

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATAPELAJARAN  
ILMU PENGETAHUAN ALAM MENGGUNAKAN STRATEGI  
PERMAINAN ULAR TANGGA DI KELAS IV SEKOLAH  
DASAR NEGERI 100204 SIHOPUR KABUPATEN  
TAPANULI SELATAN**

Oleh:

Mara Judan Rambey, M.E<sup>1)</sup>, Nurbaiti, S.Pd.I., M.Pd<sup>2)</sup>, Siti Maimunah Nasution<sup>3)</sup>

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Bahasa  
Institut Pendidikan Tapanuli Selatan

Email: [sitimaimunah@gmail.com](mailto:sitimaimunah@gmail.com)

**Abstrak**

Rendahnya hasil belajar siswa disebabkan oleh dua faktor, yaitu faktor dari dalam diri siswa dan faktor yang berasal dari luar diri siswa atau faktor lingkungan. Faktor dari dalam diri siswa seperti kemampuan yang dimilikinya dan faktor yang berasal dari luar seperti guru, media belajar, lingkungan belajar dan strategi pembelajaran. Strategi pembelajaran yang tidak tepat akan berakibat pada rendahnya hasil belajar siswa. Setiap siswa mempunyai gaya belajar masing-masing. Jika strategi mengajar sesuai dengan gaya belajar siswa, pembelajaran akan berhasil dan siswa akan memahami materi yang diberikan dan target indikator hasil belajar akan tercapai. Jenis Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Menurut Arikunto dkk (2006:10) "Penelitian tindakan merupakan suatu kajian reflektif dilakukan secara inkuiri, partisipatif, kalaboratif terhadap latar alamiah, dan implikasi dari suatu tindakan. Sedangkan sebagai tindakan substansif, penelitian tindakan ditandai adanya intervensi skala kecil berupa pengembangan suatu tindakan dengan memfungsikan latar kealamiahannya sebagai upaya melakukan reformasi diri atau peningkatan kualitas, sehingga hasil tersebut lebih bermakna." Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan spesifikasi khusus dari penelitian tindakan (*action research*) adalah suatu pendekatan khusus dalam penelitian, sehingga merupakan akumulasi antara prosedur penelitian dan tindakan substansif yang dilakukan pada situasi alami, ditunjukkan untuk memecahkan permasalahan dengan tujuan dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik pada proses pembelajaran. Aktivitas guru selama kegiatan belajar mengajar dengan penerapan strategi permainan ular tangga terjadi peningkatan secara positif. Pada siklus I pertemuan 1 aktivitas guru berada pada klasifikasi sangat sempurna. Pada pertemuan 2 siklus I, skor aktivitas guru adalah klasifikasi sangat sempurna. Pada siklus II, skor aktivitas guru mengalami peningkatan pada pertemuan 1 dan pada pertemuan kedua. Aktivitas siswa dalam pelaksanaan pembelajaran dengan strategi permainan ular tangga pada siklus I sebesar 75,9%. Aktivitas siswa pada siklus II sebesar 72,8% dengan klasifikasi sempurna. Perbandingan aktivitas guru dan aktivitas siswa Berdasarkan hasil yang diperoleh dari siklus II, dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa dan telah mencapai target yang diinginkan.

Kata-kata Kunci: Hasil Belajar, Ular Tangga, IPA

## 1. PENDAHULUAN

IPA merupakan konsep pembelajaran alam dan mempunyai hubungan yang sangat luas terkait dengan kehidupan manusia. IPA berkaitan dengan cara mencari tahu (*inquiry*) tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya sebagai penguasaan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep atau prinsip-prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan. Pembelajaran IPA sangat berperan penting dalam proses pendidikan dan juga perkembangan teknologi, karena IPA memiliki upaya untuk membangkitkan minat manusia serta kemampuan dalam mengembangkan ilmu pengetahuan dan pemahaman tentang alam semesta yang mempunyai banyak fakta yang belum terungkap dan masih bersifat rahasia sehingga hasil penemuannya dapat dikembangkan menjadi ilmu pengetahuan alam yang baru dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Mengingat pentingnya mata pelajaran IPA tersebut, maka segala hal yang menunjang lancarnya pembelajaran IPA harus menjadi perhatian yang utama. Mulai dari guru, siswa, fasilitas-fasilitas dan juga proses pembelajaran itu sendiri. Langkah-langkah yang dapat diambil diantaranya adalah dengan meningkatkan kompetensi guru-guru yang mengampu mata pelajaran IPA tersebut, meningkatkan kreatifitas siswa terhadap IPA, melengkapi segala fasilitas yang mendukung

pembelajaran IPA dan memberikan inovasi-inovasi dalam pembelajaran guna mencapai hasil belajar yang optimal.

Dalam memilih dan melaksanakan metode pembelajaran, guru tidak mempertimbangkan karakteristik siswa dan materi yang akan diajarkan. Metode yang sering dan selalu guru gunakan adalah metode ceramah dan tanya jawab, terkadang guru selingi dengan latihan. Sehingga proses pembelajaran hanya bersifat satu arah yaitu guru sebagai sumber belajar utama sedangkan siswa sebagai pendengar yang aktif. Seharusnya, siswa yang aktif dalam proses pembelajaran agar potensi siswa tersebut berkembang dan sebaliknya pembelajaran yang berpusat pada guru menyebabkan potensi siswa tidak berkembang dan tujuan pembelajaran tidak tercapai yaitu hasil belajar siswa yang tidak optimal.

