PENGGUNAAN MEDIA ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA TEMA HIBURAN

Febryna Widowati
PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya (email: febryna.10225@gmail.com)

Mulyani
Dosen PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya

Abstrak: Latar belakang penelitian ini adalah adanya rendahnya prosentase hasil belajar pada siswa kelas III SDN Munggut I Padas Ngawi dalam pembelajaran tema hiburan yang ditandai dengan persentase siswa yang belum tuntas memenuhi KKM sebesar 70 sebanyak lebih dari 60%. Tujuan penelitian ini yaitu mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran yang menggunakan media ular tangga untuk mendeskripsikan aktivitas siswa dalam menggunakan media pembelajaran ular tangga, dan mendeskripsikan hasil belajar siswa dengan menggunakan media ular tangga. Penelitian ini menggunakan rancangan PTK. Subjek penelitian ini adalah guru dan siswa kelas III SDN Munggut I Ngawi yang berjumlah 16 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan tes. Hasil penelitian menunjukkan rata-rata persentase keterlaksanaan pembelajaran pada siklus I mencapai 45,915% dengan rata-rata nilai ketercapaian sebesar 2,695. Pada siklus II rata-rata persentase keterlaksanaan pembelajaran mengalami peningkatan menjadi 87,115% dengan rata-rata nilai ketercapaian sebesar 4,71. Aktivitas siswa siklus I mencapai 46% dengan nilai rata-rata 1,3575. Siklus II mencapai 87,4% dengan nilai rata-rata 4,365. Hasil belajar siswa menunjukkan ketuntasan klasikal pada siklus I sebesar 68,75% dan meningkat pada siklus II sebesar 81,25%. Berdasarkan hasil data tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan media ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SDN Munggut I Ngawi.
Kata Kunci: *Media Ular Tangga, tema hiburan, hasil belajar.*

Abstract: *The background of this research was the difficulted of the third A grade students of State Elementary School Munggut I Ngawi in thematic learning which was pointed out by the percentage of students that have not reach the score of standard minimum which was 70 was more than 60%. The aim of this research are to describes the learning implementation which used snake ladder media, describes . Students activity implementation which used snake ladder media and describes Student's test data implementation which used snake ladder meda.. This research used classroom activity research design (CAR). The subject of this research was the teacher and the third A grade students of State Elementary School Munggut I Ngawi which contained 16 students. The data collection technique that used was observation and test. The research's result showed the average of learning implementation percentage in first cycle reached* 45,915% *with the average of achievement score was* 2,695. *In the second cycle the average of learning implementation percentage increased to become* 87,115% *with the average of achievement score was* 4,71. *Students activity of cycle I reaching 46% and the average value of 1,3575. Cycle II reached 87,4% and the average value of 4,365The student's score showed the learning thoroughness in the first cycle was 68,75% and increased in the second cycle up to 81,255%. Based on these results, it is recommended for elementary school teachers to try to implement snake ladder media in order to improve student learning outcomes.*
Key words: *snake ladder media, thematic study entertainment, learning outcomes*

PENDAHULUAN

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (dalam Sanjaya,2006:2) menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan 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. Memperhatikan konsep pendidikan menurut undang-undang tersebut, pendidikan adalah usaha sadar yang terencana. Hal ini membuktikan bahwa proses pendidikan di sekolah bukanlah proses yang

dilaksanakan secara asal-asalan saja, akan tetapi proses yang dilakukan secara terarah dan mempunyai tujuan.

Salah satu masalah yang dijumpai dalam dunia pendidikan adalah mengenai prestasi belajar siswa. Masalah ini sudah sering terjadi dan menakutkan bagi para pelaku pendidikan di negeri ini. Tidak hanya kalangan pemerintah dan satuan pendidikan saja yang terlibat, guru dan siswa juga terlibat dalam permasalahan ini, namun yang paling terkait dalam permasalahan ini adalah guru dan siswa. Meskipun pemerintah selalu melakukan pembaharuan terhadap sistem pendidikan di negeri ini, tetap saja masalah mengenai prestasi belajar siswa selalu dikaitkan dengan guru dan murid.

Guru secara langsung bertanggung jawab terhadap prestasi belajar siswanya. Hal ini dikarenakan proses belajar siswa dilaksanakan bersama guru. Salah satu cara guru dalam meningkatkan prestasi belajar siswa adalah dengan mengemas dan mendesain proses pembelajaran menjadi lebih inovatif, menarik, dan menyenangkan dengan menggunakan media agar tujuan proses pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Dalam pembelajaran IPA dan IPS seorang guru tidak hanya dituntut untuk tidak hanya meminta siswa menghafal atau mengingat fakta tetapi melakukan sesuatu yang dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang akan dipelajari, misalnya dengan melakukan diskusi untuk memecahkan suatu masalah dalam kehidupan sehari-hari sehingga siswa dapat membangun pengetahuannya secara aktif.

Pada kenyataan di lapangan, hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA dan IPS siswa kelas III SDN Munggut I Ngawi masih rendah. Hasil observasi yang dilakukan di kelas III menunjukkan lebih dari 60% siswa masih dibawah KKM. Hasil evaluasi pembelajaran IPA materi menunjukkan bahwa dari 16 peserta didik, 62,5% menunjukkan nilai di bawah 70. Nilai 70 merupakan nilai KKM yang ditentukan oleh sekolah ini. Begitu juga hasil evaluasi siswa selama pembelajaran IPS, menunjukkan bahwa dari 16 orang peserta didik, 56,25% menunjukkan nilai di bawah 70. Nilai 70 merupakan nilai KKM mata pelajaran IPS yang ditentukan oleh sekolah ini.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas III SDN Munggut Ngawi terdapat kendala atau masalah yang dihadapi guru ketika proses belajar mengajar berlangsung. Hal ini disebabkan karena beberapa hal. Antara lain adalah (1) guru hanya menggunakan metode ceramah pada saat proses pembelajaran, (2) guru hanya menggunakan papan tulis ketika proses pembelajaran, (3) guru hanya bersifat pemberi informasi kepada siswa, (4) guru hanya menggunakan pedoman buku saja ketika mengajar, dan (5) guru tidak menggunakan media ketika proses belajar mengajar berlangsung.

