

## UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPAS MENGGUNAKAN MEDIA ULAR TANGGA BERBASIS DIGITAL DI KELAS V SDN 101766 BANDAR SETIA

Wulan Tahniah Sari<sup>1</sup>, Yulia Sari Harahap<sup>2</sup>, Ayu Melati Ningsih<sup>3</sup>,  
Nurhafni<sup>4</sup>, Farhan Ardian Ritonga<sup>5</sup>

<sup>1, 2, 3, 4, 5</sup>Universitas Muslim Nusantara Al Washliyah Medan, Jl. Garu II No. 93, Medan, Indonesia  
Email: [wulantahniasari13@gmail.com](mailto:wulantahniasari13@gmail.com)

---

### Article History

Received: 28-11-2024

Revision: 02-12-2024

Accepted: 04-12-2024

Published: 06-12-2024

**Abstract.** This study aims to determine the learning outcomes of students in Magnet material using digital-based snake and ladder media in grade V of SD Negeri 101766 Bandar Setia. The method used is Classroom Action Research (PTK) which consists of 4 stages of activities in each cycle consisting of action planning, implementation of actions, observation/data collection and finally reflection. The subjects in this study are 24 students in class V of SD Negeri 101766 Bandar Setia. The instruments used in this study are multiple-choice test questions as many as 10 questions and an assessment rubric. The data collection technique uses direct observation techniques and uses quantitative data analysis techniques. The results of the research from the implementation of two cycles, where in the pre-cycle stage obtained student learning outcomes with an average of 65.83, then carried out the first cycle obtained a learning outcome score with an average of 75.42 which increased from pre-cycle to cycle I of 9.59. Finally, conducting cycle II obtained a learning outcome score of 82.08 which increased from cycle I to cycle II of 6.66. It can be concluded that the use of digital-based snake and ladder media can improve students' social science learning outcomes.

**Keywords:** Digital Snake and Ladder Media, Learning Outcomes, IPAS

**Abstrak.** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar IPAS peserta didik pada materi Magnet dengan menggunakan media ular tangga berbasis digital di kelas V SD Negeri 101766 Bandar Setia. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri atas 4 tahapan kegiatan pada setiap siklusnya yang terdiri dari perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, pengamatan/pengumpulan data dan terakhir melakukan refleksi. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas V SD Negeri 101766 Bandar Setia yang berjumlah 24 orang. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini yaitu soal tes berbentuk pilihan berganda sebanyak 10 soal dan rubrik penilaian. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi langsung serta menggunakan teknik analisis data kuantitatif. Hasil penelitian dari pelaksanaan dua siklus, dimana pada tahap pra siklus mendapatkan hasil belajar peserta didik dengan rata-rata sebesar 65,83, kemudian melakukan siklus I mendapatkan nilai hasil belajar dengan rata-rata sebesar 75,42 yang mengalami peningkatan dari pra siklus ke siklus I sebesar 9,59. Terakhir melakukan siklus II mendapatkan nilai hasil belajar dengan rata-rata 82,08 yang mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 6,66. Hal ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan media ular tangga berbasis digital dapat meningkatkan hasil belajar IPAS peserta didik.

**Kata Kunci:** Media Ular Tangga Digital, Hasil Belajar, IPAS

---

**How to Cite:** Sari, W. T., Harahap, Y. S., Ningsih, A. M., Nurhafni., & Ritonga, F. A. (2024). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPAS Menggunakan Media Ular Tangga Berbasis Digital di Kelas V SDN 101766 Bandar Setia. *Journal. Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5 (6), 4677-7607. <http://doi.org/10.54373/imeij.v5i6.2236>

---

## PENDAHULUAN

Penggunaan media pada proses pembelajaran merupakan hal penting yang menjadi perhatian guru. Media pembelajaran merupakan suatu alat yang efektif untuk membantu peserta didik dalam meningkatkan pemahaman materi (Komari & Sariyani, 2019). Media pembelajaran berperan penting dalam memvisualisasikan konsep abstrak dan menyajikan materi pembelajaran secara menarik (Novita & Sundari, 2020). Selain membantu proses belajar mengajar berjalan dengan efektif dan juga dapat mencapai tujuan pembelajaran yaitu dengan menggunakan media pembelajaran (Nurrita, 2018). Maka dari itu, seorang guru diharapkan mampu beradaptasi dengan perkembangan zaman dengan cara memanfaatkan teknologi sebagai alat bantu dalam pembelajaran secara inovatif dan kreatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

