



**PENERAPAN MEDIA *SNAKES AND LADDERS* DALAM PEMBELAJARAN IPAS
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV
DI UPTD SD NEGERI 075019 DAHANA TABALOHO**

Sofiani Hia¹, Envilwan Berkat Harefa², Eka Periaman Zai³, Arozatulo Bawamenewi⁴

Universitas Nias

e-mail: sofianihia0411@gmail.com, envilwanberkatharefa@gmail.com

Diterima: 10/08/2026; Direvisi: 08/09/2026; Diterbitkan: 20/09/2026

ABSTRAK

Rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di kelas IV-B UPTD SD Negeri 075019 Dahana Tabaloho menunjukkan perlunya perbaikan proses pembelajaran melalui penggunaan media yang lebih interaktif. Kondisi awal menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar siswa hanya mencapai 63,00 dengan persentase ketuntasan sebesar 42,11%, sedangkan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan sekolah adalah 80. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui penerapan media *snakes and ladders* dalam pembelajaran IPAS. Penelitian menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing meliputi tahap perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian terdiri atas 19 siswa kelas IV-B. Data dikumpulkan melalui tes hasil belajar, observasi, dan dokumentasi, kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar meningkat dari 63,00 pada pra-siklus menjadi 64,05 pada Siklus I dan 87,23 pada Siklus II. Persentase ketuntasan belajar juga meningkat dari 42,11% pada pra-siklus menjadi 57,89% pada Siklus I dan 89,47% pada Siklus II. Penerapan media *snakes and ladders* juga mendorong peningkatan aktivitas, partisipasi, dan kerja sama siswa selama pembelajaran. Dengan demikian, penerapan media *snakes and ladders* dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: hasil belajar, IPAS, media *snakes and ladders*, penelitian tindakan kelas.

ABSTRACT

The low learning outcomes of fourth-grade students in the Science and Social Studies (IPAS) subject at UPTD SD Negeri 075019 Dahana Tabaloho indicated the need to improve the learning process through the use of more interactive instructional media. The initial condition showed that the students' mean learning outcome was only 63.00, with a learning mastery rate of 42.11%, while the school's Learning Objective Achievement Criteria (KKTP) was set at 80. This study aimed to improve students' learning outcomes through the implementation of *snakes and ladders* media in IPAS learning. The study employed Classroom Action Research based on the Kemmis and McTaggart model and was conducted in two cycles, each consisting of planning, action, observation, and reflection stages. The participants were 19 fourth-grade students. Data were collected through learning outcome tests, observations, and documentation and were analyzed using descriptive quantitative and qualitative techniques. The results showed that the students' mean learning outcome increased from 63.00 in the pre-cycle to 64.05 in Cycle I and 87.23 in Cycle II. The percentage of learning mastery also increased from 42.11% in the pre-cycle to 57.89% in Cycle I and 89.47% in Cycle II. The implementation of *snakes and ladders* media also encouraged increased student activity, participation, and collaboration during the learning process. Therefore, *snakes and ladders* media can serve as an effective alternative instructional medium for improving elementary school students' learning outcomes in IPAS.

Keywords: Classroom Action Research, IPAS Learning, Learning Media, Learning Outcomes, *Snakes and Ladders*.



PENDAHULUAN

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan salah satu mata pelajaran dalam Kurikulum Merdeka yang mengintegrasikan pengetahuan tentang alam dan kehidupan sosial secara terpadu. Pembelajaran IPAS di sekolah dasar tidak hanya diarahkan pada penguasaan materi, tetapi juga pada kemampuan siswa dalam memahami lingkungan, mengembangkan keterampilan berpikir, serta menghubungkan pengetahuan dengan kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, pembelajaran IPAS perlu dirancang dengan pendekatan yang memungkinkan siswa memperoleh pengalaman belajar secara aktif dan bermakna. Penggunaan media pembelajaran menjadi salah satu bagian penting dalam mendukung tercapainya tujuan tersebut karena media dapat membantu mengkonkretkan materi dan mempermudah siswa memahami konsep yang dipelajari (Farhan & Soleh, 2025).

Kebutuhan terhadap pembelajaran yang konkret dan melibatkan aktivitas siswa semakin penting karena siswa sekolah dasar masih membutuhkan pengalaman belajar yang sesuai dengan tahap perkembangan dan karakteristik belajarnya. Pembelajaran yang hanya menempatkan siswa sebagai penerima informasi berpotensi membuat proses belajar kurang menarik dan membatasi kesempatan siswa untuk berinteraksi dengan materi maupun teman sebaya. Amalia et al. (2022) menunjukkan bahwa proses pembelajaran di sekolah dasar perlu memperhatikan karakteristik peserta didik agar kegiatan belajar dapat berlangsung secara optimal. Sejalan dengan itu, Syafei (2025) menekankan pentingnya pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik siswa sehingga pengetahuan tidak hanya disampaikan secara abstrak, tetapi dapat dipahami melalui pengalaman belajar yang relevan.

