

Penerapan Media Pembelajaran Ular Tangga untuk Meningkatkan Kualitas Belajar IPA Kelas 5 SDN 1 Kedungkumpul Lamongan Masa Pandemi Covid-19

Application of Snake Ladder Learning Media to improve the Quality of Science Learning for Grade 5 SDN 1 Kedungkumpul Lamongan during the Covid-19 Pandemic

Dewi Rokhmatul Adhimah¹, Fitria Fatichatul Hidayah

¹ Universitas Muhammadiyah Semarang, Kota Semarang

² Universitas Muhammadiyah Semarang, Kota Semarang

Corresponding author : dewiraadhimah@gmail.com¹, fitriafatichatul@gmail.com²

Abstrak

Kondisi SDN 1 Kedungkumpul yang berada di wilayah perbatasan Kabupaten Lamongan tidak memiliki perangkat pembelajaran teknologi yang memadai dan minim akses internet sehingga pembelajaran daring saat pandemi covid-19 tidak dapat berjalan maksimal. Keadaan tersebut melatarbelakangi, ketika angka penyebaran covid-19 mulai menurun, pihak sekolah mengambil kebijakan untuk melaksanakan pembelajaran tatap muka secara bergilir dengan tujuan peserta didik tidak tertinggal materi pelajaran. Dampak yang timbul setelah pembelajaran daring ialah menurunnya kualitas belajar peserta didik terutama dalam minat belajar sehingga berakibat pada hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kualitas belajar siswa kelas 5 mata pelajaran IPA tema 5 tentang ekosistem dengan menerapkan media pembelajaran ular tangga. Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas. Pengumpulan data menggunakan teknik tes dan non tes. Penelitian ini juga menggunakan deskriptif kualitatif untuk mengetahui gambaran secara jelas fenomena dalam pembelajaran. Hasil analisis dan data menunjukkan terjadi peningkatan kualitas belajar siswa. Penggunaan media pembelajaran ular tangga efektif diterapkan di masa peralihan dari pembelajaran daring ke luring karena dapat menumbuhkan antusias dan semangat belajar siswa. Media pembelajaran ular tangga juga meningkatkan hasil belajar dan daya serap pada pemahaman materi. Hal ini terlihat dari hasil peningkatan nilai rata-rata sebesar 15,5%. Hasil simpulan tersebut dapat peneliti menyarankan media pembelajaran ular tangga dapat diaplikasikan pada mata pelajaran lain.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Ular Tangga, Kualitas Belajar, IPA

Abstract

The condition of SDN 1 Kedungkumpul which is located in the border area of Lamongan Regency does not have adequate technology learning tools and minimal internet access so that online learning during the COVID-19 pandemic cannot run optimally. This situation is the background, when the spread of COVID-19 began to decline, the school took a policy to carry out face-to-face learning in rotation with the aim that students were not left behind in subject matter. The impact that arises after online learning is the decline in the quality of student learning, especially in interest in learning so that it results in student learning outcomes. Therefore, this study aims to determine the improvement of the learning quality of grade 5 students in science subject theme 5 about ecosystems by applying the snake and ladder learning media. This research uses classroom action research. Data collection uses test and non-test techniques. This study also uses qualitative descriptive to get a clear picture of phenomena in learning. The results of the analysis and data showed an increase in the quality of student learning. The use of snake and ladder learning media is effectively applied during the transition from online to offline learning because it can foster enthusiasm and enthusiasm for student learning. Snakes and ladders

learning media also improves learning outcomes and absorption in understanding the material. This can be seen from the results of an increase in the average value of 15.5%. The results of these conclusions can researchers suggest snakes and ladders learning media can be applied to other subjects.