Melihat teknologi yang mengalami perkembangan yang semakin pesat, maka pendidikan juga semakin berkembang khususnya dibagian teknologi yang semakin canggih. Seles et al., (2021) menjelaskan bahwa, berdasarkan tuntutan abad 21, pembelajaran hendaknya mengintegrasikan teknologi, mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi, berpusat pada siswa, serta mendorong kerja sama antara guru dan siswa. Terjadinya kemajuan teknologi, media digital hadir sebagai alat bantu yang efektif dalam membuat penyampaian materi pembelajaran secara menyenangkan, interaktif dan menarik. Sehingga dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di kelas V SDN 101766 Bandar Setia, bahwasanya, pemanfaatan media pembelajaran digital yang interaktif, terutama pada mata pelajaran IPAS masih belum optimal dalam mendorong keterlibatan aktif peserta didik. Hal ini menandakan bahwa, sebagian besar peserta didik belum memahami materi dengan baik.

**Tabel 1.** Hasil belajar siswa kelas V SDN 101766 Bandar Setia

| <b>KKTP</b>                 | <b>Frekuensi</b> | <b>Persentase</b> | <b>Keterangan</b> |
|-----------------------------|------------------|-------------------|-------------------|
| $\geq 75$                   | 9                | 37,5%             | Tuntas            |
| $\leq 75$                   | 15               | 62,5%             | Belum Tuntas      |
| <b>Jumlah Peserta Didik</b> | 24               | 100%              |                   |

Tabel di atas menggambarkan bahwa, dari 24 peserta didik kelas V SDN 101766 Bandar Setia, terdapat 7 siswa dengan persentase 37,5% yang mencapai nilai KKM (tuntas). Sedangkan 15 peserta didik dinyatakan belum tuntas dengan persentase 62,5%. Analisis tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik rendah, karena minimnya penggunaan media pembelajaran inovatif yang melihat karakteristik siswa.

Salah satu solusi yang efektif untuk mengoptimalkan hasil belajar siswa adalah dengan memanfaatkan media ular tangga berbasis digital. Permana & Imron, (2016) mengemukakan bahwa penggunaan media ular tangga memiliki beberapa kelebihan yaitu: peserta didik dapat langsung mengaplikasikan materi yang dipelajari, meningkatkan literasi digital, mengembangkan keterampilan digital, serta mendorong peserta didik untuk memahami makna kehidupan. Beliau juga menjelaskan bahwa, penggunaan media permainan tersebut sangat relevan dengan gaya belajar peserta didik sekolah dasar yang lebih menyukai pendekatan yang berbasis permainan. Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti mendapatkan solusi yaitu melakukan penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar IPAS pada materi Magnet dengan menggunakan media ular tangga berbasis digital di kelas V SDN 101766 Bandar Setia.

## **METODE**

Metode penelitian ini menggunakan PTK (Penelitian Tindakan Kelas). Menurut Salim et al., (2019) PTK merupakan penelitian yang dilakukan oleh guru dalam mengatasi permasalahan di dalam kelas yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di dalam kelas. Pada Penelitian Tindakan Kelas akan terbagi dalam 4 kegiatan pada setiap siklusnya yang terdiri dari perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, pengamatan/pengumpulan data dan terakhir melakukan refleksi. Penelitian ini dilakukan sebanyak dua siklus. Subjek penelitian ini merupakan peserta didik kelas V SDN 101766 Bandar Setia yang berjumlah sebanyak 24 peserta didik.

Penelitian ini berfokus untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik tentang materi magnet melalui media ular tangga berbasis digital pada siswa kelas V SDN 101766 Bandar Setia. Instrumen pada penelitian ini yaitu soal tes berbentuk pilihan berganda sebanyak 10 soal dan rubrik penilaian. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi langsung serta menggunakan teknik analisis data kuantitatif. Pada tahap 1 yaitu tahap perencanaan tindakan dengan melakukan pengamatan masalah yang ada di kelas V dan memberikan solusi untuk menerapkan media ular tangga berbasis digital, alasan dalam memilih solusi tersebut yaitu di kelas V tidak pernah menerapkan media berbasis digital selama proses pembelajaran. Setelah mendapatkan solusi, selanjutnya peneliti akan menyusun perangkat ajar dan melakukan perancangan pada media pembelajaran yang akan digunakan yaitu permainan ular tangga digital melalui aplikasi *Adobe Animate*.