Media pembelajaran memiliki peran strategis dalam menciptakan proses pembelajaran yang lebih aktif dan menarik. Media berfungsi sebagai sarana penyampaian pesan pembelajaran sekaligus dapat membantu meningkatkan perhatian, minat, dan motivasi siswa dalam mengikuti kegiatan belajar (Daniyati et al., 2023). Penggunaan media yang tepat juga dapat memperkuat interaksi antara guru dan siswa serta memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret. Gawise et al. (2022) menjelaskan bahwa media pembelajaran dapat mendukung penguatan proses pembelajaran dengan membantu guru menyampaikan materi secara lebih efektif. Temuan yang lebih spesifik pada muatan IPAS juga memperkuat hal tersebut; Sari et al. (2025) melaporkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis digital yang dipadukan dengan pendekatan *Problem-Based Learning* menghasilkan perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelompok yang menggunakan media tersebut dan kelompok yang hanya menerima pembelajaran konvensional. Dengan demikian, pemilihan media tidak hanya berkaitan dengan aspek penyampaian materi, tetapi juga dengan upaya menciptakan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran.

Keterlibatan siswa dalam pembelajaran memiliki hubungan yang erat dengan pencapaian hasil belajar. Hasil belajar merupakan gambaran perubahan kemampuan siswa setelah mengikuti proses pembelajaran yang dapat dilihat melalui pencapaian tujuan pembelajaran. Siregar (2024) menjelaskan bahwa hasil belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor yang berkaitan dengan proses pembelajaran, sehingga strategi pembelajaran yang digunakan guru perlu disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Narpila et al. (2025) juga menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar antara pembelajaran konvensional dan pembelajaran yang menggunakan pendekatan serta dukungan media yang lebih sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Sejalan dengan temuan tersebut, Ajiba et al. (2025) menemukan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif yang dipadukan dengan alat bantu berbasis permainan mampu meningkatkan hasil belajar IPA siswa sekolah dasar dibandingkan dengan pembelajaran yang



berlangsung secara konvensional. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar tidak hanya bergantung pada penguasaan materi oleh guru, tetapi juga pada bagaimana pengalaman belajar dirancang agar siswa terlibat secara aktif.

Salah satu media yang dapat digunakan untuk menciptakan pembelajaran aktif adalah permainan edukatif *snakes and ladders* atau ular tangga. Media ini mengadaptasi permainan yang familiar bagi siswa ke dalam kegiatan pembelajaran dengan memasukkan materi, pertanyaan, atau tugas pada bagian-bagian permainan. Melalui kegiatan bermain sambil belajar, siswa memperoleh kesempatan untuk berinteraksi dengan materi pembelajaran dalam suasana yang lebih menyenangkan. Dewita (2020) menunjukkan bahwa media ular tangga dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang mengintegrasikan aktivitas permainan dengan materi pembelajaran. Pemanfaatan permainan sebagai media juga dapat memberikan variasi dalam proses pembelajaran sehingga siswa tidak hanya bergantung pada metode penyampaian materi secara verbal.

Penerapan permainan edukatif juga memiliki potensi untuk meningkatkan interaksi dan kerja sama antarsiswa. Ketika permainan dilakukan secara berkelompok, siswa memperoleh kesempatan untuk berdiskusi, menjawab pertanyaan, menyampaikan pendapat, dan membantu anggota kelompok dalam memahami materi. Juniantoro et al. (2021) menempatkan aktivitas pembelajaran yang memanfaatkan media dan keterampilan abad ke-21 sebagai bagian penting dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih aktif. Sejalan dengan itu, Cut Dea et al. (2025) menjelaskan bahwa media pembelajaran dapat digunakan untuk mendukung proses belajar melalui penyajian pengalaman yang lebih menarik dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Dengan demikian, permainan edukatif tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi dapat diarahkan menjadi media yang mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.

Sejumlah penelitian terdahulu telah menunjukkan potensi media *snakes and ladders* dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Karhe (2020) melaporkan bahwa penerapan media permainan ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS di sekolah dasar. Wati (2021) juga menunjukkan bahwa pengembangan media permainan ular tangga dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar hingga mencapai kriteria yang ditetapkan. Pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, Fauziah et al. (2024) menemukan bahwa permainan ular tangga memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa melalui kegiatan pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Sementara itu, Wicaksana et al. (2024) secara khusus menunjukkan bahwa implementasi media permainan ular tangga dapat digunakan dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar, khususnya pada materi sumber daya alam. Temuan serupa juga dilaporkan pada jenjang dan materi yang berbeda: Rajab et al. (2023) mengembangkan media ular tangga berbasis digital untuk siswa kelas V yang terbukti layak digunakan sebagai sarana pembelajaran yang interaktif, Anggraeni et al. (2024) menunjukkan bahwa permainan ular tangga digital efektif meningkatkan hasil belajar siswa kelas III pada mata pelajaran IPAS, Fauziyah et al. (2024) mengembangkan media ular tangga pada materi sumber energi untuk siswa kelas IV yang dinyatakan valid oleh ahli pembelajaran dan ahli media, serta Lamada et al. (2025) mengembangkan media Ular Tangga Interaktif IPAS (ULTRAS) yang terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. Temuan-temuan tersebut memperlihatkan bahwa permainan ular tangga memiliki peluang untuk menjadi media pembelajaran yang mendukung peningkatan hasil belajar pada berbagai konteks mata pelajaran dan jenjang kelas.