Keywords : *Learning Media, Snakes and Ladders, Learning Quality, Science*

PENDAHULUAN

Sejak tanggal 11 Maret 2020 WHO telah menetapkan wabah covid-19 (Corona Virus diseases-19) sebagai pandemic global. Banyaknya manusia yang terpapar virus dan meninggal dunia membuat banyak negara yang menerapkan kebijakan *social distancing* guna pencegahan penyebaran wabah. Adanya kebijakan tersebut memberikan dampak dan pengaruh bagi seluruh aspek kehidupan mulai dari bidang ekonomi, sosial dan juga pendidikan. Keputusan pemerintah yang mendadak menggantikan sistem pembelajaran tatap muka menjadi pembelajaran dirumah saja menggunakan sistem daring memunculkan permasalahan baru. Ketidaksiapan sekolah, guru dan juga siswa menjadi hambatan dalam proses pembelajaran daring. Hal ini dikarenakan tidak semua guru mampu menguasai teknologi dan juga masih terbatasnya sarana dan prasarana kepemilikan perangkat teknologi oleh guru sendiri. Keadaan serupa juga dialami oleh para siswa, tidak semua siswa terbiasa dan mampu menggunakan teknologi dalam kehidupan sehari-harinya terutama siswa yang berada di daerah 3T (Terdepan, Terpencil dan Tertinggal), mengingat tidak semua orang tua mampu memfasilitasi anaknya dengan teknologi begitupun dengan sekolah yang memiliki perangkat teknologi yang sangat terbatas sehingga belum dapat mengenalkan teknologi dalam hal pembelajaran. Selain itu, jaringan internet di daerah-daerah terpencil juga belum dapat diakses dengan baik. Adanya kondisi tersebut menjadikan sekarang ini proses pembelajaran belum dapat berjalan efektif dan berdampak pada kualitas mutu pendidikan.

Kualitas mutu pendidikan saat ini pada dasarnya selalu dituntut untuk menjadi lebih baik, namun adanya pandemic Covid-19 tidak semua sekolah dapat menerapkan pembelajaran dengan baik dan maksimal terutama di daerah 3T (Terdepan, Terpencil dan Tertinggal). Oleh karena itu, pada saat penyebaran angka covid-19 mulai menurun terdapat beberapa sekolah yang mencoba melaksanakan pembelajaran tatap muka dengan sistem bergilir dengan pembatasan waktu. Melihat proses pelaksanaannya timbul permasalahan, yaitu kualitas belajar mengajar di kelas menjadi menurun begitupula dengan semangat belajar siswa. Mengetahui dampak yang ditimbulkan dari peralihan pembelajaran daring menjadi luring tentunya perlu dicarikan solusi untuk mengatasinya.

Berbicara mengenai proses belajar mengajar terdapat lima komponen yang sangat penting untuk diketahui yaitu tujuan, materi, metode, media, dan evaluasi pembelajaran. Kelima aspek ini saling mempengaruhi, dan media pembelajaran

menjadi salah satu fungsi sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi, motivasi, kondisi, dan lingkungan belajar (Hamalik, Oemar. 1990). Berdasarkan hal tersebut salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik, yaitu dengan menggunakan media pembelajaran yang baik dan benar serta menarik. Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan minat dan keinginan yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan belajar, serta dapat membawa pengaruh psikologis terhadap pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu (Wiratmojo,P dan Sasono Hardjo, 2002).

Media pembelajaran sendiri diklasifikasikan ke dalam beberapa kelompok, yaitu 1) media berbasis manusia (guru, instruktur, tutor, main-peran, kegiatan kelompok, field-tripe), 2) media berbasis cetak (buku, penuntun, buku latihan (workbook), alat bantu kerja, dan lembaran lepas, 3) media berbasis visual (buku, alat bantu kerja, bagan, grafik peta, gambar, transparasi, slide), 4) media berbasis audio-visual (video,film, program slide-tape, televisi), 5) media berbasis komputer (pengajaran dengan bantuan computer, interaktif video hypertext) (Arsyad, 1997). Mengingat permasalahan yang ada, tentunya dalam memilih media pembelajaran harus disesuaikan dengan kondisi, kebutuhan serta kemampuan siswa agar siswa dapat aktif selama pembelajaran.

Permainan atau game, akrab dijadikan sebagai salah satu aplikasi dalam strategi pembelajaran aktif (Rifa, 2012). Permainan sebagai sarana/media belajar dalam bentuk game edukatif merupakan stimulus unik yang mampu merangsang siswa untuk terlibat aktif. Sebagaimana diungkapkan oleh Rifa'i & Anni (2009), stimulus yang unik akan menarik perhatian setiap orang dan cenderung mempertahankan keterlibatan diri secara aktif terhadap stimulus tersebut. Media berbasis game dapat dibuat melalui adopsi suatu jenis permainan ke dalam media pembelajaran dengan memodifikasi aturan permainan bentuk maupun tampilannya. Ular tangga merupakan salah satu bentuk permainan tradisional yang telah dikenal luas dan mudah dimainkan. Permainan ini memanfaatkan papan dengan petak bernomor, bidak dan dadu dan melibatkan lebih dari satu pemain. Adaptasi permainan ini ke dalam bentuk game edukatif dilakukan dengan modifikasi tampilan dan aturan permainan dengan mengaitkan tema IPA yang dipelajari (Kartikaningtyas, 2014)

