

PENERAPAN MEDIA ULAR TANGGA BERKARTU PERTANYAAN UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR IPAS SISWA SD

Jesicha Kurnia Non¹, Herry Sanoto²

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP Universitas Kristen Satya Wacana
Salatiga, Indonesia^{1,2}

e-mail: jesikanon21@gmail.com¹, herry.sanoto@uksw.edu²

Diterima: 21/05/2026; Direvisi: 09/06/2026; Diterbitkan: 15/06/2026

ABSTRAK

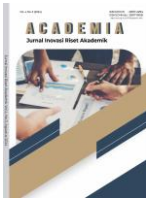
Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya keaktifan dan hasil belajar IPAS siswa kelas IV SDN Kadirejo 02 yang disebabkan oleh penggunaan metode pembelajaran yang masih didominasi ceramah dan kurangnya media pembelajaran yang menarik. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan media pembelajaran ular tangga berbasis kartu pertanyaan serta meningkatkan keaktifan dan hasil belajar IPAS siswa. Penelitian menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus, meliputi tahap perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 25 siswa kelas IV SDN Kadirejo 02, Kecamatan Pabelan, Kabupaten Semarang. Data dikumpulkan melalui lembar observasi keaktifan belajar dan tes evaluasi hasil belajar pada setiap akhir siklus. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan keaktifan dan hasil belajar siswa pada setiap siklus. Rata-rata hasil belajar meningkat dari 57,60 pada pra siklus menjadi 71,60 pada siklus I dan 86,80 pada siklus II. Ketuntasan belajar klasikal juga meningkat dari 0% pada pra siklus menjadi 52% pada siklus I dan mencapai 100% pada siklus II. Selain itu, keaktifan belajar siswa meningkat dari kategori cukup (55,60%) menjadi kategori baik (81,40%). Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan media ular tangga berbasis kartu pertanyaan dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar IPAS siswa pada materi Wujud Zat dan Perubahannya.

Kata Kunci: Hasil Belajar, IPAS, Keaktifan Belajar, Media Ular Tangga Berbasis Kartu Pertanyaan, Penelitian Tindakan Kelas.

ABSTRACT

This study was motivated by the low levels of learning participation and science learning outcomes among fourth-grade students at SDN Kadirejo 02, which were caused by the dominance of lecture-based teaching methods and the limited use of engaging learning media. The study aimed to describe the implementation of a snakes-and-ladders learning medium integrated with question cards and to improve students' learning participation and science learning outcomes. This research employed the Classroom Action Research (CAR) method using the Kemmis and McTaggart model, conducted in two cycles consisting of planning, action, observation, and reflection stages. The participants were 25 fourth-grade students of SDN Kadirejo 02, Pabelan District, Semarang Regency. Data were collected through learning participation observation sheets and learning achievement tests administered at the end of each cycle. The results showed improvements in both students' learning participation and learning outcomes across the cycles. The average learning outcome score increased from 57.60 in the pre-cycle to 71.60 in Cycle I and 86.80 in Cycle II. Classical learning mastery also improved from 0% in the pre-cycle to 52% in Cycle I and reached 100% in Cycle II. In addition, students' learning participation increased from the "fair" category (55.60%) to the





“good” category (81.40%). These findings indicate that the use of a snakes-and-ladders learning medium integrated with question cards can enhance students’ learning participation and science learning outcomes on the topic of States of Matter and Their Changes.

Keywords: *Classroom Action Research, Learning Outcomes, Learning Participation, Science, Snakes-And-Ladders Learning Medium Integrated With Question Cards.*

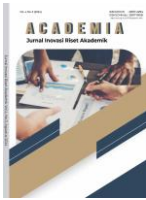
PENDAHULUAN

Di ruang kelas sekolah dasar, proses memahami lingkungan tidak berlangsung dalam batas-batas disiplin ilmu yang terpisah. Anak-anak mengamati perubahan benda di sekitar mereka sekaligus berinteraksi dengan lingkungan sosial yang membentuk pengalaman sehari-hari. Cara berpikir yang masih berada pada tahap operasional konkret menyebabkan peserta didik lebih mudah membangun pemahaman ketika konsep-konsep pembelajaran dihubungkan dengan pengalaman nyata dan disajikan secara terpadu daripada secara terpisah-pisah (Fatmawati et al., 2025). Pertimbangan inilah yang menjadi salah satu dasar hadirnya mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) dalam Kurikulum Merdeka. Sejak diberlakukan pada tahun 2022, kurikulum ini menempatkan IPAS sebagai wahana untuk membantu peserta didik membaca keterkaitan antara gejala alam dan dinamika sosial secara lebih utuh (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2022; Nuryani et al., 2023). Temuan mengenai pentingnya pembelajaran yang terintegrasi juga menunjukkan bahwa penggabungan berbagai konteks belajar mampu membantu siswa sekolah dasar membangun pemahaman yang lebih bermakna dan meningkatkan kemampuan berpikir mereka secara menyeluruh.