Meskipun penelitian terdahulu telah menunjukkan efektivitas media ular tangga, masih diperlukan penelitian yang mengkaji penerapannya secara langsung dalam proses perbaikan pembelajaran IPAS melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian sebelumnya memiliki



fokus yang beragam, baik pada mata pelajaran IPS, Bahasa Indonesia, maupun IPAS, tetapi belum secara khusus menggambarkan proses perbaikan pembelajaran secara bertahap melalui refleksi dan tindakan bersiklus pada konteks permasalahan pembelajaran yang dihadapi siswa kelas IV. Selain itu, penelitian tindakan kelas memungkinkan peneliti tidak hanya melihat perubahan hasil belajar, tetapi juga mengamati perubahan aktivitas dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Hal tersebut penting karena penggunaan media pembelajaran pada dasarnya perlu dilihat tidak hanya dari hasil akhirnya, tetapi juga dari perubahan proses belajar yang menyertainya.

Permasalahan tersebut ditemukan pada pembelajaran IPAS kelas IV-B UPTD SD Negeri 075019 Dahana Tabaloho. Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara dengan guru, proses pembelajaran masih didominasi metode konvensional dan penggunaan media pembelajaran belum optimal. Kondisi tersebut menyebabkan sebagian siswa kurang aktif mengikuti pembelajaran, mudah merasa bosan, dan mengalami kesulitan dalam memahami materi. Permasalahan tersebut tercermin dari nilai rata-rata asesmen sumatif semester ganjil Tahun Ajaran 2025/2026 yang hanya mencapai 63. Nilai tersebut menunjukkan bahwa pencapaian hasil belajar siswa masih perlu ditingkatkan sesuai dengan kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran yang ditetapkan sekolah. Kondisi ini memperlihatkan adanya kebutuhan terhadap media pembelajaran yang dapat mengubah pembelajaran menjadi lebih aktif, interaktif, dan melibatkan siswa secara langsung.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penerapan media *snakes and ladders* dipandang relevan sebagai alternatif untuk memperbaiki proses pembelajaran IPAS. Media ini memungkinkan materi pembelajaran dikemas melalui aktivitas permainan yang dilakukan secara terarah sehingga siswa memperoleh kesempatan untuk belajar, berdiskusi, menjawab pertanyaan, dan bekerja sama dalam suasana yang lebih menyenangkan. Penggunaan media tersebut juga diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan siswa sekaligus memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret. Dengan mempertimbangkan temuan penelitian terdahulu mengenai penggunaan permainan ular tangga (Karhe, 2020; Wati, 2021; Fauziah et al., 2024; Wicaksana et al., 2024; Rajab et al., 2023; Anggraeni et al., 2024; Fauziyah et al., 2024; Lamada et al., 2025; Sari et al., 2025) serta pentingnya penggunaan media yang sesuai dengan karakteristik peserta didik (Daniyati et al., 2023; Gawise et al., 2022), penerapan *snakes and ladders* menjadi alternatif yang relevan untuk mengatasi permasalahan pembelajaran yang ditemukan.

Kebaruan penelitian ini terletak pada penerapan media *snakes and ladders* dalam pembelajaran IPAS kelas IV melalui desain Penelitian Tindakan Kelas yang dilaksanakan secara bersiklus. Penelitian tidak hanya berfokus pada perubahan nilai hasil belajar, tetapi juga mengamati proses pembelajaran melalui aktivitas guru dan siswa serta menggunakan hasil refleksi pada setiap siklus sebagai dasar perbaikan tindakan berikutnya. Dengan pendekatan tersebut, penelitian diharapkan memberikan gambaran yang lebih utuh mengenai bagaimana media permainan dapat digunakan sebagai bagian dari strategi perbaikan pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV-B UPTD SD Negeri 075019 Dahana Tabaloho melalui penerapan media *snakes and ladders* dalam pembelajaran IPAS. Penelitian ini juga bertujuan untuk mendeskripsikan perubahan aktivitas guru dan siswa selama penerapan media tersebut melalui tahapan Penelitian Tindakan Kelas. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi praktis bagi guru dalam memilih dan menerapkan media pembelajaran berbasis permainan yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.



METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan mengacu pada model Kemmis dan McTaggart yang meliputi empat tahap, yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*action*), observasi (*observation*), dan refleksi (*reflection*). Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri atas dua kali pertemuan pembelajaran dan diakhiri dengan evaluasi hasil belajar. Hasil refleksi pada setiap siklus digunakan sebagai dasar untuk memperbaiki pelaksanaan tindakan pada siklus berikutnya.

Penelitian dilaksanakan di UPTD SD Negeri 075019 Dahana Tabaloho pada semester genap Tahun Ajaran 2025/2026. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV-B yang berjumlah 19 orang. Subjek dipilih berdasarkan hasil observasi awal yang menunjukkan bahwa hasil belajar IPAS masih rendah dan belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan sekolah, yaitu 80. Kondisi awal tersebut ditunjukkan oleh nilai rata-rata hasil belajar sebesar 63,00 dengan persentase ketuntasan belajar sebesar 42,11%.

Tindakan penelitian berupa penerapan media *snakes and ladders* dalam pembelajaran IPAS. Media dirancang dalam bentuk permainan papan ular tangga yang dilengkapi kartu soal sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran. Siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok kecil. Setiap kelompok memainkan permainan secara bergiliran dengan mengikuti aturan yang telah ditentukan. Ketika memperoleh kesempatan pada kotak tertentu, siswa mengambil dan menjawab kartu soal yang berkaitan dengan materi IPAS. Guru berperan sebagai fasilitator dengan memberikan penjelasan, mengarahkan jalannya permainan, membimbing siswa, memberikan penguatan, dan melakukan evaluasi terhadap proses serta hasil pembelajaran.

Pada tahap perencanaan, peneliti menyiapkan modul ajar, Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), media *snakes and ladders*, kartu soal, lembar observasi aktivitas guru dan siswa, serta instrumen tes hasil belajar. Pada tahap pelaksanaan tindakan, pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan rancangan yang telah disusun dengan memanfaatkan media *snakes and ladders*. Tahap observasi dilakukan selama proses pembelajaran untuk mengamati aktivitas guru dan siswa. Selanjutnya, tahap refleksi dilakukan dengan menganalisis hasil observasi dan tes untuk mengidentifikasi keberhasilan maupun kekurangan pada setiap siklus sebagai dasar perbaikan tindakan pada siklus berikutnya.

Teknik pengumpulan data menggunakan tes, observasi, dan dokumentasi. Tes hasil belajar digunakan untuk mengukur penguasaan siswa terhadap materi IPAS pada tahap pra-siklus, Siklus I, dan Siklus II. Observasi digunakan untuk memperoleh data mengenai aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran dan aktivitas siswa selama mengikuti pembelajaran dengan media *snakes and ladders*. Dokumentasi digunakan sebagai data pendukung berupa foto kegiatan pembelajaran, daftar nilai siswa, dan dokumen pembelajaran yang relevan.

Instrumen penelitian terdiri atas perangkat pembelajaran dan instrumen pengumpulan data. Perangkat pembelajaran meliputi modul ajar, LKPD, media *snakes and ladders*, dan kartu soal. Instrumen pengumpulan data meliputi lembar observasi aktivitas guru, lembar observasi aktivitas siswa, dan tes hasil belajar berbentuk soal uraian. Instrumen tes sebelum digunakan terlebih dahulu diuji untuk memastikan kelayakannya dalam mengukur hasil belajar siswa. Pengujian meliputi validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda. Nilai hasil pengujian instrumen digunakan sebagai dasar dalam menentukan kelayakan butir soal yang digunakan dalam penelitian.

Data dianalisis menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Data kuantitatif berupa hasil tes dianalisis dengan menghitung nilai rata-rata kelas dan persentase ketuntasan belajar. Nilai rata-rata dihitung dengan membandingkan jumlah seluruh



nilai siswa dengan jumlah siswa, sedangkan persentase ketuntasan dihitung berdasarkan jumlah siswa yang memperoleh nilai minimal 80 dibandingkan dengan jumlah seluruh siswa. Data kualitatif berupa hasil observasi aktivitas guru dan siswa dianalisis dengan mendeskripsikan perubahan aktivitas yang terjadi selama proses pembelajaran pada setiap siklus.