Akibat dari permasalahan diatas, proses belajar mengajar menjadi monoton. Kemonotonan menimbulkan kebosanan dan kebosanan membuat siswa tidak serius dalam mengikuti pembelajaran. Ketidakseriusan membuat siswa kesulitan untuk menerima materi dari guru. Keadaan ini diperparah dengan tidak adanya aktivitas pemberian umpan balik oleh guru.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan di atas, ditawarkan sebuah solusi untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III yaitu dengan menggunakan media ular tangga. Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang menggunakan tema dalam mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna pada siswa. Pembelajaran tematik yang menggunakan media ular tangga merupakan suatu pembelajaran yang tepat untuk diterapkan pada materi lingkungan sekitar siswa kelas III. Karena pada usia anak kelas III masih merupakan tahap siswa berada pada perkembangan berpikir holistik.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini meliputi: (1) Bagaimanakah pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga pada tema hiburan di kelas III SDN Munggut Kecamatan Padas Kabupaten Ngawi? (2) Bagaimanakah aktivitas siswa dalam menggunakan media pembelajaran ular tangga pada tema hiburan di kelas III SDN Munggut Kecamatan Padas Kabupaten Ngawi? (3) Bagaimanakah hasil belajar siswa kelas III SDN Munggut Kecamatan Padas Kabupaten Ngawi pada tema hiburan setelah dilaksanakan pembelajaran menggunakan media ular tangga ?

Tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: (1) Mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar di siswa kelas III SDN Munggut I Ngawi, (2) Mendeskripsikan aktivitas siswa dalam pelaksanaan pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran ular tangga di siswa kelas III SDN Munggut I Ngawi, (3) Mendeskripsikan hasil belajar siswa setelah menggunakan pembelajaran menggunakan media ular tangga di siswa kelas III SDN Munggut Ngawi.

Media ular tangga termasuk media visual karena melibatkan indera penglihatan dalam menggunakan media tersebut dan disebut media grafik karena media ular tangga disajikan dalam bentuk gambar.

Permainan ular tangga merupakan salah satu jenis permainan yang sering dimainkan oleh anak-anak . Permainan yang dimainkan oleh dua orang atau lebih ini dapat melatih anak untuk berkompetisi. Selain itu, permainan ular tangga dapat melatih anak untuk bekerja sama serta melatih anak untuk bertindak sportif (Zuhdi,

UNESA Universitas Negeri Surabaya

2010:192). Menurut Yudha (dalam Zuhdi, 2010:192) bahwa permainan ular tangga merupakan jensi permainan kompetisi yang diarahkan pada kemampuan kerja sama dan sportivitas sehingga mampu merekayasa pengalaman sosial dan moral anak.

Media ini disesuaikan dengan karakteristik siswa Kelas III SDN Munggut sebagai insan visual untuk menyerap informasi dengan bantuan gambar pada setiap pertanyaannya dan mengandalkan kemampuan visualnya untuk memperoleh informasi. Gambar dalam media ini untuk menarik perhatian siswa dan untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar.

Seperti halnya media yang lain, maka media ular tangga juga memiliki beberapa kelebihan, antara lain:

a) Gambar biduk yang dipindah-pindahkan dapat menarik perhatian siswa, siswa dapat berperan aktif untuk memindahkan objek tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa siswa terlibat tidak hanya secara intelektual namun juga fisik.

b) Pembelajaran dapat di atur sesuai dengan kebutuhan yaitu individual maupaun secara kelompok. Dalam pembelajaran berkelompok siswa dapat bekerja sama dalam menyelesaikan tugas yang diberikan guru.

Dalam penerapannya, media ular tangga dipadukan dengan model pembelajaran tematik. Model pembelajaran tematik adalah model pembelajaran terpadu yang menggunakan pendekatan tematik yang melibatkan beberapa mata pelajaran utnuk memberikan pengalaman bermakna kepada siswa. Dalam pembelajaran tematik, siswa akan memahami konsep-konsep yang mereka pelajari melalui pengalaman langsung dan menghubungkannya dengan konsep lain yang telah dipahaminya.

Menurut Trianto (2010:92), pembelajaran tematik sebagai suatu model pembelajaran di sekolah dasar, pembelajaran tematik memiliki karakteristik-karakteristik sebagai berikut: (a) berpusat pada siswa,(b) memberikan pengalaman langsung, (c) pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas, (d) menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran, (e) bersifat fleksibel, dan (f) menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan mneyenangkan.

Salah satu karakteristik model pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang menggunakan tema dalam proses pembelajarannya. Tema yang dimaksud pada model pembelajaran tematik adalah penggabungan lebih dari satu mata pelajaran, bisa dua atau lebih.

Tema hiburan merupakan salah satu tema pembelajaran yang menggabungkan beberapa mata pelajaran yaitu pelajaran IPA dengan pokok bahasan menjaga kesehatan lingkungan dan pelajaran IPS dengan pokok bahasan melaksanakan kerjasama di lingkungan sekitar.

Menurut Slameto (2010:2) belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan sesorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Perubahan yang terjadi dalam diri seseorang banyak sekali baik sifat maupun jenisnya karena itu sudah tentu tidak setiap perubahan dalam arti belajar. Perubahan tingkah laku dalam pengertian belajar yaitu perubahan terjadi secara sadar, continue, positif dan aktif, terarah, dan mencakup seluruh aspek tingkah laku.

Untuk mengetahui apakah siswa sudah mencapai tujuan pembelajaran atau tidak, diperlukan adanya tindakan penilaian atau evaluasi. Penilaian atau evaluasi pada dasarnya adalah memberikan harga atau nilai berdasarkan kriteria tertentu. Proses belajar dan mengajar adalah proses yang bertujuan. Tujuan tersebut dinyatakan dalam rumusan tingkah laku yang diharapkan dimiliki siswa setelah menyelesaikan pengalaman belajarnya (Sudjana, 2011:111). Hasil yang diperoleh dari penilaian dinyatakan dalam bentuk hasil belajar. Oleh sebab itu tindakan atau kegiatan tersebut dinamakan penilaian hasil belajar (Sudjana, 2011:111).