Rendahnya hasil belajar siswa disebabkan oleh dua faktor, yaitu faktor dari dalam diri siswa dan faktor yang berasal dari luar diri siswa atau faktor lingkungan. Faktor dari dalam diri siswa seperti kemampuan yang dimilikinya dan faktor yang berasal dari luar seperti guru, media belajar, lingkungan belajar dan strategi pembelajaran. Strategi pembelajaran yang tidak tepat akan berakibat pada rendahnya hasil belajar siswa. Setiap siswa mempunyai gaya belajar masing-masing. Jika strategi mengajar sesuai dengan gaya belajar siswa, pembelajaran akan berhasil dan siswa

akan memahami materi yang diberikan dan target indikator hasil belajar akan tercapai.

Berdasarkan pengamatan yang peneliti lakukan di Sekolah Dasar Negeri 100204 Sihopur pada tanggal 04-09 Januari 2021 diperoleh keterangan bahwa masih rendahnya hasil belajar siswa dalam pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari gejala-gejala sebagai berikut.

Dari 9 orang jumlah siswa kelas IV, terdapat 3 orang siswa yang tidak mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditetapkan sekolah yaitu 75. Hal ini terlihat dari hasil ulangan siswa.

Dari hasil latihan siswa pada pokok bahasan gaya, terdapat 3 orang siswa yang dapat menjawab semua soal dengan benar sedangkan yang lainnya tidak dapat menjawab soal dengan benar. Ketika diberikan ulangan pada pokok bahasan gaya, hanya 4 orang siswa yang dapat menjawab semua soal dengan benar sedangkan yang lainnya tidak dapat menjawab soal dengan benar. Hasil pekerjaan rumah (PR) yang dikerjakan siswa pada pokok bahasan gaya masih banyak yang memperoleh nilai di bawah 75, hal ini terlihat ketika dikoreksi secara bersama-sama hanya 6 orang siswa yang menjawab dengan benar. Seperti tergambar pada nilai hasil UH I siswa. Rekapitulasi Nilai UH I Siswa Kelas IV SDN 100204 Sihopur. Nilai tertinggi 88 dan nilai terendah 60. Rata-rata nilai 65.

Guru sudah melakukan upaya-upaya untuk dapat meningkatkan hasil belajar siswa seperti, guru menjelaskan materi pelajaran secara berulang-ulang, selalu memberikan tugas

rumah, menerapkan metode pembelajaran selain metode ceramah dan tanya jawab yaitu metode demonstrasi dalam proses pembelajaran. Namun upaya tersebut kurang berhasil, hanya 44% siswa yang mampu mencapai KKM yang ditetapkan.

Berdasarkan hasil observasi peneliti ditemukan guru selama proses pembelajaran tidak menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran adalah alat bantu memahami konsep pembelajaran. Penggunaan media yang tepat mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian di atas, penulis mencoba memperbaiki masalah tersebut dengan menerapkan strategi permainan ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA. Strategi permainan ular tangga ini belum pernah dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri 100204 Sihopur. Strategi permainan ular tangga merupakan strategi pembelajaran yang mengaitkan konsep pembelajaran dengan permainan dalam bentuk papan atau karton permainan. Permainan ular tangga merupakan permainan yang disukai atau digemari oleh anak-anak tingkat sekolah dasar. Belajar sambil bermain ular tangga akan menghilangkan stres dalam lingkungan belajar sehingga siswa lebih rileks dan membangun kreatifitas diri karena terlibat dalam permainan serta meraih makna belajar melalui pengalaman. Dengan menggunakan strategi tersebut diharapkan hasil belajar siswa akan lebih optimal.

Oleh karena itu, berdasarkan gejala-gejala yang dijelaskan maka

penulis berkeinginan untuk melakukan penelitian dengan judul : “Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Menggunakan Strategi Permainan Ular Tangga di Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 100204 Sihopur Kabupaten Tapanuli Selatan”.