Keberhasilan penelitian ditentukan berdasarkan peningkatan hasil belajar dan kualitas proses pembelajaran. Penelitian dinyatakan berhasil apabila sekurang-kurangnya 80% siswa memperoleh nilai sesuai atau di atas KKTP sebesar 80. Selain itu, keberhasilan tindakan juga ditunjukkan oleh adanya peningkatan aktivitas guru dan siswa dari Siklus I ke Siklus II. Apabila indikator keberhasilan belum tercapai, tindakan diperbaiki berdasarkan hasil refleksi dan dilanjutkan pada siklus berikutnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

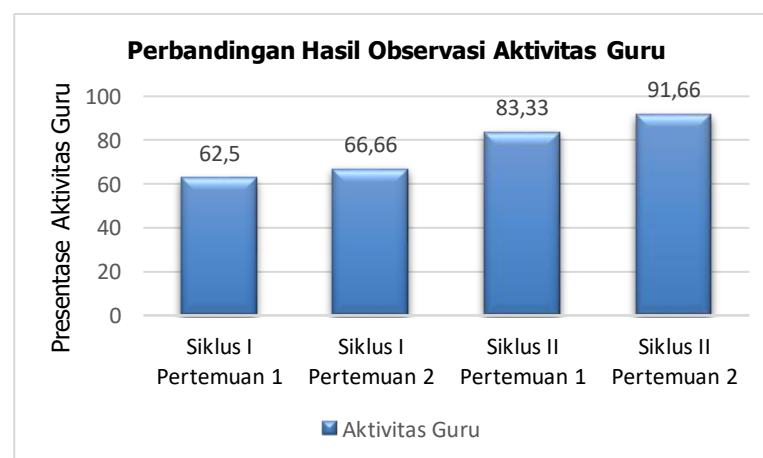
Penerapan media *snakes and ladders* pada pembelajaran IPAS dilaksanakan melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri atas dua siklus. Setiap siklus meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Data penelitian diperoleh melalui observasi aktivitas guru, observasi aktivitas siswa, dan tes hasil belajar pada setiap akhir siklus.

Hasil

Aktivitas Guru dan Siswa

Pada Siklus I, guru masih beradaptasi dalam mengelola pembelajaran menggunakan media *snakes and ladders*. Beberapa siswa belum memahami aturan permainan sehingga kerja sama kelompok dan partisipasi belajar belum berlangsung secara optimal. Hasil refleksi menunjukkan perlunya perbaikan pada pengelolaan waktu, pemberian petunjuk penggunaan media, pembagian tugas dalam kelompok, dan bimbingan kepada siswa yang mengalami kesulitan.

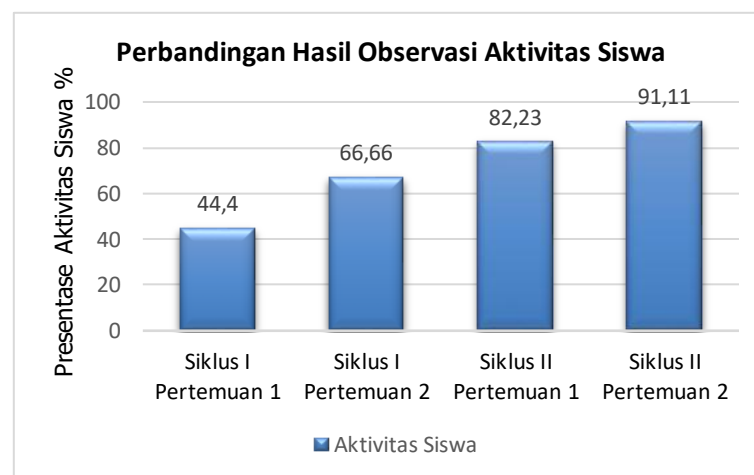
Perbaikan tersebut diterapkan pada Siklus II. Guru memberikan penjelasan yang lebih sistematis mengenai aturan permainan, mengoptimalkan pengelolaan kelompok, serta memberikan bimbingan secara intensif kepada siswa. Dampaknya, aktivitas belajar siswa mengalami peningkatan. Siswa lebih aktif berdiskusi, bekerja sama dalam kelompok, berani menyampaikan pendapat, serta lebih antusias menjawab pertanyaan pada kartu permainan. Kondisi ini menunjukkan bahwa penerapan media *snakes and ladders* mampu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan berpusat pada siswa. Berikut ini diagram perbandingan aktivitas guru dan siswa pada setiap siklus dan pertemuan yang dilaksanakan:



Gambar 1. Diagram Perbandingan Hasil Observasi Guru

Berdasarkan Gambar 1, aktivitas guru menunjukkan peningkatan dari Siklus I ke Siklus II. Peningkatan tersebut terlihat dari kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran, memberikan instruksi penggunaan media, mengarahkan kegiatan kelompok, memberikan bimbingan, serta melakukan penguatan selama proses pembelajaran. Pada Siklus II, guru mampu mengelola penggunaan media *snakes and ladders* secara lebih sistematis sehingga kegiatan pembelajaran berlangsung lebih terarah. Hasil tersebut menunjukkan bahwa refleksi pada Siklus I memberikan dampak positif terhadap perbaikan pelaksanaan pembelajaran pada Siklus II.