Kingsley (dalam Sudjana, 2011:45) membagi tiga macam hasil belajar yakni, (a) keterampilan dan kebiasaan, (b)Pengetahuan dan pengertian, dan (c) sikap dan cita-cita, yang masing-masing golongan dapat diisi dengan bahan yang ditetapkan dalam kurikulum sekolah.

Hal tersebut senada dengan apa yang dipikirkan oleh Bloom (dalam Sudjana, 2011:46) bahwa hasil belajar itu mencakup 3 aspek kemampuan yaitu kognitif yang berupa pengetahuan, ingatan, pemahaman, menjelaskan, menerapkan, menguraikan. Kemampuan yang kedua adalah afektif disini mencakup sikap menerima, memberikan tanggapan, nilai, berorganisasi sedangkan kemampuan yang ketiga yaitu psikomotor yang mencakup keterampilan produktif, teknik, fisik, sosial manajerial dan intelektual. Jadi dapat disimpulkan bahwa siswa dapat dikatakan berhasil dalam belajar apabila ketiga aspek tersebut dapat terlaksana dengan baik dan mendapatkan hasil yang memuaskan.

Setelah kegiatan belajar mengajar diharapkan adanya perubahan tingkah laku siswa. Kemudian tingkah laku tersebut dievaluasi sehingga diketahui prestasi belajarnya. Dengan demikian, guru akan mengetahui sejauh mana materi yang akan dipahami oleh siswa. Begitu juga pada pembelajaran tema hiburan ini, peneliti akan memberikan penilaian kepada siswa untuk mengetahui sejauh mana materi lingkungan sekitar dengan menerapkan media ular tangga dapat dipahami oleh siswa.

UNESA Universitas Negeri Surabaya

METODE

Penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Arikunto (2011:3) menjelaskan penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama.

Subjek dalam penelitian ini adalah guru dan siswa kelas III SDN Munggut I Ngawi Surabaya yang berjumlah 16 siswa. Pemilihan subjek didasarkan pada ditemukannya permasalahan bahwa sebagian besar siswa yakni 62,5% menunjukkan nilai di bawah 70 . Sedangkan lokasi penelitian adalah di SDN Munggut I Ngawi yang berada di Jalan raya Surabaya Yogyakarta Kecamatan Padas Kabupaten Ngawi.

Prosedur penelitian ini mengacu pada menggunakan model PTK dari Kemmis dan Mc Taggart. Menurut Kemmis dan Mc Taggart (dalam Arikunto, 2010:131), pelaksanaan PTK meliputi tiga langkah, yaitu: 1*)* perencanaan atau *planning*; 2) tindakan pengamatan*;* 3) refleksi atau *reflecting*. Ketiga tahapan tersebut berupa untaian-untaian seperti alur sehingga sering diistilahkan dengan siklus.

Penelitian ini dilaksanakan secara kolaboratif sebanyak dua siklus, dengan masing-masing siklus satu kali pertemuan. Apabila indikator keberhasilan penelitian sudah dapat dicapai dalam satu siklus maka penelitian tidak akan dilanjutkan lagi pada siklus berikutnya.

Adapun prosedur penelitian yang dilaksanakan adalah tahap perencanaan, ada beberapa langkah-langkah yang dilakukan. *Pertama,* Mengidentifikasi permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran tematik. *Kedua,* Melakukan analisis kurikulum yang mencakup Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar sesuai dengan permasalahan yang terjadi di kelas. *Ketiga,* Membuat skenario pembelajaran yang termuat dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) secara lengkap dan mendetail. *Keempat,* Membuat lembar observasi kegiatan pembelajaran.

Selanjutnya dilaksanakan tahap pelaksanaan, yaitu untuk menerapkan rencana yang sudah dibuat sebelumnya. Pelaksanaan tindakan berupa pelaksanaan pembelajaran pada tema hiburan dengan menerapkan media pembelajaran ular tangga di kelas III SDN Munggut I Padas Ngawi. Pelaksanaannya dilakukan peneliti sebagai guru kelas. Pelaksanaan pembelajaran dilakukan dalam dua siklus yang masing-masing siklus terdiri dari dua pertemuan. Durasi pada siklus I dilaksanakan 2x35 menit pada setiap pertemuannya, sedangkan pada siklus II durasi yang digunakan 3x35 menit setiap pertemuannya. Jika semua indikator keberhasilan sudah tercapai maka siklus akan diakhiri.

Tahap pengamatan dilakukan selama pelaksanaan pembelajaran berlangsung. Yang berlaku sebagai observer I adalah guru kelas III SDN Munggut I Padas Ngawi dan observer II adalah teman sejawat. Kedua observer bertugas untuk mengamati seluruh aspek pembelajaran dan mencatat segala kendala yang muncul baik dari guru maupun siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Hasil pengamatan tersebut dicatat pada instrumen yang telah disiapkan.

Tahap akhir yang dilaksanakan adalah tahap refleksi, yakni peneliti bersama dengan kedua observer menganalisis dan mengevaluasi hasil penelitian untuk menemukan keberhasilan maupun kekurangan dari dampak tindakan yang telah dilakukan. Apabila ditemukan kelemahan maka akan dibuat perbaikan tindakan yang digunakan sebagai dasar pada pelaksanaan siklus berikutnya.

Sesuai dengan rumusan masalah maka data yang diperlukan dalam penelitian ini adalah (1) data hasil pengamatan pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan media pembelajaran ular tangga, (2) data aktivitas siswa pada saat pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media ular tangga, (3) data hasil belajar siswa pada tema hiburan setelah dilaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media ular tangga.

Untuk mendapatkan data tersebut maka dibutuhkan instrumen yang sesuai. Instrumen yang dibutuhkan dalam penelitian ini meliputi: (1) lembar pengamatan pelaksanaan pembelajaran, (2) lembar pengamatan aktivitas siswa, (3) tes.

