

# **Pengaruh Permainan Ular Tangga terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas III SDN 1 Pamalayan-Ciamis**

**Siti Hana Fauziah<sup>1</sup> Nissa Maulia Rahmah<sup>2</sup>, Awanda Qurrotul Aini<sup>3</sup>,  
Nurlinda Febriyani<sup>4</sup>**

<sup>1</sup>Guru SDN 1 Pamalayan-Ciamis

<sup>2,3,4</sup>Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Universitas Islam Darussalam (UID) Ciamis

Email: nissamaulia19@gmail.com

## **Abstract**

The background of this study is the low percentage of learning outcomes in grade III students of SDN 1 Pamalayan in learning the Indonesian theme which is characterized by the percentage of students who have not completed the KKM of 70 as much as more than 60%. The purpose of this study is to describe the implementation of learning using snake and ladder media to describe student activities in using snake and ladder learning media, and to describe student learning outcomes using snake and ladder media. This research uses the design of PTK. The subjects of this study are teachers and students of grade III of SDN 1 Pamalayan totaling 23 students. The data collection technique uses observation and tests. The results of the study showed that the average percentage of learning implementation in the first cycle reached 45.915% with an average achievement score of 2.695. In cycle II, the average percentage of learning implementation increased to 87.115% with an average achievement score of 4.71. Student activity in the first cycle reached 46% with an average score of 1.3575. Cycle II reached 87.4% with an average score of 4,365. The students' learning outcomes showed classical completeness in the first cycle of 62.21% and increased in the second cycle of 86.95%. Based on the results of the data, it can be concluded that the use of snake and ladder media can improve the learning outcomes of grade III students of SDN 1 Pamalayan

**Keywords:** Snakes and ladders game, learning outcomes, Indonesian, main idea

## **Abstrak**

Latar belakang penelitian ini adalah adanya rendahnya prosentase hasil belajar pada siswa kelas III SDN 1 Pamalayan dalam pembelajaran tema Bahasa Indonesia yang ditandai dengan persentase siswa yang belum tuntas memenuhi KKM sebesar 70 sebanyak lebih dari 60%. Tujuan penelitian ini yaitu mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran yang menggunakan media ular tangga untuk mendeskripsikan aktivitas siswa dalam menggunakan media pembelajaran ular tangga, dan mendeskripsikan hasil belajar siswa dengan menggunakan media ular tangga. Penelitian ini menggunakan rancangan PTK. Subjek penelitian ini adalah guru dan siswa kelas III SDN 1 Pamalayan yang berjumlah 23 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan tes. Hasil penelitian menunjukkan rata-rata persentase keterlaksanaan pembelajaran pada siklus I mencapai 45,915% dengan rata-rata

nilai ketercapaian sebesar 2,695. Pada siklus II rata-rata persentase keterlaksanaan pembelajaran mengalami peningkatan menjadi 87,115% dengan rata-rata nilai ketercapaian sebesar 4,71. Aktivitas siswa siklus I mencapai 46% dengan nilai rata-rata 1,3575. Siklus II mencapai 87,4% dengan nilai rata-rata 4,365. Hasil belajar siswa menunjukkan ketuntasan klasikal pada siklus I sebesar 62,21% dan meningkat pada siklus II sebesar 86,95%. Berdasarkan hasil data tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan media ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SDN 1 Pamalayan.

**Kata Kunci:** Permainan ular tangga, hasil belajar, Bahasa Indonesia, ide pokok

## PENDAHULUAN

Era globalisasi memberikan dampak dalam segala sektor tak terkecuali dunia pendidikan dasar. Hidayat (2019: 24) mengungkapkan bahwa pendidikan adalah suatu usaha yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk memberikan bimbingan dalam mengembangkan potensi peserta didik baik rohani maupun jasmani. Tantangan nyata dalam dunia pendidikan adalah kemajuan teknologi yang kurang diimbangi dengan Sumber Daya Manusia (SDM) yang berkualitas, salah satunya dengan menguasai Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi (IPTEK) agar mampu bersaing di tengah gempuran era globalisasi. Tujuan pendidikan Nasional adalah mencerdaskan kehidupan bangsa, yang diimplementasikan kedalam hasil belajar siswa. Hal tersebut memiliki kaitan erat dengan pemahaman konsep siswa.