Selanjutnya peneliti akan memasuki tahap 2 yaitu pelaksanaan perangkat pembelajaran dan media ular tangga berbasis digital yang menggunakan aplikasi *Adobe Animate* yang sudah disusun oleh peneliti di tahap 1. Setelah pelaksanaan, kemudian peneliti melakukan observasi dan pengumpulan data, dimana peneliti akan melakukan observasi secara langsung dan peneliti juga melakukan pengumpulan data melalui *pre-test* dan *post-test* yang telah diberikan kepada setiap peserta didik. Hal ini bertujuan untuk mengetahui perkembangan setiap peserta didik, apakah ada perubahan atau tidak ada perubahan yang terjadi dengan pelaksanaan tindakan yang sedang dilaksanakan.

Tahap terakhir peneliti melakukan refleksi. Pada tahap ini merupakan tahap yang melakukan evaluasi terkait data yang sudah dikumpulkan yaitu data *pre-test* dan *post-test*. Apakah mengalami peningkatan atau tidak ada peningkatan. Jika hasil evaluasinya tidak ada peningkatan, maka hal ini dapat dijadikan sebagai landasan atau bahan untuk melakukan tindakan yang lain pada siklus selanjutnya. Namun jika hasil evaluasinya mengalami peningkatan seperti peserta didik mencapai nilai KKM yang sudah ditentukan, maka tindakan ataupun siklus pembelajaran tidak perlu dilanjutkan lagi.

## HASIL DAN DISKUSI

### Pra Siklus

Kegiatan penelitian ini diawali dengan tahapan pra siklus. Tahapan ini merupakan tahapan awal sebelum memperkenalkan media ular tangga digital. Namun tahap ini, peserta didik diminta untuk menjawab *pre-test* sebanyak 10 soal dan mendapatkan hasil belajar peserta didik dengan rata-rata sebesar 65,83. Hal ini belum menunjukkan bahwa peserta didik pada mata pelajaran IPAS di materi magnet belum mencapai KKM yang ditentukan oleh sekolah yaitu sebesar 80 dan KKM yang di dalam kelas sebesar 80. Hal ini dapat dilihat pada pada tabel dibawah ini:

**Tabel 1.** Hasil belajar IPAS kelas V SDN 101766 Bandar Setia (pra siklus)

| Pra Siklus   |           |              |               |                    |       |
|--------------|-----------|--------------|---------------|--------------------|-------|
|              | Frequency | Percent      | Valid Percent | Cumulative Percent |       |
| Valid        | 30        | 1            | 4.2           | 4.2                | 4.2   |
|              | 40        | 1            | 4.2           | 4.2                | 8.3   |
|              | 50        | 3            | 12.5          | 12.5               | 20.8  |
|              | 60        | 6            | 25.0          | 25.0               | 45.8  |
|              | 70        | 4            | 16.7          | 16.7               | 62.5  |
|              | 80        | 9            | 37.5          | 37.5               | 100.0 |
| <b>Total</b> | <b>24</b> | <b>100.0</b> | <b>100.0</b>  |                    |       |

Tabel di atas menunjukkan hasil belajar IPAS pada bagian pra siklus mendapatkan nilai rata-rata sebesar 65,83. Banyak peserta didik di dalam kelas V yaitu 24 orang, siswa yang memperoleh nilai 30 sebanyak 1 orang, memperoleh nilai 40 sebanyak 1 orang, memperoleh nilai 50 sebanyak 3 orang, memperoleh nilai 60 sebanyak 6 orang, memperoleh nilai 70 sebanyak 4 orang dan memperoleh nilai 80 sebanyak 9 orang. Dengan demikian bisa disimpulkan peserta didik yang dapat mencapai nilai ketuntasan sebesar 80 sebanyak 9 orang dan peserta didik yang tidak mencapai nilai ketuntasan sebanyak 15 orang. Maka dari itu peneliti mengambil langkah selanjutnya untuk melakukan siklus I yaitu menerapkan media ular tangga berbasis digital.