Berdasarkan hasil observasi, SDN 1 Kedungkumpul merupakan salah satu sekolah yang mengambil kebijakan untuk melaksanakan pembelajaran secara tatap muka di saat angka penyebaran covid-19 mulai menurun tepatnya pada 23 Agustus 2021. Hal ini dikarenakan SDN 1 Kedungkumpul berada di wilayah perbatasan kabupaten sehingga sulit sekali mendapatkan akses internet. Selain itu tidak semua

guru memiliki perangkat teknologi pembelajaran dan mampu dalam menggunakannya dikarenakan kebanyakan pengajar sudah berusia lanjut. Begitu pula dengan siswa, tidak semua orang tua siswa mampu memfasilitasi anaknya dengan teknologi karena rata-rata tingkat perekonomiannya rendah dengan penghasilan hanya diperoleh hasil buruh tani. Oleh karena itu ketika pembelajaran dilaksanakan secara daring, proses kegiatan belajar mengajar tidak berjalan efektif dan maksimal, banyak materi yang tertinggal dan tidak dapat tersampaikan secara menyeluruh. Adapun dari hasil observasi juga diperoleh informasi bahwa dampak setelah melakukan pembelajaran di rumah sangat berpengaruh terhadap menurunnya kualitas belajar hal ini disebabkan menurunnya minat dan semangat siswa dalam belajar di kelas, ketika guru menerangkan materi siswa cenderung tidak memperhatikan, tidak bisa fokus bahkan terlihat lebih asik melakukan aktivitas lain seperti bermain, mengobrol dan menggoda temannya. Dari hasil observasi dan melihat uraian latar belakang tersebut peneliti ingin menerapkan media pembelajaran ular tangga dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas belajar siswa kelas 5 SDN 1 Kedungkumpul Lamongan.

METODE

Penelitian yang dilakukan adalah jenis penelitian tindakan kelas (PTK). Menurut Arikunto (2014:3) PTK merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan yang sengaja dilakukan dan terjadi di dalam kelas secara bersama. Sedangkan menurut Suyadi (2014. Hlm,14) menyimpulkan bahwa "Penelitian tindakan kelas (PTK) adalah pencermatan dalam bentuk tindakan terhadap kegiatan belajar yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersamaan". Sedangkan Kemmis dan Targart dalam Iskandar (2015) menyatakan bahwa "Penelitian tindakan kelas adalah bentuk penyelidikan refleksi diri yang dilakukan peneliti dalam situasi social (mencakup pendidikan) untuk meningkatkan rasionalitas dan keadilan sosial atau praktik pendidikan, pemahaman praktik, situasi berlangsung praktik Tujuan PTK adalah untuk mengadakan perbaikan dari kondisi pembelajaran.

Penelitian ini dilaksanakan selama 5 bulan di SDN 1 Kedungkumpul Lamongan pada semester ganjil tahun 2021/2022. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kualitas belajar siswa kelas 5 pada mata pelajaran IPA tema 5 tentang ekosistem dengan cara menerapkan media pembelajaran ular tangga. Dalam penelitian ini, permainan ular tangga digunakan memperbaiki niat belajar siswa dan digunakan untuk melatih pemahaman siswa terhadap materi dan soal-soal tentang ekosistem. Peserta didik berjumlah terdiri dari 9 anak, yang terdiri dari 5 anak laki-laki dan 4 anak perempuan. Penelitian ini menggunakan proses pengkajian yang terdiri dari 4 tahap (Arikunto, dkk 2010:104) yaitu merencanakan, melaksanakan, mengamati, dan merefleksi.