Pemahaman konsep memiliki peran yang sangat penting dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Radiusman (2020: 2) pemahaman terhadap suatu konsep pembelajaran membantu siswa untuk menyederhanakan, merangkum, dan mengelompokkan informasi. Memahami konsep pembelajaran juga dapat membantu siswa untuk memperoleh konsep yang permanen sehingga siswa mampu menghubungkan satu konsep dengan konsep yang lain. Apabila suatu konsep telah kuasai dan dipahami oleh siswa, maka hal tersebut akan berpengaruh pada aspek lain termasuk juga hasil belajar siswa, sependapat dengan ini Fitria, Nursupiamin, & Wicaksono (2023: 27) menyatakan bahwa pemahaman konsep merupakan dasar dari pemahaman prinsip dan teori, sehingga terlebih dahulu siswa harus memahami konsep sebelum prinsip dan teori. Pemahaman konsep dibutuhkan dalam semua mata pelajaran tak terkecuali Bahasa Indonesia. Menurut Rohana (2021) Bahasa Indonesia adalah bahasa nasional bangsa Indonesia. Pembelajaran Bahasa Indonesia bertujuan untuk mengembangkan keterampilan berbahasa yaitu membaca, menulis, menyimak, dan berbicara. Agar mempermudah dalam mencapai tujuan tersebut menurut Oktaviani & Nursalim (2021: 8) perlu menerapkan 4 (empat) prinsip pembelajaran bahasa Indonesia, prinsip konseptual, prinsip integrative, prinsip fungsional, dan prinsip apresiatif.

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

pemerintah selalu melakukan pembaharuan terhadap sistem pendidikan di negeri ini, tetap saja masalah mengenai prestasi belajar siswa selalu dikaitkan dengan guru dan murid. Guru secara langsung bertanggung jawab terhadap prestasi belajar siswanya. Hal ini dikarenakan proses belajar siswa dilaksanakan bersama guru. Salah satu cara guru dalam meningkatkan prestasi belajar siswa adalah dengan mengemas dan mendesain proses pembelajaran menjadi lebih inovatif, menarik, dan menyenangkan dengan menggunakan media agar tujuan proses pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia seorang guru tidak hanya dituntut untuk tidak hanya meminta siswa menghafal atau mengingat fakta tetapi melakukan sesuatu yang dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang akan dipelajari, misalnya dengan melakukan diskusi untuk memecahkan suatu masalah dalam kehidupan sehari-hari sehingga siswa dapat membangun pengetahuannya secara aktif.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang telah dilakukan pada bulan April 2024 ditemukan bahwa pembelajaran masih didominasi dengan metode ceramah dengan model pembelajaran yang belum spesifik. Model pembelajaran yang pernah digunakan adalah model pembelajaran talking stick namun belum diterapkan secara maksimal. Media yang digunakan sudah mengikuti perkembangan teknologi yaitu youtube dan quizziz, tetapi lebih didominasi dengan penayangan video pembelajaran dari youtube yang membuat siswa mudah bosan. Kemampuan dan minat akan pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas III SD 1 Pamalayan berbeda-beda, ada yang menyukai keduanya ada yang menyukai salah satunya bahkan tidak kedua-duanya. Menurut penuturan dari wali kelas V SDN 1 Pamalayan mengenai pemahaman konsep siswa dapat dilihat dari kognitif siswa, dari pembelajaran yang telah berlangsung yaitu Bahasa Indonesia masih terdapat siswa yang memiliki nilai dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) <70. Dari 24 siswa masih terdapat 9 siswa yang nilainya <70, jadi pemahaman konsep siswa masih dikategorikan kurang.