Untuk menggunakan instrumen data tersebut, maka digunakan teknik yang tepat agar seluruh instrumen dapat memberikan manfaat dalam proses penelitian. Adapun teknik pengumpulan data yang akan dilaksanakan dalam penelitian ini adalah observasi dan tes.

Teknik Penganalisisan Data

Pada penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif, yaitu metode penelitian yang menggambarkan kenyataan atau fakta sesuai dengan data yang diperoleh dengan tujuan untuk mengetahui hasil keterlaksanaan dan ketercapaian pelaksanaan pembelajaran serta ketuntasan kelas.

Untuk menganalisis hasil pengamatan pelaksanaan pembelajaran yang menerapkan media pembelajaran ular tangga melalui perhitungan sebagai berikut:

Persentase Pelaksanaan Pembelajaran

$$P = \frac{f}{N} \text{ x } 100\ \%$$

Keterangan:

P= persentase aktivitas guru

f= banyaknya aktivitas guru

N= jumlah aktivitas guru

UNESA Universitas Negeri Surabaya

Analisis data hasil observasi aktivitas siswa

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:
P = prosentasi frekuensi kejadian yang muncul
F = banyaknya aktivitas siswa yang muncul
N = jumlah aktivitas keseluruhan

Sedangkan untuk mengetahui hasil belajar siswa dapat dilakukan perhitungan sebagai berikut:

Nilai Individu Siswa

$$\text{Nilai akhir} = \frac{\textit{Jumlah skor yang diperoleh}}{\textit{Skor maksimal}} \times 100 \quad (3)$$

Nilai Ketuntasan Klasikal

$$P = \frac{\sum \textit{siswa yang tuntas belajar}}{\sum \textit{siswa}} \times 100\% \quad (4)$$

Penelitian ini dinyatakan berhasil apabila pelaksanaan pembelajaran mencapai ≥ 80% dengan nilai ketercapaian sebesar 70, (2) Aktivitas siswa terhadap penggunaan media ular tangga dalam kegiatan pembelajaran tema hiburan mencapai persentase lebih dari atau sama dengan 80%, (3) Ketuntasan belajar secara klasikal apabila ≥ 75% dari jumlah siswa telah tuntas belajar atau mencapai kriteria ketuntasan minimal yang ditetapkan oleh sekolah sebesar 70.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan dalam dua siklus dengan masing-masing siklus terdiri dari dua pertemuan. Siklus I pertemuan satu dilaksanakan pada hari Jum'at, 30 November 2013 pukul 10.00-11.10 dan pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Sabtu, 31 November 2013 pukul 09.00-10.10. Siklus II pertemuan pertama dilaksanakan hari Rabu, 4 November 2013 pukul 10.00-11.10 dan pertemuan kedua dilaksanakan hari Kamis, 5 November 2013 pukul 09.00-10.10.

Kegiatan pembelajaran pada siklus I dan siklus II menggunakan fase model pembelajaran kooperatif yang dipaparkan sebagai berikut: **Kegiatan awal**: Pada kegiatan awal merupakan fase 1 model pembelajran kooperatif yaitu menyampaiakan tujuan dan memotivasi siswa yang terdiri dari salam pembuka, mempresensi kehadiran, melaksanakan *ice breaking,* menetapkan kontrak belajar, dan menjelaskan tujuan pembelajaran.

Kegiatan inti: terdiri dari fase-fase kooperatif yang dilakukan secara runtut mulai dari menyajikan informasi, mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok-kelompok, membimbing kelompok belajar, evaluai. Menyajikan informasi yang dilakukan peneliti menggunakan media ular tangga yang membuat siswa memperhatikan penjelasan materi. Mengorganisasi siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar, kegiatan yang dilakukan yaitu guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok. Selanjutnya membimbing kelompok belajar, kegiatan yang selanjutnya adalah mempresentasikan jawaban di depan kelas. Kemudian, siswa bermain *Games Turnament,* hingga salah satu kelompok mencapai nilai tertinggi. Evaluasi, kegiatan yang dilakukan yaitu guru memberikan lembar evaluasi yang ditujukan untuk mengetahui tingkat pemehaman siswa. **Kegiatan akhir:** pada kegiatan akhir fase kooperatif adalah memberikan penghargaan kepada siswa yang aktif selama proses pembelajaran berlangsung serta memberikan penghargaan kepada kelompok yang mendapatkan nilai terbaik. Siswa bersama guru membuat kesimpulan .

Selama tahap pelaksanaan, dilakukan pula kegiatan pengamatan. Adapun hasil pengamatan siklus I adalah rata-rata persentase pelaksanaan pembelajaran mencapai 45,915% dengan nilai rata-rata 2,695. Rata-rata presentase aktivitas siswa mencapai 46% dengan nilai rata-rata 1,358. Hasil belajar siswa dengan nilai ketuntasan klasikal pada siklus I 68,75% atau hanya 11 siswa yang tuntas belajar atau memenuhi KKM Bahasa Indonesia yang telah ditetapkan sebesar 70 dan sisanya sebanyak 31,25% atau 5 siswa tidak tuntas dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, penelitian pada siklus I belum dinyatakan berhasil karena belum memenuhi indikator keberhasilan yang ditentukan yaitu ≥75% dari jumlah siswa telah tuntas belajar. Oleh karena itu, dilakukan perencanaan ulang pada siklus II untuk memperbaiki kegiatan pembelajaran yang dilakukan pada siklus I.

Kendala yang terjadi pada siklus I berasal dari guru dan siswa. Kendala yang berasal dari guru antara lain: kurangnya pemberian apersepsi dari guru kepada siswa sehingga siswa kurang bersemangat dan siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran, guru belum memberikan penghargaan kepada kelompok terbaik karena pengelolaan waktu yang kurang baik sehingga fase keenam atau kegiatan pemberian penghargaan tidak berlangsung dalam pelaksanaan pembelajaran, dan Guru kurang memperhatikan siswa yang masih kurang disiplin atau tidak memperhatikan guru pada saat proses kegiatan belajar mengajar berlangsung. Selain kendala dari guru, kendala yang berasal dari siswa antara lain: kurangnya pemberian apersepsi dari guru kepada siswa sehingga siswa kurang bersemangat dan siswa ramai sendiri dikarenakan sudah mendekati waktu untuk berkemas pulang sehingga fase ketujuh atau kegiatan kesimpulan dan pemberian penghargaan tidak berlangsung dalam

UNESA Universitas Negeri Surabaya

pelaksanaan pembelajaran. Hal tersebut terjadi karena pembelajaran tematik yang dilaksanakan dengan menggunakan media pembelajaran merupakan hal baru.