## 2. METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Menurut Arikunto dkk (2006:10) “Penelitian tindakan merubuan suatu kajian reflektif dilakukan secara inkuiri, partisipatif, kalaboratif terhadap latar alamiah, dan implikasi dari suatu tindakan. Sedangkan sebagai tindakan substansif, penelitian tindakan ditandai adanya intervensi skala kecil berupa pengembangan suatu tindakan dengan memfungsikan latar kealamiahannya sebagai upaya melakukan reformasi diri atau peningkatan kualitas, sehingga hasil tersebut lebih bermakna.” Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan spesifikasi khusus dari penelitian tindakan (*action research*) adalah suatu pendekatan khusus dalam penelitian, sehingga merubuan akumulasi antara prosedur penelitian dan tindakan substansif yang dilakukan pada situasi alami, ditunjukkan untuk memecahkan permasalahan dengan tujuan dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik pada proses pembelajaran. Peneliti ini menggunakan beberapa instrumen penelitian untuk mengumpulkan data, yaitu: Lembar Observasi Aktivitas Guru Kegiatan guru dalam pembelajaran dikatakan baik jika guru melakukan aspek yang diamati pada proses pembelajaran diperoleh persentase  $\geq 70\%$ . Setelah didapat persentase aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran pada setiap pertemuan. Persentase tersebut dihitung rata-ratanya persiklus sehingga penilaian kegiatan guru dalam mengelola kelas dilihat dari rata-rata persentase persiklus jika mencapai 70%, maka aktivitas guru mengelola pembelajaran dianggap baik. Lembar Observasi Aktivitas siswa Indikator keberhasilan pada aktivitas siswa yang akan dicapai adalah 70% dari jumlah siswa. Tes Hasil Belajar Siswa Observasi yang dilakukan terhadap siswa yaitu ketika pembelajaran berlangsung yang dapat

memberikan data tentang aktivitas-aktivitas siswa dalam proses pembelajaran.

Data ini dapat dijadikan sebagai bahan refleksi untuk perbaikan. Sesuai penelitian tindakan kelas dilaksanakan menggunakan prosedur kerja dalam penelitian tindakan kelas terdiri atas komponen yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*action*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*) dan seterusnya sampai perbaikan atau peningkatan yang diharapkan tercapai (kriteria keberhasilan). Pengumpulan data dilakukan dengan cara melakukan observasi pada saat pembelajaran berlangsung. Pada saat pembelajaran guru dibantu oleh dua orang teman sejawat untuk melakukan observasi. Observasi dilakukan dengan cara mengisi lembaran observasi aktivitas guru dan lembaran observasi aktivitas siswa. Pada dasarnya ada dua pokok yang dianalisis dalam penelitian ini, yaitu data proses dan data hasil. Data proses berhubungan dengan aktivitas siswa dalam pembelajaran dan data hasil berhubungan dengan hasil belajar PKn siswa. Berdasarkan kedua jenis data ini, teknik analisis data yang digunakan adalah:

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Aktivitas guru selama kegiatan belajar mengajar dengan penerapan strategi permainan ular tangga terjadi peningkatan secara positif. Pada siklus I pertemuan 1 aktivitas guru berada pada klasifikasi sangat sempurna Pada pertemuan 2 siklus I, skor aktivitas guru adalah klasifikasi sangat sempurna. Pada siklus II, skor aktivitas guru mengalami peningkatan pada pertemuan 1 dan pada pertemuan kedua.

Aktivitas siswa dalam pelaksanaan pembelajaran dengan strategi permainan ular tangga pada siklus I sebesar 75,9%. Aktivitas siswa pada siklus II sebesar 72,8% dengan klasifikasi sempurna. Perbandingan aktivitas guru dan aktivitas siswa dapat dilihat pada tabel berikut :

**Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Guru dan Aktivitas Siswa pada Siklus I dan Siklus II**

Aspek yang diamati	Siklus I		Siklus II	
	% Pertemuan 1	% Pertemuan 2	% Pertemuan 1	% Pertemuan 2

Aktivitas Guru	86	94	96	100
Aktivitas Siswa	75,3	76,5	90,1	96,2

### 1. Analisis Hasil Belajar Siswa

Adapun peningkatan hasil ulangan belajar siswa, dapat dilihat pada tabel berikut :

**Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa pada Siklus I dan Siklus II**

Aspek yang diamati	Jumlah siswa yang tuntas	Jumlah siswa yang tidak tuntas
Siklus I	4 Siswa	5 Siswa
Siklus II	7 Siswa	2 Siswa
Jumlah	11 Siswa	7 Siswa
Persentase	61,1%	38,9%

sumber data : data diambil dari nilai ulangan siswa. Berdasarkan hasil yang diperoleh dari siklus II, dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa dan telah mencapai target yang diinginkan. Hal ini sesuai dengan pendapat Riva bahwa strategi permainan ular tangga merupakan permainan edukatif yang merangsang daya pikir, meningkatkan konsentrasi, kegiatan belajar menjadi menyenangkan dan meningkatkan kemauan siswa untuk belajar sehingga mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data, maka diperoleh kesimpulan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 100204

Sihopur melalui penerapan strategi permainan ular tangga. Peningkatan hasil belajar siswa terjadi saat proses pembelajaran dari sebelum tindakan, siklus I dan siklus II. Pada siklus II, ketuntasan klasikal siswa sebesar 77,7%. Dari hasil yang diperoleh, maka indikator keberhasilan siswa yang diharapkan telah tercapai yaitu 75% siswa mendapat nilai diatas KKM yang telah ditetapkan yaitu 75.

### 5. REFERENSI

- Abdurrahman, Mulyono. 2016. *Pendidikan bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ahmadi, Abu dkk. 2014. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Chatib, Munif. 2011. *Gurunya Manusia*. Bandung: Kaifa Learning.
- Darmansyah. 2010. *Strategi Pembelajaran Menyenangkan dengan Humor*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Dimiyati. 2016. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2008. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.