Akibat dari permasalahan diatas, proses belajar mengajar menjadi monoton. Kemonotonan menimbulkan kebosanan dan kebosanan membuat siswa tidak serius dalam mengikuti pembelajaran. Ketidakseriusan membuat siswa kesulitan untuk menerima materi dari guru. Keadaan ini diperparah dengan tidak adanya aktivitas pemberian umpan balik oleh guru. Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan di atas, ditawarkan sebuah solusi untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III yaitu dengan menggunakan media ular tangga. Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang menggunakan tema dalam mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna pada siswa. Pembelajaran tematik yang menggunakan media ular tangga merupakan suatu pembelajaran yang tepat untuk diterapkan pada materi lingkungan sekitar siswa kelas III. Karena pada usia anak kelas III masih merupakan tahap siswa berada pada perkembangan berpikir holistik.

Menurut Ghea (2021) permainan ular tangga merupakan salah satu jenis permainan yang sering dimainkan oleh anak-anak Permainan yang dimainkan oleh dua orang atau lebih ini dapat melatih anak untuk berkompetisi. Selain itu, permainan ular tangga dapat melatih anak untuk bekerja sama. Media ini disesuaikan dengan karakteristik siswa Kelas III SDN 1 Pamalayan Kabupaten

Ciamis sebagai insan visual untuk menyerap informasi dengan bantuan gambar pada setiap pertanyaannya dan mengandalkan kemampuan visualnya untuk memperoleh informasi. Gambar dalam media ini untuk menarik perhatian siswa dan untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Seperti halnya media yang lain, maka media ular tangga juga memiliki beberapa kelebihan, antara lain: a) Gambar bidak yang dipindah-pindahkan dapat menarik perhatian siswa, siswa dapat berperan aktif untuk memindahkan objek tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa siswa terlibat tidak hanya secara intelektual namun juga fisik. b) Pembelajaran dapat di atur sesuai dengan kebutuhan yaitu individual maupaun secara kelompok. Dalam pembelajaran berkelompok siswa dapat bekerja sama dalam menyelesaikan tugas yang diberikan guru. Dalam penerapannya, media ular tangga dipadukan dengan model pembelajaran tematik. Model pembelajaran tematik adalah model pembelajaran terpadu yang menggunakan pendekatan tematik yang melibatkan beberapa mata pelajaran utnuk memberikan pengalaman bermakna kepada siswa. Dalam pembelajaran tematik, siswa akan memahami konsep-konsep yang mereka pelajari melalui pengalaman langsung dan menghubungkannya dengan konsep lain yang telah dipahaminya.

Dari uraian latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini meliputi: (1) Bagaimanakah pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga pada tema hiburan di kelas III SDN 1 Pamalayan kabupaten Ciamis? (2) Bagaimanakah aktivitas siswa dalam menggunakan media pembelajaran ular tangga pada tema hiburan di kelas III SDN 1 Pamalayan Kabupaten Ciamis? (3) Bagaimanakah hasil belajar siswa kelas III SDN 1 Pamalayan Kabupaten Ciamis pada materi Ide Pokok setelah dilaksanakan pembelajaran menggunakan media ular tangga?. Tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: (1) Mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar di siswa kelas III SDN 1 Pamalayan Kabupaten Ciamis, (2) Mendeskripsikan aktivitas siswa dalam pelaksanaan pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran ular tangga di siswa kelas III SDN 1 Pamalayan Kabupaten Ciamis, (3) Mendeskripsikan hasil belajar siswa setelah menggunakan pembelajaran menggunakan media ular tangga di siswa kelas III SDN 1 Pamalayan Kabupaten Ciamis.

Berdasarkan penelitian-penelitian yang telah dijabarkan maka akan dilakukan pengkajian mendalam untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan model problem based learning berbantuan ular tangga tematik (UTATIK) terhadap pemahaman konsep tema 8 subtema 3 kelas III SD 1 Pamalayan.

## **KAJIAN PUSTAKA**

### **1. Media Pembelajaran**

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti "tengah", "perantara", atau "pengantar". Dalam bahasa arab, media adalah perantara pesan dari pengirim kepada penerima pesan. AECT (*Association of Education and Communication Technology*) memberi batasan tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Menurut Gerlach secara umum media itu meliputi orang, bahan,