Karakteristik peserta didik sekolah dasar menuntut pengalaman belajar yang memberi ruang untuk mengeksplorasi, mencoba, berdiskusi, dan menemukan makna dari apa yang dipelajari. Pengetahuan pada jenjang ini tidak cukup dibangun melalui penyampaian informasi satu arah karena konsep yang dipelajari akan lebih mudah dipahami ketika terhubung dengan aktivitas yang dapat diamati secara langsung. Dalam konteks tersebut, Winarni dan Ismaya (2024) menjelaskan bahwa peserta didik SD cenderung memandang berbagai peristiwa secara menyeluruh sehingga integrasi muatan IPA dan IPS dapat membantu mereka memahami hubungan antara lingkungan alam dan sosial secara lebih komprehensif. Dengan demikian, kualitas pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh materi yang diajarkan, tetapi juga oleh bagaimana pengalaman belajar dirancang agar mampu melibatkan siswa secara aktif (Prasetyo & Abduh, 2021).

Situasi yang ditemukan di SDN Kadirejo 02 memperlihatkan kondisi yang berbeda dari harapan tersebut. Interaksi belajar masih lebih banyak bergerak dari guru kepada siswa melalui penjelasan lisan, sementara penggunaan media pembelajaran yang dapat merangsang keterlibatan peserta didik belum dimanfaatkan secara optimal (Fadilah et al., 2023). Akibatnya, sebagian besar siswa hadir sebagai penerima informasi, bukan sebagai pelaku utama dalam proses belajar. Gejala ini tampak dari rendahnya partisipasi selama pembelajaran berlangsung serta capaian akademik yang belum memenuhi target yang ditetapkan sekolah. Data observasi awal menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar IPAS siswa kelas IV berada pada angka 57,60 dengan ketuntasan klasikal sebesar 0%, sedangkan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang berlaku ditetapkan pada skor 75. Kondisi tersebut menunjukkan adanya berbagai faktor yang dapat memengaruhi hasil belajar peserta didik, baik yang berasal dari proses pembelajaran maupun dari keterlibatan siswa selama belajar (Yandi et al., 2023).





Ketika keterlibatan siswa menjadi persoalan utama, perhatian terhadap media pembelajaran memperoleh relevansi yang semakin besar. Media yang menghadirkan unsur permainan menawarkan peluang untuk mengubah suasana belajar yang pasif menjadi lebih interaktif karena peserta didik tidak hanya menerima informasi, tetapi juga terlibat dalam proses pengambilan keputusan, diskusi, dan penyelesaian tantangan belajar (Ardi & Desstya, 2023). Sejumlah studi memperlihatkan kecenderungan yang sama. Septiani et al. (2024) melaporkan bahwa penggunaan media ular tangga berbasis kearifan lokal memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan hasil belajar IPAS siswa kelas IV. Pada konteks yang berbeda, Hapsari et al. (2023) menunjukkan bahwa integrasi permainan ular tangga dengan kartu soal mampu memperkuat pemahaman konsep sekaligus meningkatkan minat belajar peserta didik. Berbagai temuan tersebut memperlihatkan bahwa aktivitas belajar yang dikemas dalam bentuk permainan dapat membuka ruang keterlibatan yang lebih luas dibandingkan pembelajaran yang hanya mengandalkan penjelasan verbal. Inovasi media ular tangga juga terus berkembang melalui pemanfaatan teknologi digital dan QR-Code dalam pembelajaran IPAS (Kurnia & Jadmiko, 2025).

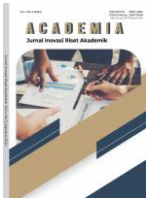
Meski demikian, diskusi mengenai media pembelajaran sering kali berhenti pada pertanyaan apakah suatu media efektif atau tidak. Perspektif tersebut cenderung menempatkan media sebagai produk yang berdiri sendiri, padahal keberhasilannya sangat dipengaruhi oleh cara media tersebut dikelola selama proses pembelajaran berlangsung. Sebuah media yang menarik belum tentu menghasilkan dampak yang optimal apabila penggunaannya tidak dirancang secara matang. Sanoto (2021) menegaskan bahwa pembelajaran yang efektif menuntut adanya kesinambungan antara perencanaan, pelaksanaan, dan refleksi. Sejalan dengan pandangan tersebut, Hendi dan Sobari (2025) menjelaskan bahwa manajemen media pembelajaran mencakup tahapan perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan, dan evaluasi yang saling berkaitan. Oleh sebab itu, perhatian terhadap aspek pengelolaan media menjadi sama pentingnya dengan perhatian terhadap bentuk medianya (Wisman, 2023). Di sisi lain, berbagai tantangan implementasi Kurikulum Merdeka menunjukkan bahwa keberhasilan pembelajaran juga dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam mengelola strategi dan sumber belajar yang digunakan (Sumarmi, 2023).