Peningkatan aktivitas guru tersebut diikuti oleh perubahan aktivitas siswa selama proses pembelajaran. Pada Siklus I, sebagian siswa masih terlihat pasif dan belum sepenuhnya memahami aturan permainan. Beberapa siswa juga masih membutuhkan arahan dalam berdiskusi dan menjawab pertanyaan. Setelah dilakukan perbaikan pada Siklus II, siswa terlihat lebih aktif mengikuti permainan, berdiskusi, bekerja sama, menjawab pertanyaan, dan berani menyampaikan pendapat. Hasil observasi aktivitas siswa pada setiap siklus disajikan pada Gambar 2.



Gambar 2. Diagram Perbandingan Hasil Observasi Siswa

Berdasarkan Gambar 2, aktivitas siswa mengalami peningkatan dari Siklus I ke Siklus II. Peningkatan tersebut ditunjukkan melalui keterlibatan siswa yang lebih aktif dalam mengikuti aturan permainan, berdiskusi dengan anggota kelompok, menjawab pertanyaan, bekerja sama, dan berpartisipasi selama pembelajaran. Kondisi ini menunjukkan bahwa penggunaan media *snakes and ladders* dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan mendorong siswa untuk terlibat secara langsung dalam kegiatan belajar. Peningkatan aktivitas siswa juga menjadi salah satu faktor yang mendukung peningkatan hasil belajar pada Siklus II.

Hasil Belajar Siswa

Peningkatan aktivitas pembelajaran berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa. Perbandingan hasil belajar pada tahap pra-siklus, Siklus I, dan Siklus II disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Belajar Setiap Siklus

Kategori Penilaian	Siklus I	Siklus II	Target/KKTP
Nilai Rata-rata Kelas	64,05	87,23	81-89
Ketuntasan Klasikal	57,89%	89,47%	71-80%

Berdasarkan Tabel 1, rata-rata hasil belajar siswa mengalami peningkatan pada setiap siklus. Nilai rata-rata meningkat dari 63,00 pada pra-siklus menjadi 64,05 pada Siklus I,



kemudian meningkat secara signifikan menjadi 87,23 pada Siklus II. Persentase ketuntasan belajar juga mengalami peningkatan dari 42,11% pada pra-siklus menjadi 57,89% pada Siklus I dan mencapai 89,47% pada Siklus II. Hasil tersebut menunjukkan bahwa indikator keberhasilan penelitian telah tercapai karena lebih dari 80% siswa memperoleh nilai sesuai atau di atas KKTP sebesar 80.

Secara umum, penerapan media *snakes and ladders* tidak hanya meningkatkan hasil belajar siswa, tetapi juga meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Pembelajaran menjadi lebih aktif, menyenangkan, dan mampu mendorong siswa untuk bekerja sama, berdiskusi, serta berpartisipasi secara langsung dalam memahami materi IPAS.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media *snakes and ladders* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV-B pada pembelajaran IPAS. Peningkatan terlihat dari nilai rata-rata yang semula 63,00 pada pra-siklus menjadi 64,05 pada Siklus I dan meningkat menjadi 87,23 pada Siklus II. Ketuntasan belajar juga meningkat dari 42,11% pada pra-siklus menjadi 57,89% pada Siklus I dan 89,47% pada Siklus II. Peningkatan yang lebih tinggi pada Siklus II menunjukkan bahwa penggunaan media tidak hanya bergantung pada penerapan permainan, tetapi juga pada perbaikan pengelolaan pembelajaran berdasarkan hasil refleksi Siklus I.

Perbaikan pada Siklus II dilakukan dengan memperjelas aturan permainan, mengoptimalkan pembagian kelompok, meningkatkan bimbingan kepada siswa, dan memperbaiki pengelolaan waktu. Perubahan tersebut membuat proses pembelajaran lebih terarah dan memberikan kesempatan yang lebih besar kepada siswa untuk terlibat secara langsung. Siswa tidak hanya menerima penjelasan guru, tetapi juga membaca pertanyaan, berdiskusi, menjawab soal, dan bekerja sama dalam kelompok. Dengan demikian, media *snakes and ladders* berfungsi sebagai sarana untuk meningkatkan keterlibatan siswa sekaligus memberikan kesempatan untuk mengaplikasikan materi melalui aktivitas pembelajaran.

Temuan tersebut sejalan dengan pendapat Daniyati et al. (2023) bahwa media pembelajaran dapat membantu meningkatkan perhatian, minat, dan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran. Gawise et al. (2022) juga menjelaskan bahwa media pembelajaran dapat memperkuat proses pembelajaran dengan membantu guru menyampaikan materi secara lebih efektif. Dalam penelitian ini, fungsi tersebut terlihat melalui penggunaan permainan sebagai perantara antara materi IPAS dan aktivitas siswa. Materi yang sebelumnya disampaikan secara konvensional dikemas dalam bentuk permainan dan pertanyaan sehingga siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih aktif.