peralatan atau kegiatan yang menciptakan kondisi yang memungkinkan peserta didik memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap. Menurut Heinich, media merupakan alat komunikasi. Media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti "perantara" yaitu perantara sumber pesan (*a source*) dengan penerima pesan (*a receiver*). Heinich mencontohkan media ini seperti film, televisi, diagram, bahan tercetak (*printed materials*), komputer dan instruktur. Contoh media tersebut bisa dipertimbangkan sebagai media pembelajaran jika membawa pesan-pesan (*messages*) dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Heinich juga mengaitkan hubungan antara media dengan pesan dan metode (*methods*). Pembelajaran adalah sebuah proses komunikasi antara peserta didik, guru dan bahan ajar. Komunikasi tidak akan berjalan tanpa bantuan sarana penyampaian pesan atau media. Media yang digunakan dalam pembelajaran disebut media pembelajaran, yang mempunyai fungsi sebagai perantara pesan. Dalam pembelajaran, media memegang peranan penting dalam mencapai sebuah tujuan belajar. Hubungan komunikasi antara guru dan peserta didik akan lebih baik dan efisien jika menggunakan media. Rossi dan Breidle, mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk tujuan pendidikan, seperti radio, televisi, buku, koran, majalah dan sebagainya. Menurut Rossi, alat-alat semacam radio dan televisi kalau digunakan dan diprogramkan untuk pendidikan, maka merupakan media pembelajaran. Suprijono (2021) menyatakan media pembelajaran adalah alat atau bentuk stimulus yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Bentuk-bentuk stimulus bisa dipergunakan sebagai media diantaranya adalah hubungan atau interaksi manusia, realita, gambar bergerak atau tidak, tulisan dan suara yang direkam. Media pembelajaran juga segala sesuatu yang digunakan untuk menjelaskan konsep dari materi yang bersifat verbal atau abstrak menjadi nyata sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat peserta didik yang terfokus kearah terjadinya proses pembelajaran.

Menurut Miftah (2013) media pembelajaran juga segala sesuatu yang digunakan untuk menjelaskan konsep dari materi yang bersifat verbal atau abstrak menjadi nyata sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat peserta didik yang terfokus kearah terjadinya proses pembelajaran. Tafiano (2018) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan dan terkendali. Berdasarkan pendapat dari para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber (pendidik) secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif di mana penerimanya (peserta didik) dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif serta untuk meningkatkan minat peserta didik untuk belajar. Dengan penggunaan media pembelajaran juga dapat menciptakan proses pembelajaran yang bermakna, sehingga peserta didik dapat menyerap pembelajarannya. Fungsi Media Pembelajaran. Media pembelajaran memiliki fungsi dan berperan seperti yang dijelaskan sebagai berikut ini: 1) Menangkap suatu objek atau peristiwa-peristiwa tertentu. Peristiwa-peristiwa penting atau objek yang langka dapat

diabadikan dengan foto, film atau direkam melalui video atau audio, kemudian peristiwa itu dapat disimpan dan dapat digunakan manakala diperlukan. 2) Memanipulasi keadaan, peristiwa atau objek tertentu. Penggunaan media dapat menambah motivasi belajar peserta didik sehingga perhatian peserta didik terhadap materi pembelajaran dapat lebih meningkat. Sebagai contoh, sebelum menjelaskan materi pelajaran tentang polusi, untuk dapat menarik perhatian peserta didik terhadap topik tersebut, maka guru memutar film terlebih dahulu tentang banjir atau tentang kotoran limbah industri dan lain sebagainya. Winarni (2014:3) mendefinisikan permainan ular tangga adalah permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh dua orang atau lebih. Papan permainan dibagi dalam kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak digambar sejumlah tangga atau ular yang menghubungkannya dengan kotak lain. Tidak ada papan permainan standar dalam ular tangga, setiap orang dapat menciptakan papan mereka sendiri dengan jumlah kotak, ular dan tangga yang berlainan. Sejalan dengan pendapat tersebut,