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini memandang media ular tangga berkartu pertanyaan bukan sekadar alat bantu belajar, melainkan bagian dari suatu sistem pembelajaran yang perlu dirancang dan dijalankan secara terstruktur. Kebaruan penelitian terletak pada pengintegrasian media permainan edukatif dengan pendekatan manajemen media yang mencakup perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan, dan evaluasi dalam pembelajaran IPAS. Melalui pendekatan tersebut, penelitian ini berupaya menggambarkan bagaimana proses pengelolaan media berlangsung sekaligus menelaah kontribusinya terhadap peningkatan keaktifan dan hasil belajar siswa kelas IV SDN Kadirejo 02. Secara khusus, penelitian ini diarahkan untuk mendeskripsikan penerapan manajemen media ular tangga berkartu pertanyaan, meningkatkan keaktifan belajar peserta didik, serta meningkatkan hasil belajar IPAS pada materi yang dipelajari.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang berorientasi pada perbaikan praktik pembelajaran secara langsung di kelas melalui serangkaian tindakan yang dirancang, dilaksanakan, diamati, dan direfleksikan secara berkelanjutan. Kegiatan penelitian dilaksanakan di kelas IV SDN Kadirejo 02 pada semester genap tahun ajaran 2025/2026, yaitu selama bulan Maret hingga April 2026, dengan





melibatkan seluruh siswa kelas IV yang berjumlah 25 orang, terdiri atas 15 siswa laki-laki dan 10 siswa perempuan. Pelaksanaan penelitian mengacu pada model Kemmis dan McTaggart yang dikembangkan dalam dua siklus. Setiap siklus mencakup empat tahapan yang saling berkaitan, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Fokus tindakan yang diberikan berupa penerapan media ular tangga berkartu pertanyaan dalam pembelajaran IPAS materi Wujud Zat dan Perubahannya untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa.

Tahap perencanaan diawali dengan penyusunan perangkat pembelajaran, persiapan media ular tangga berkartu pertanyaan, penyusunan instrumen observasi dan evaluasi, serta penentuan skenario pembelajaran yang akan diterapkan. Tindakan kemudian dilaksanakan sesuai dengan rancangan yang telah disusun dengan melibatkan siswa dalam berbagai aktivitas belajar melalui permainan edukatif berbasis kartu pertanyaan. Selama proses pembelajaran berlangsung, peneliti bersama kolaborator melakukan pengamatan terhadap keterlibatan siswa menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan. Data penelitian diperoleh melalui observasi, tes, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk merekam keaktifan siswa selama pembelajaran, tes diberikan pada akhir setiap siklus untuk mengukur hasil belajar, sedangkan dokumentasi dimanfaatkan untuk melengkapi data penelitian berupa foto kegiatan, daftar hadir, dan dokumen pendukung lainnya.

Data yang terkumpul pada setiap siklus selanjutnya dianalisis dan dijadikan bahan refleksi untuk menentukan perbaikan tindakan pada siklus berikutnya. Instrumen yang digunakan meliputi lembar observasi keaktifan belajar dan soal evaluasi yang telah diuji terlebih dahulu serta menunjukkan tingkat reliabilitas tinggi hingga sangat tinggi. Keberhasilan tindakan ditetapkan berdasarkan dua indikator, yaitu meningkatnya keaktifan belajar hingga mencapai kategori baik dan tercapainya ketuntasan belajar klasikal minimal 80% siswa memperoleh nilai sesuai kriteria yang ditetapkan sekolah. Analisis data dilakukan menggunakan teknik deskriptif kuantitatif dengan membandingkan hasil pada tahap pra siklus, siklus I, dan siklus II sehingga perkembangan keaktifan maupun hasil belajar siswa setelah penerapan media ular tangga berkartu pertanyaan dapat diketahui secara menyeluruh.

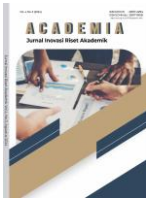
HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Sebelum tindakan pembelajaran diterapkan, kualitas media dan materi terlebih dahulu ditelaah untuk memastikan kesesuaiannya dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik peserta didik. Proses penilaian dilakukan oleh Dr. Dani Kusuma, M.Pd., dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Kristen Satya Wacana, pada 6 Maret 2026. Penilaian tersebut memberikan apresiasi yang sangat tinggi terhadap perangkat yang digunakan, ditunjukkan oleh skor kelayakan materi sebesar 96% dan skor media sebesar 96%, keduanya berada pada kategori Sangat Baik. Dengan capaian tersebut, media ular tangga berkartu pertanyaan dinilai memenuhi syarat untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran dan pengumpulan data penelitian.

Gambaran awal memperlihatkan bahwa siswa masih mengalami kesulitan dalam mencapai target pembelajaran yang ditetapkan sekolah. Tidak satu pun siswa berhasil mencapai batas ketuntasan sehingga persentase ketuntasan klasikal berada pada angka 0,00%. Rentang nilai yang diperoleh juga menunjukkan kondisi yang relatif rendah, dengan nilai tertinggi hanya mencapai 70 dan nilai terendah 40. Rata-rata kelas sebesar 57,60 memperlihatkan bahwa pembelajaran sebelum tindakan belum mampu memberikan hasil yang diharapkan sehingga diperlukan upaya perbaikan yang lebih terarah.