Berdasarkan hasil refleksi, maka penelitian harus dilanjutkan pada siklus II untuk mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan yaitu sebesar ≥75%. Langkah-langkah yang ditempuh dalam memperbaiki kegiatan pembelajaran pada siklus II adalah sebagai berikut:

Setelah melakukan absensi dan lain-lain, guru memberikan apersepsi kemudian guru menghubungkan jawaban siswa dengan materi yang akan diajarkan. Sehingga siswa mengerti apa yang akan diajarkan oleh guru. Untuk mengatasi permasalahan yang ditimbulkan oleh siswa, guru memberikan *punishment* atau tidak memberi mereka penghargaan serta menghimbau pada siswa yang disiplin selama proses pembelajaran akan mendapatkan *reward* sehingga mereka akan berantusias melakukan apapun untuk mendapatkan penghargaan tersebut.

Kendala yang lain yaitu guru tidak melaksanakan kegiatan pemotivasian di awal pembelajaran sehingga membuat siswa kurang termotivasi Dalam mengerjakan lembar evaluasi, masih terdapat beberapa siswa yang belum dapat mengerjakan dengan baik. Hal ini terjadi karena pembelajaran dengan menerapkan media pembelajaran ular tangga merupakan hal baru. Pada pertemuan berikutnya, guru harus lebih memotivasi siswa untuk mengikuti pelajaran dengan baik. Guru juga harus mengingatkan siswa untuk mengikuti pembelajaran dengan benar sehingga hasil kerja lembar evaluasinya menjadi lebih meningkat.

Pada siklus II, hasil yang diperoleh adalah: rata-rata persentase pelaksanaan pembelajaran mencapai 87,115% dengan nilai rata-rata 4,71. Rata – rata presentase aktivitas siswa mencapai 87,4% dengan nilai rata-rata 4,365. Data hasil belajar siswa menunjukkan sebanyak 13 siswa atau 81,25% siswa telah tuntas belajar mencapai KKM sebesar 70 dan 3 siswa atau 12,75% belum mencapai standar ketuntasan belajar yang telah ditentukan.

Selama tahap pelaksanaan, dilakukan pula kegiatan evaluasi untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa mengenai materi lingkungan sekitar. Data dari Hasil evaluasi ini akan diketahui ketuntasana klasikalnya. Adapun hasil pengamatan siklus I adalah:

Tabel 1 : Hasil Belajar Siswa Siklus I

No.	Nama	Nilai	Ketuntasan Belajar	
			Tuntas (T)	Tidak Tuntas (TT)
1.	R A	40		TT
2.	ABP	80	T	
3.	SBE	80	T	
4.	VF	100	T	
5.	IN	90	T	
6.	EDY	75	T	
7.	NASA	60		TT
8.	AHJ	80	T	
9.	FDA	75	T	
10.	DAD	60		TT
11.	ODT	50		TT
12.	RAAP	75	T	
13.	BBP	75	T	
14.	ADL	75	T	
15.	FR	50		TT
16.	AZAF	80	T	
Jumlah		1145		
Rata-rata		60,26		
Presentase			68,75%	31,25%

Dari tabel diatas terlihat bahwa hasil belajar siswa yang tuntas belajar 11 siswa atau 68,75%. Sedangkan jumlah siswa yang belum tuntas belajar sebanyak 5 siswa atau 31,25%. Rata-rata nilai hasil belajar yang diperoleh siswa kelas III SDN Munggut I Padas Ngawi adalah 60,26. Ketuntasan klasikal hasil belajar pada kelas III SDN Munggut I Padas Ngawi adalah 68,75%. Sedangkan yang mendapat skor dibawah 70 ada 5 siswa dengan presentase 31,25%. Dari hasil diatas masih belum mencapai standard ketuntasan yang dibuat sebelumnya, yaitu rata-rata hasil belajar siswa mencapai lebih dari sama dengan 75 dan presentase ketuntasan hasil belajar mencapai 80% sehingga hal tersebut menandakan bahwa pembelajaran pada siklus I belum berhasil, maka peneliti harus melaksanakan pembelajaran siklus II untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Pada siklus II hasil belajar siswa meningkat dari siklus sebelumnya. Adapun hasil belajar siswa pada siklus II adalah :

UNESA Universitas Negeri Surabaya

Tabel 2 : Hasil Belajar Siswa Siklus II

No.	Nama	Nilai	Ketuntasan Belajar	
			Tuntas (T)	Tidak Tuntas (TT)
1.	R A	60		TT
2.	ABP	100	T	
3.	SBE	100	T	
4.	VF	100	T	
5.	IN	100	T	
6.	EDY	80	T	
7.	NASA	40		TT
8.	AHJ	90	T	
9.	FDA	90	T	
10.	DAD	60		TT
11.	ODT	80	T	
12.	RAAP	80	T	
13.	BBP	90	T	
14.	ADL	90	T	
15.	FR	80	T	
16.	AZAF	80	T	
Jumlah		1320		
Rata-rata		82,5		
Presentase			81,25%	18,75%