## 2. Media Permainan Ular Tangga

Media pembelajaran berbasis permainan ular tangga bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa agar tercipta suasana pembelajaran yang aktif-kondusif sehingga konsep pembelajaran lebih mudah dipahami. Selaras dengan penelitian Ririn, dkk., (2023) dengan memperoleh hasil, media ular tangga berpengaruh meningkatkan pemahaman konsep IPS kelas IV SD Negeri Lebaksiu Kidul 04 dengan kriteria baik, hal ini ditunjukkan dengan nilai hitung sebesar 20,82742 dan tabel sebesar 2,08, sehingga  $t_{hitung} > t_{tabel}$  artinya  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dalam penelitian ini akan menggunakan media UTATIK atau Ular Tangga Tematik berbasis kearifan lokal kota Kudus yang dikemas dalam sebuah permainan ular tangga ukuran 200x300cm. Selain untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa, media UTATIK merupakan suatu bentuk pelestarian kebudayaan lokal dengan memperkenalkan berbagai kearifan dan keunggulan lokal kota Kudus.

Abdilah dan Sudrajat (2014:46) memberikan definisi terhadap permainan ular tangga adalah permainan papan yang dimainkan oleh dua orang atau lebih. Papan permainan dibagi dalam kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak digambar sejumlah "tangga" atau "ular" yang menghubungkannya dengan kotak lain. Permainan ini diciptakan pada tahun 1870. Tidak ada papan permainan standar dalam ular tangga. Setiap orang dapat menciptakan papan mereka sendiri dengan jumlah kotak, ular dan tangga yang berlainan. Rifa (2012:14) menyatakan bahwa game memiliki banyak manfaat adalah sebagai a. Melatih kemampuan motoric bagi siswa maupun bagi guru. Beberapa manfaat tersebut antara lain UNNES Gome yang menuntut seseorang menggunakan fisiknya seperti berlari, menggigit, menunduk, dan lain sebagainya akan mampu melatih. Abdilah dan Sudrajat (2014:46) memberikan definisi terhadap permainan ular tangga adalah permainan papan yang dimainkan oleh dua orang atau lebih. Papan permainan dibagi dalam kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak digambar sejumlah "tangga" atau "ular" yang menghubungkannya dengan kotak lain. Permainan ini diciptakan pada tahun 1870. Tidak ada papan permainan standar dalam ular tangga. Perta (2021) mengatakan setiap orang dapat menciptakan papan mereka sendiri dengan jumlah kotak, ular dan tangga yang berlainan.

### 3. Pembelajaran Bahasa Indonesia

Belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Perubahan yang terjadi dalam diri seseorang banyak sekali baik sifat maupun jenisnya karena itu sudah tentu tidak setiap perubahan dalam arti belajar. Perubahan tingkah laku dalam pengertian belajar yaitu perubahan terjadi secara sadar, continue, positif dan aktif, terarah, dan mencakup seluruh aspek tingkah laku. Untuk mengetahui apakah siswa sudah mencapai tujuan pembelajaran atau tidak, diperlukan adanya tindakan penilaian atau evaluasi. Penilaian atau evaluasi pada dasarnya adalah memberikan harga atau nilai berdasarkan kriteria tertentu. Proses belajar dan mengajar adalah proses yang bertujuan. Tujuan tersebut dinyatakan dalam rumusan tingkah laku yang diharapkan dimiliki siswa setelah menyelesaikan pengalaman belajarnya (Sudjana, 2011:111). Hasil yang diperoleh dari penilaian dinyatakan dalam bentuk hasil belajar. Oleh sebab itu tindakan atau kegiatan tersebut dinamakan penilaian hasil belajar. Kingsley (dalam Sudjana, 2011:45) membagi tiga macam hasil belajar yakni, (a) keterampilan dan kebiasaan, (b) Pengetahuan dan pengertian, dan (c) sikap dan cita-cita, yang masing-masing golongan dapat diisi dengan bahan yang ditetapkan dalam kurikulum sekolah.