Tahap pertama tindakan dilaksanakan pada 13 Maret dan 6 April 2026 dengan mengintegrasikan model Problem Based Learning (PBL) dan media ular tangga berkartu pertanyaan. Selama kegiatan berlangsung, siswa bekerja dalam lima kelompok yang masing-masing beranggotakan lima orang. Permainan memanfaatkan empat jenis kartu yang memiliki fungsi berbeda, yaitu kartu soal berwarna biru, kartu tantangan berwarna hijau, kartu bonus berwarna kuning, dan kartu jebakan berwarna merah. Dinamika pembelajaran mulai berubah dibandingkan kondisi awal. Nilai rata-rata meningkat menjadi 71,60 dan jumlah siswa yang mencapai ketuntasan bertambah menjadi 13 orang. Meskipun demikian, persentase ketuntasan klasikal baru mencapai 52,00%, sehingga indikator keberhasilan penelitian belum terpenuhi secara menyeluruh.

Pengamatan selama siklus I menunjukkan bahwa keterlibatan siswa belum berkembang secara optimal. Persentase keaktifan berada pada angka 55,60% dengan skor rata-rata 11,12 dan masih termasuk kategori cukup. Catatan refleksi memperlihatkan beberapa kendala yang memengaruhi jalannya pembelajaran. Sebagian siswa masih memerlukan waktu untuk memahami aturan permainan, beberapa peserta didik tampak ragu ketika menghadapi kartu tantangan, interaksi dalam kelompok belum berlangsung merata karena adanya siswa yang lebih dominan, dan pengelolaan waktu pembelajaran masih kurang efektif. Temuan-temuan tersebut menjadi dasar penyempurnaan tindakan pada tahap berikutnya.

Perbaikan dilakukan melalui penjelasan aturan permainan yang lebih rinci, pembagian tugas yang lebih jelas dalam kelompok, penggunaan kartu pertanyaan level 2 yang lebih menantang, serta pengaturan waktu yang lebih terstruktur. Tindakan lanjutan tersebut dilaksanakan pada 8 dan 13 April 2026. Perubahan yang muncul terlihat lebih kuat dibandingkan siklus sebelumnya. Keterlibatan siswa meningkat hingga mencapai skor rata-rata 16,28 atau 81,40% dan masuk kategori baik. Pada saat yang sama, seluruh siswa berhasil mencapai ketuntasan belajar sehingga persentase ketuntasan klasikal mencapai 100,00% dengan rata-rata nilai 86,80. Nilai tertinggi meningkat menjadi 100, sementara nilai terendah juga bergerak naik menjadi 75. Karena seluruh indikator keberhasilan telah terpenuhi, pelaksanaan tindakan tidak dilanjutkan ke siklus berikutnya. Untuk memberikan gambaran perkembangan capaian siswa selama penelitian, rekapitulasi hasil belajar pada setiap tahap disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa Per Siklus

Aspek	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
Rata-rata Nilai	57,60	71,60	86,80
Nilai Tertinggi	70	85	100
Nilai Terendah	40	55	75
Siswa Tuntas	0	13	25
Ketuntasan Klasikal	0,00%	52,00%	100,00%

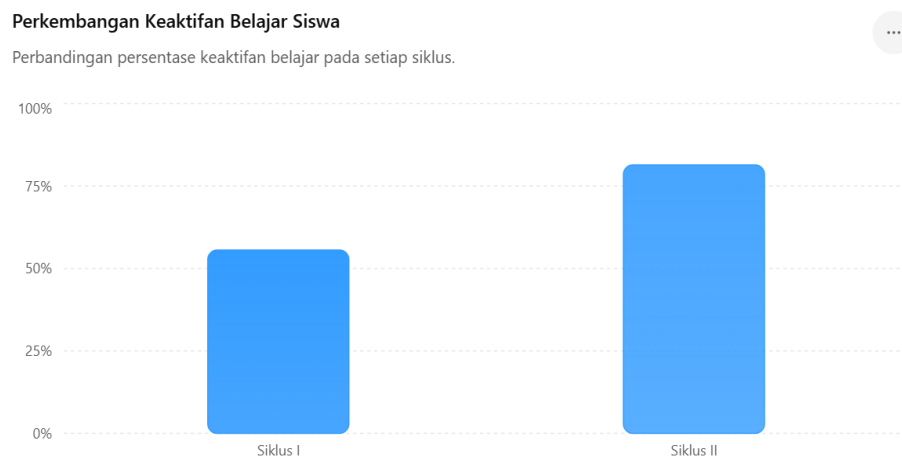
Tabel 1 memperlihatkan adanya perkembangan capaian belajar siswa pada setiap tahap penelitian. Kondisi awal menunjukkan bahwa seluruh siswa belum mencapai ketuntasan belajar dengan rata-rata nilai sebesar 57,60. Setelah penerapan media ular tangga berkartu pertanyaan pada siklus I, rata-rata nilai meningkat menjadi 71,60 dan jumlah siswa yang tuntas bertambah menjadi 13 orang. Perbaikan yang dilakukan pada siklus II semakin memperkuat hasil tersebut sehingga rata-rata nilai mencapai 86,80 dan seluruh siswa berhasil mencapai ketuntasan belajar. Perubahan capaian akademik tersebut terjadi seiring dengan

meningkatnya keterlibatan siswa selama proses pembelajaran, yang selanjutnya disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Rekapitulasi Keaktifan Belajar Siswa Per Siklus