Pengumpulan data menggunakan teknik tes dan non tes. Teknik non tes yang digunakan dalam penelitian ini berupa observasi. Observasi sendiri adalah suatu metode mengumpulkan data dengan cara mengamati setiap kejadian yang sedang berlangsung dan mencatatnya dengan alat observasi tentang hal-hal yang diamati dan diteliti (Sanjaya, 2012:86). Lembar observasi ini digunakan untuk mengamati aktivitas siswa ketika belajar menggunakan media ular tangga dan juga untuk membandingkan hasil peningkatan belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media permainan ular tangga. Sedangkan teknik tes yang digunakan dalam penelitian ini berupa lembar *pre-test* dan *post-test* yang berbentuk soal dengan materi yang diambil dari buku tema 5 tentang ekosistem. Soal tersebut diberikan siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran ular tangga. Tujuan adanya tes untuk mengukur kemampuan awal siswa dan mengetahui sejauh mana media pembelajaran tersebut dapat berperan dalam upaya meningkatkan pemahaman siswa terhadap mata pelajaran IPA tema 5 setelah siswa menggunakan media pembelajaran ini.

Penelitian ini menggunakan instrument berupa kuisisioner dengan model jawaban tertutup. Kuisisioner ini ditujukan untuk siswa yang telah menggunakan media pembelajaran ular tangga. Kuisisioner terdiri dari beberapa pertanyaan untuk mengukur respons siswa terhadap media pembelajaran ini. Selain itu data dalam penelitian ini juga menggunakan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran guna mengetahui pendapat terkait media pembelajaran ular tangga dan tingkat keefektifannya bagi siswa. Penelitian ini juga menggunakan deskriptif kualitatif untuk mengetahui gambaran secara jelas fenomena dalam pembelajaran. Fenomena tersebut ialah kondisi situasi di kelas dan juga pemahaman siswa terhadap pelajaran IPA tema 5 selama proses pembelajaran. Adapun tahapan yang digunakan dalam penelitian ini ialah:

1. Tahapan perencanaan. Pada tahap ini merupakan tahap analisis yang dilakukan oleh peneliti dengan mengumpulkan data dan mengidentifikasi permasalahan SDN 1 Kedumungkumpul Lamongan. Hal yang dianalisis dalam tahap ini yaitu analisis materi dan analisis kebutuhan. Analisis materi digunakan untuk menentukan materi IPA apa yang sulit dipahami siswa jika hanya disampaikan dengan media buku dan metode ceramah. Sedangkan analisis kebutuhan digunakan untuk mengetahui masalah yang ada di sekolah terkait media pembelajaran yang digunakan dalam proses kegiatan pembelajaran pada materi ekosistem sehingga bisa diterapkan penggunaan media pembelajaran berupa ular tangga.
2. Tahap pra tindakan, yang meliputi kegiatan; a. Observasi proses Kegiatan Belajar Mengajar Mata Pelajaran IPA Kelas 5 tema 5 tentang ekosistem b. Mengkaji ulang proses review yang dilakukan oleh guru untuk mengukur daya ingat dan pemahaman siswa terhadap materi yang diberikan c. Mengkonsep

- media pembelajaran yang menarik dan efektif sehingga mampu melibatkan kemampuan siswa secara optimal
3. Pelaksanaan Program Tindakan. Tahapan dalam kegiatan ini ialah
 - a. Guru melaksanakan proses pembelajaran dengan menerangkan materi pembelajaran dengan menggunakan media buku yang tersedia dari sekolah dan memberikan contoh-contoh soal
 - b. Setelah melaksanakan pembelajaran diadakan kuis supaya siswa berlatih soal untuk mengetahui hasil belajarnya
 - c. Penggunaan media ular tangga. Siswa diminta membentuk beberapa kelompok untuk bermain ular tangga. Dimana pada kartu ular tangga tersebut berisi soal-soal Latihan pembelajaran.
 - d. Setelah permainan ular tangga siswa diminta mengerjakan soal tes untuk mengetahui perbandingan nilai.
 4. Pengamatan. Pada tahapan ini observer diminta untuk mengamati hal yang berkaitan dengan pengumpulan data dan juga antusias siswa dalam mengikuti pelajaran. Pengamatan ini dilakukan saat kegiatan belajar menggunakan media belajar ular tangga
 5. Refleksi. Tahapan ini dilakukan di akhir pembelajaran untuk mengamati kelebihan dan kekurangan dari pelaksanaan Tindakan kelas sebelum menggunakan media pembelajaran permainan ular tangga.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah melakukan observasi mengenai sistem Kegiatan Belajar Mengajar siswa kelas 5 SDN 1 Kedungkumpul pada saat masa peralihan daring ke tatap muka secara bergilir, peneliti menemukan fakta bahwa secara umum guru melaksanakan pembelajaran dengan sistem ceramah kemudian meminta siswa untuk mengerjakan soal yang sudah tersedia di buku. Suasana kegiatan belajar mengajar dikelas terkesan monoton dan cenderung membosankan. Ditambah lagi semangat belajar siswa setelah masa pandemi ini menjadi menurun sehingga pada prosesnya banyak sekali siswa yang memilih bermain sendiri di dalam kelas. Melihat permasalahan tersebut, peneliti ingin melakukan suatu tindakan dengan menerapkan media belajar ular tangga pada proses pembelajaran IPA kelas 5 tema 5 tentang ekosistem.