Hal tersebut senada dengan apa yang dipikirkan oleh Bloom (dalam Sudjana, 2011:46) bahwa hasil belajar itu mencakup 3 aspek kemampuan yaitu kognitif yang berupa pengetahuan, ingatan, pemahaman, menjelaskan, menerapkan, menguraikan. Kemampuan yang kedua adalah afektif disini mencakup sikap menerima, memberikan tanggapan, nilai, berorganisasi sedangkan kemampuan yang ketiga yaitu psikomotor yang mencakup keterampilan produktif, teknik, fisik, sosial manajerial dan intelektual. Jadi dapat disimpulkan bahwa siswa dapat dikatakan berhasil dalam belajar apabila ketiga aspek tersebut dapat terlaksana dengan baik dan mendapatkan hasil yang memuaskan. Setelah kegiatan belajar mengajar diharapkan adanya perubahan tingkah laku siswa. Kemudian tingkah laku tersebut dievaluasi sehingga diketahui prestasi belajarnya. Dengan demikian, guru akan mengetahui sejauh mana materi yang akan dipahami oleh siswa. Begitu juga pada pembelajaran tema hiburan ini, peneliti akan memberikan penilaian kepada siswa untuk mengetahui sejauh mana materi lingkungan sekitar dengan menerapkan media ular tangga dapat dipahami oleh siswa.

Ide pokok paragraf adalah gagasan utama yang menjadi dasar dalam pengembangan karangan. Kalimat yang mengandung ide pokok dapat dikenali dari kata kunci yang menyertainya. Ide pokok juga dapat dianggap sebagai pernyataan umum yang dibuat oleh penulis sebagai formulasi terhadap topik yang dibahas. Setiap kalimat dalam paragraf tersebut harus berkaitan dengan pernyataan ini, karena pernyataan ini memformulasikan topik dan sering disebut sebagai kalimat topik (Nurhadi dalam (Rapita, 2017:62). Dalam KBBI, ide pokok paragraf adalah rancangan yang tersusun dalam pikiran, gagasan, atau cita-cita yang merupakan pusat dari suatu tulisan. Ide pokok ini menjadi fokus utama dalam pengembangan paragraf dan tanpa adanya ide pokok, paragraf tersebut tidak akan memiliki arah atau fokus yang jelas (Rahayu, 2019:106). Burhan sendiri berpendapat bahwa ide pokok adalah hal utama yang sedang dibahas atau dibicarakan, baik dalam tulisan

maupun percakapan. Ide pokok ini menjadi fokus utama dalam pengembangan paragraf dan tanpa adanya ide pokok, paragraf tersebut tidak akan memiliki arah atau fokus yang jelas (Rahayu, dkk, 2019:106). Tarigan juga mengemukakan bahwa ide pokok adalah bagian integral dari ide pokok yang terkandung dalam keseluruhan karangan. Setiap paragraf dalam bacaan akan berisi ide-ide yang dituangkan, dan paragraf yang baik selalu berisi ide pokok. Ide pokok paragraph tidak hanya merupakan bagian ide secara keseluruhan, tetapi juga mempunyai relevansi dan menunjang ide pokok tersebut (Andriyani, M.P, 2016:68). Adapun letak ide pokok atau kalimat utama menurut Nurhadi (2016:34), biasanya terdapat di beberapa tempat seperti berikut: a) Ide pokok di awal paragraf (kalimat pertama) Ketika membaca kalimat pertama, kemudian menemukan ide pokok di awal paragraf. Ini merupakan ciri dari paragraf deduktif, yaitu kesimpulan yang diikuti oleh penjelasan. b) Ide pokok ada pada akhir kalimat (kalimat penutup). Ketika membaca kalimat utama tidak menemukan ide pokok dan ketika membaca kalimat sampai yang terakhir kemudian menemukan ide pokok pada kalimat yang terakhir disebut paragraf induktif. c) Ide pokok terdapat pada kalimat pertama dan terakhir Tika ide pokok tidak ditemukan pada awal dan fokus yang jelas. Ide pokok paragraf juga dapat dikenali melalui kata kunci yang menyertainya dan setiap kalimat dalam paragraf harus berkaitan dengan pernyataan ide pokok tersebut. Oleh karena itu, ide pokok paragraf memiliki peran penting dalam membangun kesatuan dan kohesi dalam sebuah tulisan. Dalam menentukan ide pokok paragraf diperlukan langkah-langkah berikut: 1) Baca bacaan dengan saksama dan pahami isinya; 2) Buatlah pertanyaan di dalam hati "paragraf itu membahas apa?" 3) Buatlah jawaban atas pertanyaan Anda tersebut; 4) Tulislah ide pokok sesuai jawaban yang sudah disimpulkan; 5) Perhatikan kata-kata kunci untuk menemukan gagasan utama. 6) Mengambil kalimat utama dan membalikkan kalimat utama untuk menentukan letak ide pokok. Menurut Qothrunnada, K, (2023), cara menentukan ide pokok, terlebih dahulu hendaknya pembaca melakukan langkah-langkah: 1) Membaca paragraf dengan cermat; 2) temukan isi dari kalimat utama, 3) memberi pertanyaan tentang isi paragraf, 4) tandai kata-kata penting, 5) mengenali kalimat utama dan kalimat penjelas.

