pada mata pelajaran IPAS di kelas IV berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang diperoleh terlihat bahwa keaktifan belajar peserta didik di kelas IV menurut peneliti cukup baik. Sikap yang dimiliki setiap peserta didik di kelas sangat bermacam-macam. Ada peserta didik yang aktif dalam permainan ular tangga, ada yang aktif mencari jawaban melalui buku, ada yang berdiskusi dengan teman satu kelompok dengan teman sebangkunya dan berusaha mencari informasi yang dapat diperlukan untuk pemecahan persoalan yang sedang dihadapi pada permainan ular tangga. Ketika guru sedang menerangkan materi dan bahkan peserta didik berantusias untuk mendengarkan serta merespon guru apa yang telah disampaikan. Karena salah satu faktor bahwa peserta didik yang sangat menyukai materi daerahku dan kekayaan alamnya dan senang

dalam penggunaan media terutama media ular tangga dan juga materi yang sangat dekat dengan kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan hasil observasi kondisi peserta didik ketika guru menerangkan di dalam kelas peserta didik aktif dalam pembelajaran. Guru ketika memulai kegiatan pembelajaran pada mata pelajaran IPAS yaitu yang pertama, sebagian peserta didik cenderung penasaran dan ketika guru menjelaskan cara bermain peserta didik mendengarkan dengan baik. Kedua, peserta didik kesulitan pada materi daerahku dan kekayaan mata pelajaran IPAS mau bertanya kepada teman atau kepada guru apabila tidak memahami materi atau menemui kesulitan. Kemudian penggunaan media ular tangga pada pembelajaran peserta didik cenderung tertarik mengikuti proses pembelajaran. Dalam hal ini, guru berperan sebagai fasilitator bagi siswa. Peserta didik yang aktif dalam permainan ular tangga dapat menemukan sendiri konsep materi yang sedang dipelajari. Sebab metode dalam permainan ular tangga dipadukan dengan diskusi kelompok. Dalam diskusi kelompok ini siswa diberikan suatu permasalahan yang berkaitan dengan materi dalam kehidupan sehari-hari. Dan berdasarkan wawancara peserta didik merasa senang membantu teman dalam kelompok terutama saat memecahkan permainan. Dan peserta didik berani mengemukakan pendapat dan saling bekerjasama dalam melakukan diskusi kelompok.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang disampaikan oleh (Kurniasih,2020) bahwa minat belajar siswa pada pembelajaran yang menggunakan media ular tangga termasuk dalam kategori baik. Hasil belajar siswa yang menggunakan media ular tangga lebih baik daripada yang menggunakan media gambar. Hasil penelitian menunjukkan media ular tangga lebih efektif terhadap minat belajar siswa daripada media gambar yang diterapkan dalam pembelajaran. Karena banyak siswa mau terlibat dalam pemecahan masalah dalam kegiatan pembelajaran yang dikemas dalam permainan. Kemudian siswa mau berusaha mencari informasi yang dapat diperlukan untuk pemecahan persoalan yang sedang dihadapinya. Dan siswa melakukan diskusi kelompok sesuai dengan petunjuk guru. Hasil penelitian menunjukkan media ular tangga lebih efektif terhadap hasil belajar siswa daripada media gambar yang diterapkan dalam pembelajaran.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil observasi keaktifan peserta didik menggunakan media ular tangga pada mata pelajaran IPAS rata-rata keaktifan peserta didik kelas IV A adalah 72,7% sehingga termasuk dalam kriteria baik.bisa. Dari 28 peserta didik terdapat 10 peserta didik yang kriteria keaktifannya sangat baik, 10 peserta didik kriteria keaktifan cukup, 8 peserta didik kriteria keaktifan cukup dalam keaktifan selama pembelajaran. Peserta didik cenderung tertarik mengikuti proses pembelajaran. Dalam hal ini, guru berperan sebagai fasilitator bagi peserta didik. Peserta didik yang aktif dalam permainan ular tangga dapat menemukan sendiri konsep materi yang sedang dipelajari. Sebab media dalam permainan ular tangga dipadukan dengan diskusi kelompok.

Hal itu dibuktikan dengan adanya hasil dari wawancara dengan peserta didik cukup efektif dalam berpartisipasi ketika pembelajaran dilakukan di kelas karena peserta didik merasa senang dan peserta didik ternyata melakukan kegiatan belajar sambil bermain. Kemudian tentang kondisi peserta didik di kelas bersikap sewajarnya seperti ada sebagian siswa yang berbicara dengan teman sebangkunya begitu sebaliknya Pelaksanaan proses pembelajaran IPAS yang diterapkan oleh pendidik menunjukkan pembelajaran yang terlihat efektif dengan menggunakan media ular tangga karena peserta didik termotivasi untuk berperan aktif dalam pembelajaran. Permainan ular tangga dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik dan tertarik mengikuti proses pembelajaran. Jadi dikelas peserta didik berusaha mencari informasi yang dapat diperlukan untuk pemecahan persoalan yang sedang dihadapinya dan mau terlibat dalam pemecahan masalah dalam kegiatan pembelajaran.

DAFTAR RUJUKAN

- Adittia, A. (2017). Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS pada Siswa Kelas IV SD. *Mimbar Sekolah Dasar*, 4 (1): 9
- Al-Tabany, Trianto Ibnu Badar. 2014. Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Apri Dwi Prasetyo, M. A. (2021). Peningkatan Keaktifan Belajar Melalui Model Discovery Learning Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 1717-1724.
- Arifin, Zaenal. 2014. Evaluasi Pembelajaran: Bandung. PT Remaja Rosdakarya
- Irfan Rivai, M. K. (2022). Penerapan Media Ular Tangga Berbantuan Kartu Angka untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Kelas II. *Jurnal Kualita Pendidikan*, 31-37.
- Itsna Oktaviyanti, S. N. (2019). Analisis Penerapan Problem Based Learning Pada Mata Kuliah Pendidikan Ips. *Musamus Journal of Primary Education*, 50-58.
- Kharis, A. (2019). Upaya Peningkatan Keaktifan Siswa Melalui Model Pembelajaran *Picture and Picture* Berbasis It Pada Tematik. *Mimbar Pgsd Undiksha*, 173-180.
- Lestari, I. C. (2021). Penerapan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mata Pelajaran Ips Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 79-97.
- Novika Hapsari Susilo, A. W. (2019). Penerapan Permainan What's In Here Berbasis Model Tgt Untuk Menumbuhkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 125-134.
- Pramudya Wardhana^{1*}, N. (2022). Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Model Discovery Learning Berbantu Media Ular Tangga Edukatif Pada Pembelajaran Tema 1 Kelas Iii Sdn 2 Babadan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 2878-2885.
- Dewi Anggraini, S. S. (2021). Analisis Penggunaan Model Pembelajaran Project Based Learning Dalam Peningkatan Keaktifan Siswa. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (Jpap)*, 292-299.
- Sardiman. (2001). Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sari, M. K. (2015). Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Melalui Media Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Ips Di Sekolah Dasar. *Premiere Educandum*, 80-8.
- Yessi Margaretha, A. S. (2020). Analisis Keaktifan Belajar Siswa Terhadap Metode Pembelajaran Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas Vi. *Lppm Ikip Pgri Bojonegoro*, 184-190.
- Zaeni, J. A. (2017). Analisis Keaktifan Siswa Melalui Penerapan Model Teams Games tournaments (Tgt) Pada Materi Termokimia Kelas Xi Ipa 5 Di Sma N 15 Semarang. *Universitas Muhammadiyah Semarang*, 416-425.