Aspek	Siklus I	Siklus II
Skor Rata-rata	11,12	16,28
Persentase	55,60%	81,40%
Kategori	Cukup	Baik

Tabel 2 memperlihatkan adanya peningkatan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran pada setiap siklus tindakan. Perbaikan yang dilakukan setelah refleksi siklus I berkontribusi terhadap meningkatnya partisipasi siswa dalam berbagai aktivitas belajar, mulai dari berdiskusi, menjawab pertanyaan, hingga mengikuti permainan edukatif yang digunakan. Peningkatan keaktifan tersebut berjalan seiring dengan membaiknya capaian belajar siswa pada siklus II sehingga seluruh indikator keberhasilan penelitian dapat tercapai. Secara keseluruhan, penerapan media ular tangga berkartu pertanyaan yang dikelola secara terencana mampu menciptakan pembelajaran yang lebih aktif sekaligus mendukung peningkatan hasil belajar siswa. Visualisasi perubahan tingkat keaktifan belajar siswa selama pelaksanaan tindakan disajikan pada Gambar 1.

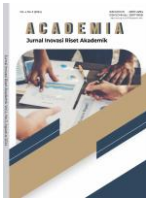


Gambar 1. Perkembangan Keaktifan Belajar Siswa pada Siklus I dan Siklus II

Gambar 1 memperjelas adanya peningkatan keaktifan belajar siswa selama pelaksanaan tindakan. Persentase keaktifan yang semula berada pada angka 55,60% pada siklus I meningkat menjadi 81,40% pada siklus II. Perubahan tersebut menunjukkan bahwa perbaikan pembelajaran yang dilakukan pada siklus II berhasil mendorong keterlibatan siswa secara lebih optimal dalam setiap aktivitas pembelajaran. Peningkatan ini juga mengindikasikan bahwa strategi pembelajaran yang diterapkan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, sehingga siswa menjadi lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran dan berpartisipasi dalam berbagai kegiatan yang diberikan.

Pembahasan

Pembelajaran pada jenjang sekolah dasar sering menghadapi tantangan berupa rendahnya keterlibatan peserta didik ketika materi disajikan secara konvensional. Kondisi



tersebut tampak pada tahap awal penelitian, ketika sebagian siswa masih menunjukkan kecenderungan pasif, menunggu arahan guru, dan belum terlibat secara optimal dalam proses membangun pemahamannya sendiri. Perubahan yang terjadi setelah penerapan media ular tangga berkartu pertanyaan menunjukkan bahwa keterlibatan siswa tidak muncul secara otomatis karena kehadiran media pembelajaran, melainkan terbentuk melalui pengelolaan yang mampu mengarahkan setiap komponen pembelajaran bekerja secara terpadu. Dalam konteks ini, tahapan perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan, dan evaluasi berperan sebagai kerangka yang memastikan media tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi menjadi sarana yang menghidupkan interaksi belajar. Temuan tersebut memperlihatkan bahwa efektivitas pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kualitas pengelolaan yang dilakukan guru, sebagaimana ditegaskan oleh Sanoto (2021) bahwa keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran tidak dapat dilepaskan dari kualitas manajemen pembelajaran yang diterapkan.

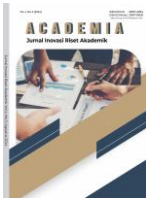
Perubahan perilaku belajar siswa menjadi salah satu indikasi yang paling terlihat selama tindakan berlangsung. Kenaikan tingkat keaktifan dari 55,60% pada siklus I menjadi 81,40% pada siklus II menunjukkan terjadinya pergeseran dari pembelajaran yang berpusat pada guru menuju pembelajaran yang memberi ruang lebih besar bagi siswa untuk berpartisipasi. Menariknya, peningkatan tersebut tidak hanya tercermin pada keberanian menjawab pertanyaan, tetapi juga pada munculnya interaksi antarsiswa yang semakin intens. Situasi permainan mendorong mereka untuk saling membantu memahami pertanyaan, mengemukakan alasan atas jawaban yang diberikan, serta menegosiasikan pemecahan masalah secara bersama-sama. Aktivitas semacam ini memperlihatkan bagaimana pengetahuan dibangun melalui proses sosial yang berlangsung selama pembelajaran (Pratiwi & Hardini, 2022; Safitri & Soelistijo, 2025).