## **METODE**

Metode Penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Arikunto (2011:3) menjelaskan penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Subjek dalam penelitian ini adalah guru dan siswa kelas III SDN 1 Pamalayan yang berjumlah 23 siswa. Pemilihan subjek didasarkan pada ditemukannya permasalahan bahwa sebagian besar siswa yakni 62,5% menunjukkan nilai di bawah 70. Sedangkan lokasi penelitian adalah di SDN 1 Pamalayan yang berada di Kabupaten Ciamis Penelitian ini dilaksanakan secara kolaboratif sebanyak dua siklus, dengan masing-masing siklus satu kali pertemuan. Apabila indikator keberhasilan penelitian sudah dapat dicapai dalam satu siklus maka penelitian tidak akan dilanjutkan lagi pada siklus berikutnya. Adapun prosedur penelitian yang dilaksanakan adalah tahap perencanaan, ada beberapa langkah-langkah yang

dilakukan. Pertama, Mengidentifikasi permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran tematik. Kedua, Melakukan analisis kurikulum yang mencakup Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar sesuai dengan permasalahan yang terjadi di kelas. Ketiga, Membuat skenario pembelajaran yang tertuang dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) secara lengkap dan mendetail. Keempat, Membuat lembar observasi kegiatan pembelajaran. Selanjutnya dilaksanakan tahap pelaksanaan, yaitu untuk menerapkan rencana yang sudah dibuat sebelumnya. Pelaksanaan tindakan berupa pelaksanaan pembelajaran pada tema hiburan dengan menerapkan media pembelajaran ular tangga di kelas III SDN 1 Pamalayan Kabupaten Ciamis. Pelaksanaannya dilakukan peneliti sebagai guru kelas. Pelaksanaan pembelajaran dilakukan dalam dua siklus yang masing-masing siklus terdiri dari dua pertemuan. Durasi pada siklus 1 dilaksanakan 2x35 menit pada setiap pertemuannya, sedangkan pada siklus II durasi yang digunakan 3x35 menit setiap pertemuannya. Jika semua indikator keberhasilan sudah tercapai maka siklus akan diakhiri. Tahap pengamatan dilakukan selama pelaksanaan pembelajaran berlangsung. Yang berlaku sebagai observer I adalah guru kelas III SDN 1 Pamalayan Ciamis dan observer II adalah teman sejawat. Kedua observer bertugas untuk mengamati seluruh aspek pembelajaran dan mencatat segala kendala yang muncul baik dari guru maupun siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Hasil pengamatan tersebut dicatat pada instrumen yang telah disiapkan. Tahap akhir yang dilaksanakan adalah tahap refleksi, yakni peneliti bersama dengan kedua observer menganalisis dan mengevaluasi hasil penelitian untuk menemukan keberhasilan maupun kekurangan dari dampak tindakan yang telah dilakukan. Apabila ditemukan kelemahan maka akan dibuat perbaikan tindakan yang digunakan sebagai dasar pada pelaksanaan siklus berikutnya. Sesuai dengan rumusan masalah maka data yang diperlukan dalam penelitian ini adalah (1) data hasil pengamatan pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan media pembelajaran ular tangga, (2) data aktivitas siswa pada saat pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media ular tangga, (3) data hasil belajar siswa pada tema hiburan setelah dilaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media ular tangga.