Pada proses bermainnya peserta didik dibentuk menjadi beberapa kelompok untuk bermain. Media ular tangga ini dibuat berdasarkan kondisi sekolah yang mana, di sekolah tersebut tidak terfasilitasi dengan perangkat teknologi dan juga akses internet yang sulit, sehingga peneliti terinspirasi membuat permainan konvensional ular tangga yang banyak dikenal oleh anak-anak dan mudah untuk dimainkan. Media ular tangga yang digunakan disini dimodifikasi oleh peneliti

dimana di dalam permainannya setiap siswa bermain dengan melemparkan dadu akan mendapatkan kartu kesempatan. Di dalam kartu kesempatan tersebut terdapat soal yang harus dikerjakan dan didiskusikan bersama oleh kelompok yang bermain. Konsep penggunaan media pembelajaran ular tangga dimodifikasi oleh penulis, dengan konsep bermainnya meliputi;

1. Pemain dibagi menjadi 3 kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari 3 peserta didik.
2. Setiap kelompok diberi bidak sendiri-sendiri. setiap anggota kelompok. Setiap anggota kelompok memulai permainan secara bergiliran dengan melempar dadu
3. Saat bidak anggota kelompok berhenti pada angka tersebut maka pemain dipersilahkan untuk mengambil kartu kesempatan yang mana dalam kartu tersebut terdapat pertanyaan yang harus dijawab bersama dengan kelompoknya. Jika kartu kesempatan tersebut dijawab betul maka pemain boleh melanjutkan langkah nya sesuai dengan jumlah point yang ada di kartu dan jika di jawab salah maka bidak pemain tidak akan mendapatkan tambahan langkah
4. Dalam menjawab soal pertanyaan, pemain diminta untuk berdiskusi kemudian menjelaskan kembali materi soal yang ada di kartu soalnya
5. Soal dan jawaban yang di dapat oleh kelompok ditulis dalam Lembar Kerja Kelompok yang sudah disediakan begitu seterusnya sampai semua kelompok juga bermain.
6. Permainan berakhir jika ada bidak salah satu kelompok yang telah sampai pada finish yaitu di angka 100.

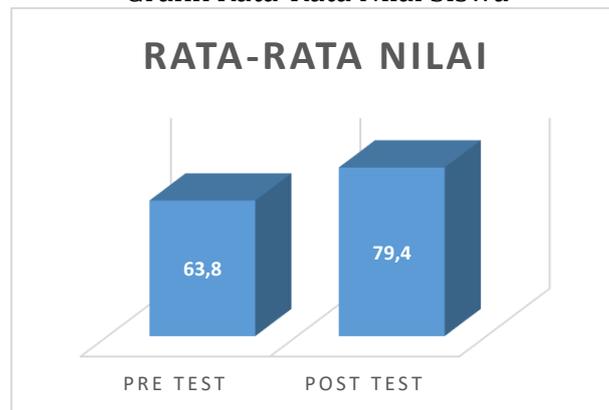
Gambar 1:
Gambar Kartu Soal Permainan Ular Tangga



Sumber : Dokumentasi Pribadi

Pengukuran keefektifan media pembelajaran dalam meningkatkan kualitas belajar dapat diukur melalui perbandingan nilai yang diperoleh dari nilai *pre-test* dan *post-test*. Hasil perbandingan *pre-test* dan *post-test* dapat dilihat dalam pada diagram sebagai berikut:

Grafik 1 :
Grafik Rata-Rata Nilai Siswa



Dilihat dari tabel diatas rata-rata nilai pre-test untuk pelajaran IPA Kelas 5 pada tema 5 tentang ekosistem adalah 63,8 dan setelah siswa menggunakan media pembelajaran ular tangga nilai rata-rata siswa naik menjadi 79,4. Berdasarkan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa siswa mengalami peningkatan nilai sebanyak 15,5% setelah menggunakan media ular tangga. Hal ini sesuai dengan penelitian yang ditulis oleh (Munadah & dkk, 2021) pada jurnal Pendidikan Dasar menyatakan di SD 006 Rambah Samo menunjukkan bahwa penerapan bermain ular tangga ternyata sangat efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa, dan oleh karenanya para guru sangat perlu menerapkan strategi pembelajaran melalui metode bermain secara intensif dan berkelanjutan guna meningkatkan hasil belajar siswa.