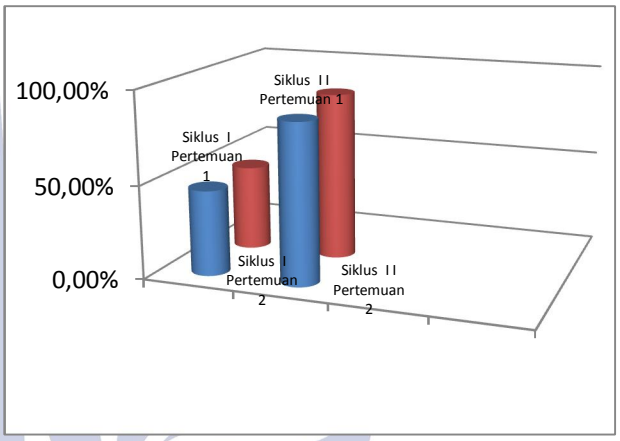
Dari tabel diatas terlihat bahwa hasil belajar siswa yang tuntas belajar 13 siswa atau 81,25%. Sedangkan jumlah siswa yang belum tuntas belajar sebanyak 3 siswa atau 18,75%. Rata-rata nilai hasil belajar yang diperoleh siswa kelas III SDN Munggut I Padas Ngawi adalah 82,5. Ketuntasan klasikal hasil belajar pada kelas III SDN Munggut I Padas Ngawi adalah 81,25%. Sedangkan yang mendapat skor dibawah 70 ada 3 siswa dengan presentase 18,75%. Dari diagram diatas hasil belajar siswa mencapai standard ketuntasan yang dibuat sebelumnya, yaitu presentase ketuntasan hasil belajar mencapai 80% sehingga hal tersebut menandakan bahwa pembelajaran pada siklus I dinyatakan berhasil dan tidak perlu dilakukan pembelajaran pada siklus berikutnya.

Ketuntasan klasikal siswa telah meningkat dari siklus sebelumnya yang hanya mencapai 68,75% menjadi 81,25%. Hasil tersebut telah memenuhi target yang ditentukan yaitu ≥ 75% dari jumlah siswa telah memenuhi KKM yang telah ditentukan.

Pembahasan

Pada pembahasan disajikan bahwa penggunaan media ular tangga dapat membantu meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran tematik pada tema hiburan. Data yang akan dibahas dalam pembahasan ini adalah data yang diperoleh dari observasi kegiatan pembelajaran yang menerapkan media pembelajaran ular tangga untuk meningkatkan kemampuan hasil belajar siswa kelas III SDN Munggut I Ngawi, sehingga pembahasan ini dapat menjawab rumusan masalah yang terdapat pada bab I.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pelaksanaan penerapan media pembelajaran ular tangga pada pembelajaran tema niburan berjalan dengan baik dan mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Berikut adalah rekapitulasi data keterlaksanaan pembelajaran pada siklus I-II yang tersaji dalam diagram batang di bawah ini :

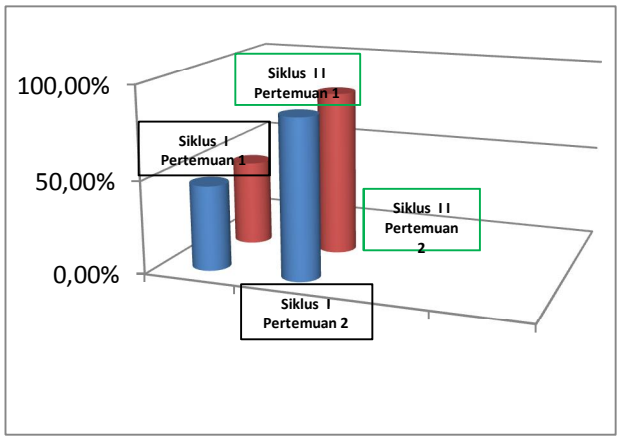


Gambar 1. Diagram Presentase Pelaksanaan Pembelajaran

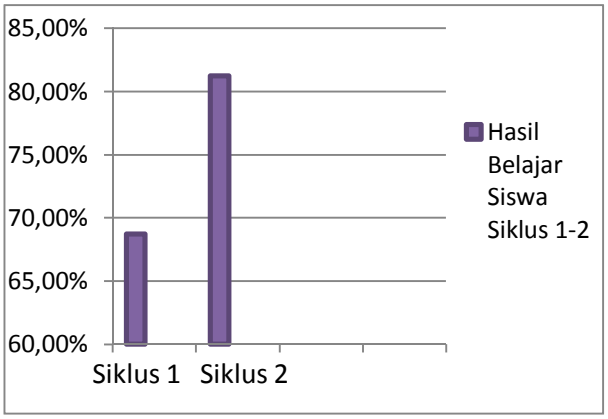
Pada diagram diatas terlihat pada siklus I prosentasi aktifitas guru pada pertemuan I sebesar 45,83% dan siklus I pertemuan II sebesar 46%, rata-rata prosentasi aktiftas guru pada siklus I sebesar 45,915%. Pada siklus II prosentasi aktifitas guru pada pertemuan I sebesar 85,83% dan siklus II pertemuan II sebesar 88,4%, rata-rata prosentasi aktiftas guru pada siklus II sebesar 87,115%. Jika ditinjau dari kriteria yang sudah ditetapkan maka aktifitas guru pada siklus I termasuk kurang sedangkan pada siklus II termasuk baik, dan mengalami peningkatan sebesar 41,2%, hal ini dikarenakan kekurangan-kekurangan pada siklus I telah diperbaiki pada siklus II, sehingga menunjukkan bahwa aktifitas guru pada siklus kedua sudah mencapai standar yang ditetapkan ditetapkan yakni 80%.