Peningkatan hasil belajar juga didukung oleh karakteristik media *snakes and ladders* yang menggabungkan aktivitas bermain dengan tugas pembelajaran. Dewita (2020) menunjukkan bahwa permainan ular tangga dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dengan mengintegrasikan aktivitas permainan dan materi pembelajaran. Dalam penelitian ini, unsur permainan digunakan untuk mengarahkan siswa menjawab kartu soal dan berdiskusi dengan anggota kelompok. Aktivitas tersebut membuat siswa terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran sehingga pemahaman terhadap materi tidak hanya diperoleh melalui penjelasan guru.

Hasil penelitian ini memperkuat temuan Karhe (2020) yang menunjukkan bahwa media permainan ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS sekolah dasar. Temuan ini juga sejalan dengan Wati (2021) yang menunjukkan bahwa media permainan ular tangga dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. Pada



konteks IPAS, hasil penelitian Wicaksana et al. (2024) juga menunjukkan bahwa media permainan ular tangga dapat diterapkan dalam pembelajaran IPAS, khususnya pada materi sumber daya alam. Kesamaan temuan tersebut menunjukkan bahwa permainan ular tangga memiliki potensi yang konsisten sebagai media pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan hasil belajar.

Penelitian ini juga memiliki keterkaitan dengan penelitian Anggraeni et al. (2024) dan Sari et al. (2025) yang menunjukkan bahwa media ular tangga berbasis digital dapat meningkatkan hasil belajar IPAS. Fauziyah et al. (2024) juga menunjukkan bahwa media berbasis ular tangga pada materi sumber energi kelas IV dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran. Sementara itu, Lamada et al. (2025) menunjukkan bahwa media Ular Tangga Interaktif IPAS (ULTRAS) dapat meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. Penelitian terdahulu tersebut memperkuat bahwa konsep permainan ular tangga dapat diadaptasi untuk mendukung pembelajaran IPAS. Perbedaannya, penelitian ini menggunakan media *snakes and ladders* dalam bentuk tindakan kelas dan menekankan perbaikan pembelajaran melalui proses refleksi pada setiap siklus.

Peningkatan aktivitas siswa menjadi bagian penting dalam menjelaskan peningkatan hasil belajar. Pada Siklus I, keterlibatan siswa belum optimal karena sebagian siswa masih beradaptasi dengan aturan permainan dan pola kerja kelompok. Setelah dilakukan perbaikan pada Siklus II, siswa menjadi lebih aktif berdiskusi, menjawab pertanyaan, bekerja sama, dan berpartisipasi dalam permainan. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa media *snakes and ladders* dapat menjadi stimulus untuk menciptakan interaksi belajar yang lebih intensif. Temuan ini sejalan dengan Juniantoro et al. (2021) yang menekankan pentingnya aktivitas pembelajaran dan keterampilan abad ke-21 dalam menciptakan pengalaman belajar yang aktif.

Meskipun ketuntasan klasikal telah mencapai indikator keberhasilan sebesar 80%, masih terdapat dua siswa yang belum mencapai KKTP pada Siklus II. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran tidak secara otomatis mengatasi seluruh kesulitan belajar siswa. Berdasarkan hasil observasi, kedua siswa masih mengalami kendala dalam kemampuan membaca dan kepercayaan diri. Oleh karena itu, penggunaan media permainan perlu disertai pendampingan individual, terutama bagi siswa yang membutuhkan dukungan dalam memahami instruksi dan menyampaikan jawaban.

Secara keseluruhan, peningkatan hasil belajar dari pra-siklus hingga Siklus II menunjukkan bahwa penerapan *snakes and ladders* efektif digunakan sebagai bagian dari perbaikan pembelajaran IPAS di kelas IV-B. Efektivitas tersebut didukung oleh tiga aspek utama, yaitu penyajian materi melalui aktivitas permainan, meningkatnya keterlibatan siswa, dan perbaikan pengelolaan pembelajaran berdasarkan refleksi setiap siklus. Dengan demikian, *snakes and ladders* dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran IPAS yang sederhana, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran siswa sekolah dasar.

KESIMPULAN

Penerapan media *snakes and ladders* dalam pembelajaran IPAS dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV-B UPTD SD Negeri 075019 Dahana Tabaloho. Media ini membantu menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, interaktif, dan melibatkan siswa secara langsung melalui kegiatan bermain, menjawab pertanyaan, berdiskusi, dan bekerja sama. Dengan demikian, penggunaan *snakes and ladders* dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang mendukung pencapaian tujuan pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