Selanjutnya untuk mengetahui peningkatan kualitas belajar siswa dapat juga dilihat dari minat siswa dalam menggunakan media ular tangga. Untuk itu peneliti juga memberikan kepada siswa dengan model pertanyaan tertutup. Pertanyaan yang diajukan terkait bagaimana cara belajar yang disukai siswa dan juga apakah media belajar ular tangga disukai oleh siswa. Berikut data tanggapan responden dari hasil kuisisioner yang sudah diajukan, sebagai berikut:

Grafik 1 :
Grafik Tanggapan Responden



Berdasarkan hasil tanggapan responden terkait media pembelajaran ular tangga yang telah diajukan dalam kuisioner tertutup, diperoleh beberapa data bahwa;

1. Mayoritas 80% responden menyatakan bahwa siswa suka pembelajaran yang menyenangkan daripada pelajaran dengan menggunakan metode ceramah karena dirasa sangat monoton.
2. Mayoritas 60% responden menyatakan belajar dengan media ular tangga tidak membosankan. Media pembelajaran ular tangga sangat disukai oleh siswa karena di desain dengan konsep yang menarik dalam memainkannya
3. Mayoritas 70% responden menyatakan belajar dengan menggunakan media ular tangga dapat lebih mudah dapat memahami materi. Soal soal yang muncul pada saat permainan yang muncul, kemudian di diskusikan bersama kelompok ketika akan menjawabnya menjadikan materi lebih mudah diingat.
4. Mayoritas 70% responden menyatakan tertarik jika media ular tangga ini juga diaplikasikan dalam materi lain. Adanya gambar-gambar dan juga pertanyaan-petanyaan yang muncul pada saat permainan untuk didiskusikan bersama menarik antusias dan semangat siswa untuk mengerjakannya sampai akhir, sehingga media ular tangga ini pun cocok juga diterapkan pada bidang studi lain.
5. Mayoritas 80% responden menyatakan senang belajar dengan menggunakan media ular tangga. Adanya diskusi dan kerjasama kelompok mendorong siswa untuk menyelesaikan permainan sampai akhir, sehingga media pembelajaran ular tangga ini dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Gambar 2:
Gambar Penerapan Media Ular Tangga



Sumber : Dokumentasi Pribadi

Selain itu berdasarkan hasil observasi yang dilakukan, antusias dan minat siswa sangat tinggi saat menggunakan media ular tangga. Terlihat siswa sangat tertarik dan bersemangat dalam menyelesaikan permainan sampai akhir. Pada saat proses menggunakan media ular tangga apabila siswa mendapatkan kartu kesempatan terlihat siswa sangat bersungguh-sungguh dalam berdiskusi dengan anggota kelompoknya untuk menjawab pertanyaannya supaya bisa mendapat bonus tambahan langkah. Adapun untuk kelompok lain juga sangat antusias memperhatikan kelompok yang lain ketika sedang menjelaskan jawaban dari pertanyaan yang didapatkannya. Adapun dalam pelaksanaannya masih terdapat kendala dengan kurang tertibnya siswa dan tidak terkontrol dengan baik karena respon siswa yang sangat luar biasa, terutama setelah lama tidak melaksanakan

pembelajaran tatap muka apalagi belajar dengan metode bermain yang menyenangkan.