Berikut disajikan diagram aktivitas siswa pada siklus I dan siklus II:

UNESA Universitas Negeri Surabaya



Gambar 2. Diagram Aktivitas Siswa



Gambar 3 : Diagram Hasil Belajar Siswa Siklus I dan 2

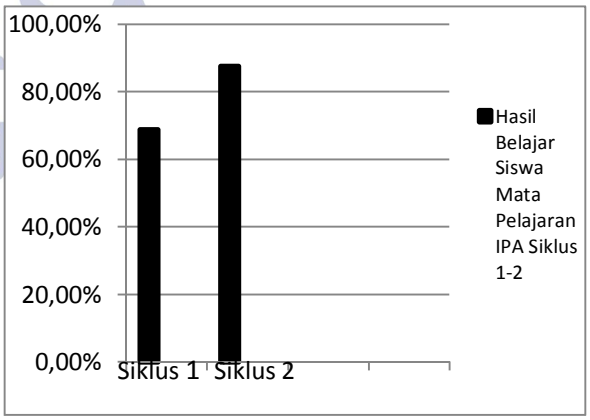
Pada gambar 2 terlihat pada siklus I prosentasi aktifitas siswa pada pertemuan I sebesar 46% dan siklus I pertemuan II sebesar 46%, rata-rata prosentasi aktiftas siswa pada siklus I sebesar 46%. Pada siklus II prosentasi aktifitas siswa pada pertemuan I sebesar 84% dan siklus II pertemuan II sebesar 90,8%, rata-rata prosentasi aktiftas guru pada siklus II sebesar 87,4%. Jika ditinjau dari kriteria yang sudah ditetapkan maka aktifitas guru pada siklus I termasuk kurang sedangkan pada siklus II termasuk baik, dan mengalami peningkatan sebesar 41,4%, hal ini dikarenakan kekurangan-kekurangan pada siklus I telah diperbaiki pada siklus II, sehingga menunjukkan bahwa aktifitas siswa pada siklus kedua sudah mencapai standar yang ditetapkan ditetapkan yakni 80%, maka penelitian dinyatakan berhasil.

Dari data hasil tes belajar siswa, menunjukkan adanya peningkatan pada setiap siklus. Siklus I menunjukkan ketuntasan belajar siswa sebesar 68,75%. Hasil tersebut masih belum memenuhi kriteria keberhasilan yang direncanakan yaitu sebesar ≥ 75%. Pada siklus II, ketuntasan belajar siswa mencapai 81,25%. Hasil pada siklus II telah mengalami peningkatan yang sangat baik. Persentase ketuntasan tersebut menunjukkan bahwa hasil yang dicapai sudah melebihi kriteria ketuntasan yang telah ditetapkan yaitu sebesar ≥ 75%.

Berikut disajikan diagram ketuntasan belajar siswa pada siklus I dan siklus II:

Berdasarkan gambar 3 bahwa ketuntasan klasikal hasil belajar siswa secara klasikal pada siklus I memperoleh persentase sebanyak 68,75% atau 11 siswa yang tuntas belajar, sedangkan 5 siswa tidak tuntas belajar. Dengan data yang telah didapatkan menunjukkan bahwa pembelajaran pada siklus I belum berhasil karena belum memenuhi standar ketuntasan yang telah ditetapkan yaitu 75%. Oleh karena itu dilanjutkan pada siklus II, dan didapatkan hasil pada siklus II mencapai persentase sebanyak 81,25% atau 13 siswa yang telah tuntas belajar dan 3 siswa tidak tuntas. Hal ini menunjukkan hasil siklus II sudah baik sekali dan ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal pada siklus II telah mencapai persentase yang ditetapkan pada indikator keberhasilan. Kendala-kendala yang muncul pada saat pelaksanaan pembelajaran dapat diatasi dengan baik oleh peneliti.

Dari data hasil tes belajar siswa pada mata pelajaran IPA, menunjukkan adanya peningkatan dari setiap siklus. Berikut disajikan diagram hasil belajar siswa siklus I & 2:

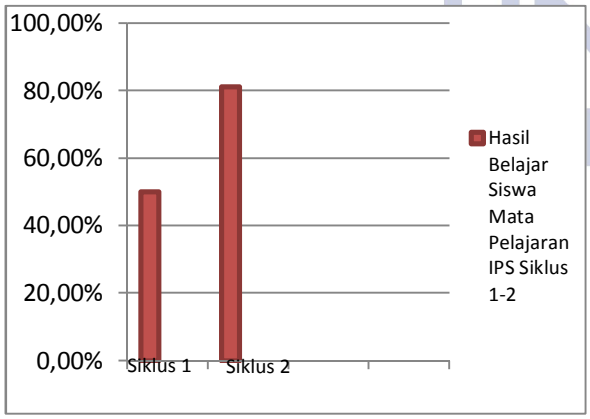


Gambar 4 : Diagram Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPA Siklus I & 2

Dalam pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan media ular tangga, yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA materi menjaga kesehatan lingkungan pada siklus I, pemahaman siswa memperoleh nilai rata-rata 73,75. Berdasarkan skor rata-rata tersebut, diperoleh presentase ketuntasan belajar sebesar 68,75%, karena ketuntasan klasikal yang ditentukan adalah 75% dengan KKM 70. Berdasarkan ketuntasan klasikal yang direncanakan yaitu 75% dengan KKM 70 maka nilai tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran pada siklus I dinyatakan belum berhasil.

Untuk memperbaiki hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA Siklus I, guru dapat melakukan perbaikan-perbaikan pada proses pembelajaran berdasarkan refleksi yang telah dilakukan di siklus I. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dengan baik, lebih banyak memberikan perhatian pada siswa, menerapkan media dengan lebih baik lagi, memberikan umpan balik pada proses pembelajaran, memberi penguatan atau motivasi, serta memberikan pujian, penghargaan, atau *reward* kepada siswa. Dengan dilakukannya perbaikan tersebut, maka hasil skor rata-rata yang diperoleh siswa pada materi menjaga kesehatan lingkungan pada siklus II menjadi 85 atau telah meningkat 11,25, dengan presentase ketuntasan belajar sebesar 87,5%. Nilai tersebut menandakan bahwa pembelajaran dinyatakan telah berhasil, hal itu karena ketuntasan klasikal pembelajaran yang ditetapkan yaitu 75% dengan KKM telah tercapai.

Begitu pula dari data hasil tes belajar pada mata pelajaran IPS, menunjukkan adanya peningkatan dari setiap siklus. Berikut disajikan diagram hasil belajar siswa pada mata pelajaran siklus 1 & 2:



Gambar 5 : Diagram Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS Siklus 1 & 2

Dalam pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan media ular tangga, yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS materi kerja sama di lingkungan sekitar pada siklus I, pemahaman siswa memperoleh nilai rata-rata 53,15. Berdasarkan skor rata-rata tersebut, diperoleh presentase ketuntasan belajar sebesar 50%, karena ketuntasan klasikal yang ditentukan adalah 75% dengan KKM 70. Berdasarkan ketuntasan klasikal yang direncanakan yaitu 75% dengan KKM 70 maka nilai tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran pada siklus I dinyatakan belum berhasil.