Penerapan media tersebut perlu didukung oleh pengelolaan pembelajaran yang terarah, terutama dalam pemberian instruksi, pembagian kelompok, pengaturan waktu, dan



pendampingan terhadap siswa yang mengalami kesulitan. Guru dapat memanfaatkan *snakes and ladders* sebagai variasi pembelajaran yang disesuaikan dengan materi dan karakteristik siswa agar proses pembelajaran lebih menarik sekaligus tetap berorientasi pada pencapaian tujuan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Ajiba, I. D., Hakim, L., Nindiati, D. S., & Winarno, N. (2025). Efektivitas model TGT berbantuan *question box* terhadap hasil belajar IPA kelas V SDN 19 Palembang. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 10(1), 165–171. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v10i1.1207>
- Amalia, H., et al. (2022). Analisis implementasi dan kendala penerapan Kurikulum 2013 pada SD kelas awal (Studi kasus di SD 104/III Koto Iman). *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(1), 2252–2264. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/6939>
- 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), 495–505. <https://doi.org/10.35931/am.v8i2.3443>
- Cut Dea, Y., Yulda, N., Nazlia, A., Arawia, W., Sufriati, & Ilmawaddah, I. (2025). *Media pembelajaran*. CV Alfa Pustaka.
- Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. (2023). Konsep dasar media pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(1), 282–294. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>
- Dewita, E. (2020). Media ular tangga pada pembelajaran kaidah kebahasaan teks laporan hasil observasi. Dalam L. A. Mayani (Ed.), *Praktik baik pemanfaatan media pembelajaran dalam konteks pengajaran bahasa* (hlm. 12–17). SEAMEO QITEP in Language.
- Farhan, M., & Soleh, D. A. (2025). Penerapan media pembelajaran berbasis puzzle kelas V sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 278–288. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/25321>
- Fauziyah, N. N., Sapitri, E., & Azizah, A. N. (2024). Pengembangan media pembelajaran berbasis ular tangga materi sumber energi pada peserta didik kelas IV SD Negeri Kasongan. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 10(3). <https://doi.org/10.31949/educatio.v10i3.9270>
- Fauziah, S. H., Rahmah, N. M., Aini, A. Q., & Febriyani, N. (2024). Pengaruh permainan ular tangga terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia pada siswa kelas III SDN 1 Pamalayan-Ciamis. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa*, 2(2), 191–209. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/10387>
- Gawise, G., Nurmaya, G., A. L., Jamin, M. V., & Azizah, F. N. (2022). Peranan media pembelajaran dalam penguatan pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di sekolah dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 3575–3581. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i3.2669>
- Juniantoro, S., et al. (2021). *Literasi digital dalam tantangan pendidikan abad 21*. PT Nasya Expanding Management.
- Karhe, F. B. (2020). Penerapan media permainan ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS melalui penerapan media permainan ular tangga (Studi pada SD Inpres Watujara Kecamatan Ende Timur Kabupaten Ende). *Jurnal Cahaya Mandalika*, 1(3), 78–82. <https://doi.org/10.36312/jcm.v1i3.192>



- Lamada, H., Abdullah, G., Arif, R. M., Panai, A. H., & Arifin, V. M. (2025). Pengembangan media pembelajaran ular tangga interaktif IPAS (ULTRAS) untuk meningkatkan hasil belajar siswa di sekolah dasar. *PEDAGOGIKA*, 16(2), 230–245. <https://doi.org/10.37411/pedagogika.v16i2.3772>
- Narpila, S. D., Pitaloka, D. D., Ramadhan, R., & Rusydi, A. M. (2025). Perbandingan kegiatan pembelajaran konvensional dan pembelajaran berbasis teknologi terhadap hasil belajar siswa (Studi kasus pada Kls VIII A SMP Cerdas Bangsa, Kecamatan Namorambe Kabupaten Deli Serdang). *Jurnal Nakula: Pusat Ilmu Pendidikan, Bahasa dan Ilmu Sosial*, 3(1), 210–220. <https://doi.org/10.61132/nakula.v3i1.1501>
- Rajab, T. A., Prasasti, P. A. T., & Listiani, I. (2023). Ular tangga berbasis digital sebagai media pembelajaran untuk siswa kelas V SD. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(4), 1531–1543. <https://doi.org/10.35931/am.v7i4.2612>
- Sari, D. R., Handini, O., & Jumanto, J. (2025). Pengaruh media pembelajaran ular tangga berbasis digital terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV SD Negeri Joglo 76 Surakarta. *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan dan Sosial Humaniora*, 5(3), 592–599. <https://doi.org/10.55606/khatulistiwa.v5i3.7162>
- Siregar, H. T. (2024). Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dalam pembelajaran PAI. *Jurnal Ilmu Tarbiyah dan Keguruan*, 2(2), 215–226. <https://doi.org/10.65311/jitk.v2i2.791>
- Syafei, I. (2025). *Buku kurikulum & pembelajaran*. CV Widina Media Utama.
- Wati, A. (2021). Pengembangan media permainan ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 68–73. <https://doi.org/10.33487/mgr.v2i1.1728>
- 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. *JlIP: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(8), 8777–8781. <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i8.5117>