Untuk mengetahui nilai keefektifan media pembelajaran ular tangga dalam meningkatkan kualitas pembelajaran peneliti juga melakukan wawancara kepada guru pendamping. Berdasarkan hasil wawancara guru memberikan pendapat bahwa adanya media pembelajaran ular tangga ini dapat membantu guru dalam mengatasi permasalahan yang ada. Semenjak masa pandemi dan melaksanakan pembelajaran dirumah, belajar siswa sangat tidak berjalan maksimal. Dengan kondisi akses internet yang sangat terbatas, materi hanya disampaikan melalui WhatsApp Group yang kemudian siswa diminta untuk mengerjakan soal yang ada di buku. Hal tersebut sangat tidak efektif karena hanya 40% yang menyimak dan mengumpulkan tugas. Adapun untuk siswa yang tidak memiliki perangkat pembelajaran berupa handphone maka tidak dapat mengikuti kegiatan pembelajaran. Adanya kendala-kendala yang menyebabkan turunnya kualitas pembelajaran sehingga pada saat dicoba pembelajaran tatap muka minat siswa sudah sangat menurun. Oleh karena itu, adanya media pembelajaran ular tangga ini sangat membantu untuk mengembalikan minat belajar siswa, membantu mengingat kembali materi-materi yang sulit dipahami dan juga membantu guru dalam mengejar ketertinggalan materi. Namun dalam pelaksanaan belajar dengan media ular tangga cenderung siswa-siswa kearah serunya bermain tanpa mengetahui esensi dan manfaat dari media tersebut. Semenarik dan seefektif apapun sebuah media pembelajaran dirancang, peran guru mutlak diperlukan untuk mencapai tujuan dalam kegiatan belajar mengajar. (Nugrahani, 2007)

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa secara umum penggunaan media pembelajaran ular tangga ini merupakan media pembelajaran media pembelajaran yang efektif yang dapat diterapkan di masa peralihan dari pembelajaran daring ke luring. Mengingat dengan kondisi sekolah yang tidak bisa mendapat akses internet sehingga hanya bisa menggunakan media pembelajaran konvensional yang mudah dan biasa digunakan oleh para siswa. Media pembelajaran ular tangga ini dapat meningkatkan kualitas belajar siswa karena dapat menumbuhkan antusias dan semangat belajar siswa, dapat meningkatkan hasil belajar dan daya serap pada pemahaman siswa terhadap pelajaran, khususnya pada mata pelajaran IPA Kelas 5 tema 5 tentang ekosistem. Hal ini dapat dilihat dari kenaikan nilai *post-test* setelah menggunakan media pembelajaran. Selain itu siswa terlihat senang belajar menggunakan media pembelajaran ular tangga, hal ini nantinya akan berpengaruh pada siswa akan bisa menyerap dan mengingat materi yang disampaikan. Tanggapan dari guru juga menyatakan bahwa penerepan media ular tangga sangat membantu mengatasi permasalahan yang sedang dialami di masa pandemi covid-19, namun dengan catatan dalam menerapkannya harus juga dilakukan pendampingan. Hasil simpulan tersebut dapat peneliti menyarankan media pembelajaran ular tangga dapat diaplikasikan pada mata pelajaran lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. 1997. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Pt Raja Grafindo Persada.
- Hamalik, Oemar. 1990. *Metode Belajar Dan Kesulitan-Kesulitan Belajar*. Bandung: Tarsilo
- Hardini, Agustina Tyas Asri; Akmal, Arlita. Penerapan Metode Snowball Throwing Berbantuan Media Konkret Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Ipa Peserta Didik Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa*, 2017, 3.
- Kartikaningtyas, & dkk. 2014. Pengembangan Media Game Ular Tangga Bervisi Sets Tema Energi Pada Pembelajaran Ipa Terpadu Untuk Mengembangkan Karakter Dan Aktivitas Siswa SMP/MTS. *Unnes Science Education Journal*. Vol 3. 3
- Kemmis and Taggart. (1990). *The Action Research Planner*. Victorio. Deakin. Univ Press.
- Munadah, & dkk. 2021. Penerapan Permainan Ular Tangga dalam Peningkatan Hasil Belajar Geometri Bangun Ruang di Kelas V SD 006 Rambah Samo. *Jurnal Pendidikan*. Vol 3 No.1
- Nugrahani, Rahina. 2007. Media Pembelajaran Berbasis Visual Berbentukpermainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Mengajar Di Sekolah Dasar. *Jurnal Lembaran Ilmu Kependidikan*. 36. No.1
- Sanjaya, Wina. 2013. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Suyadi. (2013). *Panduan Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Diva Press.
- Rifa'i, A & C. T. Anni. 2009. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: UNNES PRESS.
- Rifa, I. 2012. *Koleksi Games Edukasi di Dalam dan di Luar Sekolah*. Yogyakarta: FlashBooks.
- Wiratmojo,P Dan Sasonohardjo, 2002. *Media Pembelajaran Bahan Ajar Diklat Kewidyaiswaraan Berjenjang Tingkat Pertama*, Lembaga Administrasi Negara