Dari sudut pandang konstruktivisme, pengalaman belajar yang diperoleh siswa melalui permainan memiliki nilai yang lebih dari sekadar aktivitas rekreatif. Proses berpindah langkah pada papan permainan, menghadapi pertanyaan, berdiskusi dengan teman satu kelompok, hingga mengambil keputusan terhadap jawaban yang dianggap tepat, merupakan rangkaian pengalaman yang memungkinkan siswa mengonstruksi pemahamannya secara aktif. Oleh karena itu, peningkatan partisipasi yang terjadi tidak hanya dapat dimaknai sebagai bertambahnya aktivitas fisik selama pembelajaran, tetapi juga sebagai berkembangnya keterlibatan kognitif dan sosial siswa dalam membangun makna atas materi yang dipelajari. Fenomena ini sejalan dengan hasil penelitian Miranti dan Sanoto (2023) yang menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan kelompok mampu menciptakan keterlibatan siswa yang lebih tinggi dibandingkan pembelajaran yang bersifat satu arah.

Transformasi yang terjadi pada aspek keaktifan tampaknya berkontribusi terhadap perubahan capaian akademik siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai mengalami peningkatan bertahap, dari 57,60 pada pra siklus menjadi 71,60 pada siklus I dan mencapai 86,80 pada siklus II. Perubahan ini mengindikasikan bahwa proses memahami konsep IPAS berlangsung lebih efektif ketika siswa memperoleh kesempatan untuk berinteraksi langsung dengan materi melalui pengalaman belajar yang bermakna. Dalam banyak kasus, kesulitan siswa memahami konsep bukan semata-mata disebabkan oleh kompleksitas materi, melainkan karena konsep tersebut disajikan dalam bentuk yang terlalu abstrak. Melalui permainan ular tangga berkartu pertanyaan, konsep yang sebelumnya diterima secara pasif berubah menjadi bagian dari aktivitas yang harus direspons, dipikirkan, dan didiskusikan oleh siswa (Agustin et al., 2023; Mutaalimah et al., 2024).

Proses tersebut selaras dengan perspektif teori belajar kognitif yang memandang pembelajaran sebagai aktivitas pengolahan informasi. Ketika siswa terlibat dalam situasi yang





menyenangkan sekaligus menantang, perhatian mereka terhadap materi cenderung meningkat sehingga proses penyandian informasi ke dalam memori menjadi lebih efektif. Dalam penelitian ini, pertanyaan-pertanyaan yang muncul selama permainan tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi, tetapi juga sebagai stimulus yang mendorong siswa menghubungkan pengetahuan baru dengan pengalaman belajar yang telah dimiliki sebelumnya. Akibatnya, pemahaman yang terbentuk tidak berhenti pada kemampuan mengingat informasi, melainkan berkembang menjadi kemampuan mengaitkan konsep dengan konteks yang sedang dipelajari.

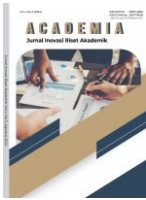
Jika dibandingkan dengan berbagai penelitian terdahulu, hasil penelitian ini menunjukkan pola yang konsisten. Septiani et al. (2024) melaporkan bahwa penggunaan media ular tangga berbasis kearifan lokal mampu meningkatkan hasil belajar IPAS siswa sekolah dasar secara signifikan. Temuan serupa juga dikemukakan oleh Hapsari et al. (2023) yang menemukan bahwa kombinasi media ular tangga dan kartu soal memberikan kontribusi positif terhadap pemahaman konsep siswa. Kesamaan tersebut menguatkan asumsi bahwa karakteristik permainan edukatif memiliki potensi untuk menjembatani kebutuhan belajar anak usia sekolah dasar yang cenderung menyukai aktivitas konkret, kompetitif, dan kolaboratif. Dengan kata lain, keberhasilan media permainan tidak hanya terletak pada unsur hiburan yang dimilikinya, tetapi pada kemampuannya menciptakan kondisi belajar yang memungkinkan siswa berinteraksi secara aktif dengan materi pembelajaran (Anggraeni et al., 2024; Ariyanto et al., 2020).

Di sisi lain, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa aspek motivasional memiliki posisi yang tidak kalah penting. Selama pelaksanaan tindakan terlihat bahwa siswa menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi ketika dihadapkan pada tantangan yang harus diselesaikan secara bertahap. Variasi tingkat kesulitan pada kartu pertanyaan, adanya kesempatan memperoleh kemajuan dalam permainan, serta pengalaman bekerja sama dengan teman sebaya membentuk suasana belajar yang mampu mempertahankan minat siswa terhadap pembelajaran. Hal tersebut mengindikasikan bahwa motivasi belajar tidak hanya dipengaruhi oleh karakteristik media yang digunakan, tetapi juga oleh bagaimana guru merancang pengalaman belajar yang memberi peluang bagi setiap siswa untuk berpartisipasi dan merasakan keberhasilan (Pratiwi & Hardini, 2022; Safitri & Soelistijo, 2025).