### Siklus I

Pada tahap siklus I dilakukan pembelajaran dengan mengikuti rancangan pembelajaran yang disusun sebelum pelaksanaan siklus 1 yaitu dengan menerapkan pendekatan, sintak model yang digunakan, kegiatan pembelajaran serta menggunakan media pembelajaran ular tangga berbasis digital yaitu menggunakan aplikasi *Adobe Animate*. Dengan menerapkan media ini, terjadinya peningkatan terhadap hasil belajar peserta didik sebanyak 9,59, yang awalnya di pra siklus sebesar 65,83 menjadi 75,42 dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

**Tabel 2.** Hasil Belajar IPAS Kelas V SDN 101766 Bandar Setia (Siklus I)

| Siklus I     |    |           |              |               |                    |
|--------------|----|-----------|--------------|---------------|--------------------|
|              |    | Frequency | Percent      | Valid Percent | Cumulative Percent |
| Valid        | 50 | 3         | 12.5         | 12.5          | 12.5               |
|              | 70 | 3         | 12.5         | 12.5          | 25.0               |
|              | 80 | 17        | 70.8         | 70.8          | 95.8               |
|              | 90 | 1         | 4.2          | 4.2           | 100.0              |
| <b>Total</b> |    | <b>24</b> | <b>100.0</b> | <b>100.0</b>  |                    |

Tabel di atas mendapatkan hasil belajar IPAS pada pelaksanaan siklus I yaitu sebesar 75,42. Banyak peserta didik di dalam kelas V yaitu 24 orang, peserta didik yang memperoleh nilai 50 sebanyak 3 orang, memperoleh nilai 70 sebanyak 3 orang, memperoleh nilai 80 sebanyak 17 orang, dan memperoleh nilai 90 sebanyak 1 orang. Dengan demikian dapat disimpulkan peserta didik yang dapat mencapai nilai ketuntasan sebesar 80 sebanyak 18 orang dan peserta didik yang tidak dapat mencapai nilai ketuntasan sebanyak 6 orang. Maka dapat dinyatakan bahwa hasil pada siklus I tidak berhasil dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik, maka perlunya dilakukannya siklus II. Hal yang menyebabkan tidak berhasil yaitu guru belum maksimal dalam mengelola waktu, dikarenakan guru terlalu banyak membuat petak atau kotak di permainan ular tangga tersebut, sehingga mengakibatkan permainan ular tangga ini

tidak dapat dilaksanakan secara tuntas. Maka dari itu hasil dari refleksi yang telah dilaksanakan bahwa adanya revisi dalam perancangan media ular tangga pada siklus selanjutnya.

## Siklus II

Pada tahap siklus II melaksanakan kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan rancangan pembelajaran yang sudah diperbaiki atau direvisi. Rancangan pembelajaran ini disusun setelah pelaksanaan siklus I. Dalam rancangan pembelajaran ini direvisi bagian media pembelajaran, dimana media pembelajaran ular tangga sebelumnya terlalu banyak kotak atau petak di dalam permainan tersesut, sehingga mengakibatkan permainan ular tangga ini tidak dapat dilaksanakan secara tuntas dan banyak memakan waktu pembelajaran. Maka dari itu penulis merevisi bagian media ular tangga tidak menggunakan kotak atau petak terlalu banyak, yang awalnya ada 30 petak menjadi 20 kotak saja. Setelah memperbaiki media ular tangga berbasis digital tersebut, pelaksanaan siklus II ini mengalami peningkatan pada hasil belajar sebesar 6,66, yang awalnya di kegiatan siklus I sebesar 75,42 menjadi 82,08 yang dapat di lihat pada tabel di bawah ini:

**Tabel 3.** Hasil belajar IPAS kelas V SDN 101766 Bandar Setia (siklus II)

| <b>Siklus II</b> |     |                  |                |                      |                           |
|------------------|-----|------------------|----------------|----------------------|---------------------------|
|                  |     | <b>Frequency</b> | <b>Percent</b> | <b>Valid Percent</b> | <b>Cumulative Percent</b> |
| Valid            | 60  | 1                | 4.2            | 4.2                  | 4.2                       |
|                  | 70  | 2                | 8.3            | 8.3                  | 12.5                      |
|                  | 80  | 14               | 58.3           | 58.3                 | 70.8                      |
|                  | 90  | 5                | 20.8           | 20.8                 | 91.7                      |
|                  | 100 | 2                | 8.3            | 8.3                  | 100.0                     |
| <b>Total</b>     |     | <b>24</b>        | <b>100.0</b>   | <b>100.0</b>         |                           |