Untuk memperbaiki hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS Siklus I, guru dapat melakukan perbaikan-perbaikan pada proses pembelajaran berdasarkan refleksi yang telah dilakukan di siklus I. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dengan baik, menerapkan media dengan lebih baik lagi, memberikan umpan balik pada proses pembelajaran, memberi penguatan atau motivasi, serta memberikan pujian, penghargaan, atau *reward* kepada siswa, dan juga guru bersama siswa membuat kesimpulan bersama-sama. Dengan dilakukannya perbaikan tersebut, maka hasil skor rata-rata yang diperoleh siswa pada materi menjaga kesehatan lingkungan pada siklus II menjadi 80 atau telah meningkat 26,85, dengan presentase ketuntasan belajar sebesar 81,25%. Nilai tersebut menandakan bahwa pembelajaran dinyatakan telah berhasil, hal itu karena ketuntasan klasikal pembelajaran yang ditetapkan yaitu 75% dengan KKM telah tercapai.

Penggunaan media pembelajaran ular tangga pada pembelajaran tema hiburan dapat membuat pembelajaran menjadi kreatif, inovatif, dan menyenangkan. Sehingga membuat pembelajaran tidak monoton,dan siswa pun tidak merasa bosan saat mengikuti pelajaran.Jadi dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan lingkungan sekolah untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa kelas IVA SDN Babatan 1/456 Surabaya telah berhasil.

PENUTUP

Simpulan

Dari hasil penelitian dan pembahasan tentang penerapan media ular tangga pada pembelajaran tematik untuk meningkatkan hasil belajar siswa siswa kelas III SDN Munggut I Ngawi, dapat disimpulkan bahwa penerapan media ular tangga pada pembelajaran tematik dapat membantu meningkatkan keterlaksanaan dan ketercapaian pelaksanaan pembelajaran, dan nilai prestasi hasil belajar siswa dalam materi lingkungan sekitar. Hal ini terbukti dengan kemampuan guru dalam melaksanakan rencana pelaksanaan pembelajaran mendapatkan hasil sangat baik sekali dan hasil belajar siswa meningkat.

Pada siklus I rata-rata keterlaksanaan pembelajaran mencapai persentase 45,915%, dengan rata-rata nilai ketercapaian pelaksanaan pembelajaran adalah 2,695. Pada siklus II rata-rata keterlaksanaan pelaksanaan pembelajaran mencapai persentase 87,115% (baik sekali), dengan rata-rata nilai ketercapaian pelaksanaan pembelajaran adalah 4,71.

Penerapan media ular tangga dapat meningkatkan aktivitas siswa selama pembelajaran.Hal tersebut dibuktikan dengan meningkatnya aktivitas siswa pada siklus I dan siklus II. Pada siklus I rata-rata keterlaksanaan pembelajaran mencapai persentase 46% dengan rata-rata nilai ketercapaian pelaksanaan pembelajaran adalah 1,378. Pada siklus II rata-rata keterlaksanaan pelaksanaan pembelajaran mencapai persentase 87,4% dengan rata-rata nilai ketercapaian pelaksanaan pembelajaran adalah 4,365.

Hasil belajar siswa kelas III SDN Munggut I Padas Ngawi dengan menggunakan media ular tangga dalam pembelajaran tema hiburan kelas III SDN Lidah Munggut I Padas Ngawi merngalami peningkatan dan dapat dilihat dari presentase keberhasilan di siklus I sebesar 68,75%, meningkat sebesar 12,5% sehingga menjadi 81,25%. Rata-rata hasil belajar siswa di siklus I sebesar 73,75 meningkat sebesar 11,25 sehingga menjadi 85 yang artinya presentase ini sudah mencapai indicator keberhasilan yaitu ≥ 75% hal ini bisa dilihat dengan meningkatnya jumlah nilai siswa yang mencapai nilai ketuntasan atau KKM minimal yaitu >70.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, peneliti memberikan saran yang dapat dipergunakan sebagai bahan pertimbangan yaitu, Dalam pembelajaran hendaknya guru tidak hanya menerapkan pembelajaran yang tetap setiap hari tetapi guru hendaknya member warna dan inovasi baru pada pembelajaran yang akan di lakukan. Misalnya dengan menggunakan media pembelajaran yang bervariasi, menarik, metode diskusi, Tanya jawab, sehingga anak lebih senang dalam belajar dan mencapai hasil belajar yang maksimal.

Dari pihak guru hendaknya memfasilitasi dan memberi inovasi pada saat pembelajaran tema hiburan dengan menggunakan dengan media pembelajaran *ular tangga* agar siswa menjadi lebih aktif ndalam pembelajaran dan lebih memperhatikan penjelasan dari guru serta mengajukan pertanyaan, dan pada akhirnya hasil belajar yang di dapatkan sesuai dengan yang di harapkan.

Sedangkan dari pihak siswa, para siswa harus menyadari pentingnya keaktifan dlam mengikuti proses pembelajaran, sehingga meteri yang disampaikan guru dapat dipahami dan akan tertanam dalam diri siswa sikap percaya diri, berani dan bertanggung jawab

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, Suharsimi dkk. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara

Arikunto, Suharsimi., Dr., Prof. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

Slameto., Drs. 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi.* Jakarta: Rineka Cipta.

Sudjana, Nana. 2011. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.

Trianto., M. Pd. 2009. *Mengembangkan Model Pembelajaran Tematik*. Jakarta: Prestasi Pustaka.

Zuhdi, Ulhaq., dkk. 2010. Pengembangan Perangkat Media Pembelajaran Ular Tangga Digital Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris (Vocabulary) pada Mahasiswa S-1 PGSD. *Jurnal Pendidikan Wacana Pendidikan Sekolah Dasar.* Vol:06. Hal:188-201.

UNESA Universitas Negeri Surabaya