Perbaikan yang dilakukan pada siklus II memperlihatkan pentingnya pengelolaan pembelajaran yang adaptif. Pembagian peran yang lebih jelas dalam kelompok serta penyempurnaan kualitas kartu pertanyaan menghasilkan distribusi partisipasi yang lebih merata. Siswa yang sebelumnya cenderung pasif mulai menunjukkan keterlibatan yang lebih konsisten karena memiliki tanggung jawab yang jelas dalam kelompoknya. Temuan ini memperlihatkan bahwa peningkatan kualitas pembelajaran tidak selalu bergantung pada perubahan media, tetapi sering kali ditentukan oleh kemampuan guru dalam mengoptimalkan fungsi media tersebut sesuai kebutuhan siswa.

Hasil penelitian Wicaksana et al. (2024) yang menunjukkan efektivitas media ular tangga dalam meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa pada materi Sumber Daya Alam turut memperkuat temuan penelitian ini. Meskipun demikian, terdapat karakteristik yang membedakan penelitian ini dari penelitian sebelumnya. Kontribusi utama penelitian tidak hanya terletak pada penggunaan media ular tangga berkartu pertanyaan, melainkan pada penerapan manajemen media secara sistematis melalui tahapan perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan, dan evaluasi yang dilakukan secara berkelanjutan dalam setiap siklus. Pendekatan tersebut memungkinkan proses refleksi dan perbaikan berlangsung secara terus-menerus sehingga media yang digunakan tidak sekadar menjadi perangkat pembelajaran, tetapi menjadi bagian dari strategi pedagogis yang dirancang untuk





mengoptimalkan keterlibatan sekaligus pencapaian belajar siswa. Dengan demikian, peningkatan keaktifan dan hasil belajar yang diperoleh merupakan konsekuensi dari sinergi antara media permainan edukatif dan pengelolaan pembelajaran yang terencana (Paramuditha et al., 2025).

KESIMPULAN

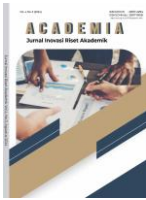
Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan di SDN Kadirejo 02, dapat disimpulkan bahwa penerapan manajemen media ular tangga berkartu pertanyaan melalui tahapan perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan, serta evaluasi dan refleksi mampu mendukung tercapainya tujuan pembelajaran IPAS. Pengelolaan media yang sistematis tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran, tetapi juga sebagai strategi yang mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar. Hal ini menunjukkan bahwa kualitas pengelolaan media memiliki peran penting dalam menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna. Dengan demikian, pembelajaran tidak hanya berpusat pada guru, tetapi juga memberi ruang partisipasi aktif bagi siswa.

Hasil penelitian juga menunjukkan adanya peningkatan keaktifan belajar siswa dari kategori cukup menjadi baik setelah penerapan media tersebut. Peningkatan ini mengindikasikan bahwa pembelajaran berbasis permainan edukatif mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, kolaboratif, dan menyenangkan. Selain itu, hasil belajar IPAS siswa juga meningkat secara bertahap hingga mencapai ketuntasan klasikal pada siklus akhir. Temuan ini menunjukkan bahwa pengalaman belajar yang melibatkan aktivitas permainan dapat membantu siswa memahami konsep secara lebih bermakna dan kontekstual.

Implikasi penelitian ini menunjukkan bahwa guru dapat menjadikan media pembelajaran berbasis permainan yang dikelola secara sistematis sebagai alternatif strategi pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Manajemen media yang baik berkontribusi dalam menciptakan pembelajaran yang aktif dan berpusat pada siswa. Selain itu, hasil penelitian ini juga memiliki prospek pengembangan ke depan melalui inovasi media berbasis digital atau interaktif. Penelitian selanjutnya dapat menguji penerapan model ini pada materi, jenjang kelas, atau model pembelajaran yang berbeda untuk memperoleh hasil yang lebih komprehensif.

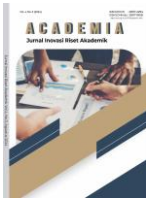
DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, D., Sriwijayanti, R.P., & Qomariyah, R.S. (2023). Pengaruh Media Ular Tangga Pintar (UTAR) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran IPS Tema Keragaman Budaya di SDN Dringu Tahun Ajaran 2022/2023. *PARAMETER: Jurnal Pendidikan Universitas Negeri Jakarta*, 35(1), 26–38. <https://doi.org/10.21009/parameter.351.03>
- Anggraeni, N. O., Mulyasari, E., & Gazella, S. D. (2024). Upaya meningkatkan hasil belajar melalui permainan ular tangga digital pada mata pelajaran IPAS kelas 3 Sekolah Dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 8(2), 495-503. <http://dx.doi.org/10.35931/am.v8i2.3443>
- Ardi, S. D. K., & Desstya, A. (2023). Media pembelajaran ular tangga untuk meningkatkan motivasi belajar numerasi siswa di sekolah dasar. *Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran*, 5(1). <https://journals.ums.ac.id/bppp/article/view/22934>
- Ariyanto, B., Chamidah, A., & Suryandari, S. (2020). Pengembangan Media Ular Tangga Terhadap Pembelajaran Matematika Materi Pecahan Sederhana Pada Siswa Kelas 3



- Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(16650001), 85-99. <https://doi.org/10.30742/tpd.v2i01.917>
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian media, tujuan, fungsi, manfaat dan urgensi media pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(2), 01-17. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i2.938>
- Fatmawati, A., Amini, A., & Nurzannah, N. (2025). The analysis of elementary school students' concrete operational thinking in Islamic learning. *ELSE (Elementary School Education Journal)*, 9(1). <https://journal.um-surabaya.ac.id/pgsd/article/view/25215>
- Hapsari, M.P., Sumari, S., & Fitriyah, I. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Ular Tangga Berbantuan Kartu Soal dan Stiker Jawaban Pada Materi Tanah dan Keberlangsungan Kehidupan. *Jurnal MIPA dan Pembelajarannya*, 3(8), 1–10. <https://journal3.um.ac.id/index.php/mipa/article/view/5252>
- Hendi, & Sobari. (2025). Manajemen Sarana Media Pembelajaran Berbasis IT dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Manajemen Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 6(4), 3329–3338. <https://doi.org/10.38035/jmpis.v6i4.5200>
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). *Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 033/H/KR/2022 tentang perubahan atas Keputusan Kepala BSKAP Nomor 008/H/KR/2022 tentang capaian pembelajaran pada pendidikan anak usia dini, jenjang pendidikan dasar, dan jenjang pendidikan menengah pada Kurikulum Merdeka*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Kurnia, D., & Jadmiko, R. S. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Berbantuan Qr-Code Pada Mata Pelajaran IPAS Materi Sistem Organ Tubuh Manusia Kelas V Sdit Al-Asror Ringinpitu. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*, 5(3), 2912-2922. <https://jurnal.spada.ipts.ac.id/index.php/JIPDAS/article/view/3815>
- Miranti, I. S., & Sanoto, H. (2023). Implementasi model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas IV SD Negeri Pulutan 02 Salatiga. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(04), 2637–2646. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i04.1873>
- Mutaalimah, D., Mariati, P., Ibrahim, M., & Nafiah, N. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV Melalui Media Ular Tangga IPA (UTIPA) di SDN 3 Jekek Nganjuk. *Indonesian Research Journal on Education*, 4(3), 108 –. <https://doi.org/10.31004/irje.v4i3.736>
- Nuryani, S., Maula, L. H., & Nurmeta, I. K. (2023). Implementasi kurikulum merdeka dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 2(1), 599-603. <https://doi.org/10.51494/jpdf.v4i2.952>
- Paramuditha, E. K., Hakim, L., & Nindiati, D. S. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Ular Tangga Berbasis Digital pada Pembelajaran IPAS Kelas V Sekolah Dasar. *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 4(4), 1539-1550. <https://doi.org/10.56916/ejip.v4i4.1955>
- Prasetyo, A. D., & Abduh, M. (2021). Peningkatan keaktifan belajar siswa melalui model discovery learning di sekolah dasar. *Jurnal basicedu*, 5(4), 1717-1724. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.991>
- Pratiwi, A.S., & Hardini, A.T.A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Mata





- Pelajaran IPA Kelas IV SD. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(12), 5682–5689. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i12.1271>
- Safitri, A. P., & Soelistijo, D. (2025). Pengembangan Media Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII SMP. *JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts*, 5(1), 44–53. <https://doi.org/10.17977/um064v5i12025p44-53>
- Sanoto, H. (2021). Online Learning Management in The Covid-19 Pandemic Era. *JETL: Journal of Education, Teaching and Learning*, 6(1), 47–53. <https://doi.org/10.26737/jetl.v6i1.2358>
- Septiani, M., Zain, M. I., & Hasnawati, H. (2024). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Berbasis Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV. *Journal of Classroom Action Research*, 6(1), 208–215. <https://jppipa.unram.ac.id/index.php/jcar/article/download/7248/4804/37955>
- Sumarmi, S. (2023). Problematika Penerapan Kurikulum Merdeka Belajar. *Sosial Science Academic*, 1(1), 94–103. <https://doi.org/10.37680/ssa.v1i1.3193>
- Wicaksana, A. K., Zulfiati, H. M., & Nisa, A. F. (2024). Implementasi Media Permainan Ular Tangga dalam Pembelajaran IPAS di SD pada Materi Sumber Daya Alam. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(8), 8777–8781. <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i8.5117>
- Winarni, A., & Ismaya, E. (2024). Implementasi Kurikulum Merdeka Dalam Pembelajaran IPAS di SDN Tanjungrejo. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 10(17), 171–177. <https://www.jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP/article/view/7985>
- Wisman, Y. (2023). Pengelolaan Media Pembelajaran di Sekolah Dasar Negeri 2 Samba Bakumpai Katingan Tengah. *Jurnal Ilmiah Kanderang Tingang*, 14(2), 293–301. <https://doi.org/10.37304/jikt.v14i2.239>
- Yandi, A., Putri, A. N. K., & Putri, Y. S. K. (2023). Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik (literature review). *Jurnal Pendidikan Siber Nusantara*, 1(1), 13–24. <https://doi.org/10.38035/jpsn.v1i1.14>