Berdasarkan tabel di atas, hasil belajar IPAS pada bagian pra siklus mendapatkan nilai rata-rata sebesar 82,08. Banyak peserta didik di dalam kelas V yaitu 24 orang. Adapun 1 orang yang memperoleh nilai sebesar 60, 2 orang memperoleh nilai 70, 14 orang memperoleh nilai 80, 5 orang memperoleh nilai 90, serta 2 orang memperoleh nilai 100. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa peserta didik yang dapat mencapai nilai ketuntasan (KKM) sebesar 80 sebanyak 21 orang dan peserta didik yang tidak mencapai nilai ketuntasan (KKM) sebanyak 3 orang. Hingga bisa dinyatakan bahwa hasil penelitian pada siklus II sudah berhasil dikarenakan pada siklus II peserta didik sudah mencapai indikator keberhasilan KKM sekolah maupun KKM di kelas, sehingga dapat dinyatakan bahwa pelaksanaan siklus II ini dalam penerapan media ular tangga berbasis digital telah berhasil dilaksanakan.

## Rekapitulasi Hasil Tindakan antar Siklus

Pada kegiatan penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan mengalami kenaikan dari pra siklus sampai siklus II antara lain:

**Tabel 4.** Rekapitulasi Rata-Rata Hasil Belajar IPAS Peserta Didik

|                           | Rata-Rata Hasil Belajar |         |         |       | Keterangan Peningkatan |
|---------------------------|-------------------------|---------|---------|-------|------------------------|
|                           | N                       | Minimum | Maximum | Mean  |                        |
| <b>Pra Siklus</b>         | 24                      | 30      | 80      | 65,83 |                        |
| <b>Siklus I</b>           | 24                      | 50      | 90      | 75,42 | 9,59                   |
| <b>Siklus II</b>          | 24                      | 60      | 100     | 82,08 | 6,66                   |
| <b>Valid N (listwise)</b> |                         |         | 24      |       |                        |

Berdasarkan tabel di atas, bahwa hasil belajar peserta didik yang dimulai dari pra siklus memiliki nilai rata-rata sebesar 65,83, kemudian siklus I memiliki rata-rata sebesar 75,42 dan terakhir siklus II sebesar 82,08. Dari tabel tersebut dapat dilihat bahwa adanya kenaikan nilai mulai dari pra siklus hingga siklus II. Dimana pada tahap pra siklus memperoleh hasil belajar peserta didik dengan rata-rata sebesar 65,83, kemudian melakukan siklus I memperoleh nilai hasil belajar dengan rata-rata sebesar 75,42 yang mengalami kenaikan nilai dari pra siklus ke siklus I sebesar 9,59. Terakhir melakukan siklus II memperoleh nilai hasil belajar dengan rata-rata 82,08 yang mengalami kenaikan nilai dari siklus I ke siklus II sebesar 6,66. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media ular tangga berbasis digital bisa meningkatkan hasil belajar IPAS peserta didik.

## KESIMPULAN

Demikian hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dapat disimpulkan bahwa terjadinya peningkatan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan media ular tangga berbasis digital. Oleh karena itu media ular tangga berbasis digital dapat diterapkan dalam proses pembelajaran di kelas supaya pembelajaran menjadi lebih aktif dan dapat membantu peningkatan hasil belajar peserta didik serta dapat menjadikan suatu pembelajaran yang lebih berkualitas dan bermakna

## REFERENSI

- Komari, N., & Sariyani, N. (2019). Penggunaan Alat Peraga Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mapel Geografi. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 4(1).
- Novita, L., & Sundari, F. S. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Game Ular Tangga Digital. *Jurnal Basicedu*, 4(3), 716–724. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i3.428>
- Nurrita, T. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa* (Vol. 03).

- Permana, E. P., & Imron, I. F., (2016). *Penerapan Pembelajaran IPS dengan Media Ular Tangga untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV SDN Kecamatan Prambon Nganjuk*.
- Salim., Karo-karo, I. R., & Haidir. (2019). *Penelitian Tindakan Kelas*. Medan: Perdana Publishing.
- Seles, R., Halidjah, S., & Kresnadi, H. (2021). *Analisis Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Tematik secara Daring Selama Masa Pandemi Covid-19*.