Untuk mendapatkan data tersebut maka dibutuhkan instrumen yang sesuai. Instrumen yang dibutuhkan dalam penelitian ini meliputi: (1) lembar pengamatan pelaksanaan pembelajaran, (2) lembar pengamatan aktivitas siswa, (3) tes. Untuk menggunakan instrumen data tersebut, maka digunakan teknik yang tepat agar seluruh instrumen dapat memberikan manfaat dalam proses penelitian. Adapun teknik pengumpulan data yang akan dilaksanakan dalam penelitian ini adalah observasi dan tes. Pada penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif, yaitu metode penelitian yang menggambarkan kenyataan atau fakta sesuai dengan data yang diperoleh dengan tujuan untuk mengetahui hasil keterlaksanaan dan ketercapaian pelaksanaan pembelajaran serta ketuntasan kelas. Untuk menganalisis hasil pengamatan pelaksanaan pembelajaran yang menerapkan media pembelajaran ular tangga melalui perhitungan sebagai berikut.

Persentase Pelaksanaan Pembelajaran

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

Keterangan:

P= persentase aktivitas guru

F= banyaknya aktivitas guru

N= jumlah aktivitas guru

Analisis data hasil observasi aktivitas siswa

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

Keterangan:

P = prosentasi frekuensi kejadian yang muncul

F = banyaknya aktivitas siswa yang muncul

N = jumlah aktivitas keseluruhan

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

Nilai Individu Siswa

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

Nilai Ketuntasan Klasikal

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

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

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan dalam dua siklus dengan masing-masing siklus terdiri dari dua pertemuan. Siklus I pertemuan satu dilaksanakan pada hari Senin, 22 April 2024 pukul 08.30-10.00 dan pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Senin, 29 April 2024 pukul 08.30-10.00. Siklus II pertemuan pertama dilaksanakan hari Senin, 06 Mei 2024 pukul 08.30-10.00 dan pertemuan kedua dilaksanakan hari Senin, 13 Mei 2024 pukul 08.30-10.00. Kegiatan pembelajaran pada siklus I dan siklus II menggunakan fase model pembelajaran

kooperatif yang dipaparkan sebagai berikut: Kegiatan awal: Pada kegiatan awal merupakan fase 1 model pembelajaran kooperatif yaitu menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa yang terdiri dari salam pembuka, mempresensi kehadiran, melaksanakan ice breaking, menetapkan kontrak belajar, dan menjelaskan tujuan pembelajaran. Kegiatan inti: terdiri dari fase-fase kooperatif yang dilakukan secara runtut mulai dari menyajikan informasi, mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok-kelompok, membimbing kelompok belajar, evaluasi. Menyajikan informasi yang dilakukan peneliti menggunakan media ular tangga yang membuat siswa memperhatikan penjelasan materi. Mengorganisasi siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar, kegiatan yang dilakukan yaitu guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok. Selanjutnya membimbing kelompok belajar, kegiatan yang selanjutnya adalah mempresentasikan jawaban di depan kelas. Kemudian, siswa bermain Games Turnament, hingga salah satu kelompok mencapai nilai tertinggi. Evaluasi, kegiatan yang dilakukan yaitu guru memberikan lembar evaluasi yang ditujukan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa. Kegiatan akhir: pada kegiatan akhir fase kooperatif adalah memberikan penghargaan kepada siswa yang aktif selama proses pembelajaran berlangsung serta memberikan penghargaan kepada kelompok yang mendapatkan nilai terbaik. Siswa bersama guru membuat kesimpulan. Selama tahap pelaksanaan, dilakukan pula kegiatan pengamatan. Adapun hasil pengamatan siklus I adalah rata-rata persentase pelaksanaan pembelajaran mencapai 45,915% dengan nilai rata-rata 2,695. Rata-rata presentase aktivitas siswa mencapai 46% dengan nilai rata-rata 1,358. Hasil belajar siswa dengan nilai ketuntasan klasikal pada siklus 1 68,75% atau hanya 11 siswa yang tuntas belajar atau memenuhi KKM Bahasa Indonesia yang telah ditetapkan sebesar 70 dan sisanya sebanyak 31,25% atau 5 siswa tidak tuntas dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, penelitian pada siklus I belum dinyatakan berhasil karena belum memenuhi indikator keberhasilan yang ditentukan yaitu  $\geq 75\%$  dari jumlah siswa telah tuntas belajar. Oleh karena itu, dilakukan perencanaan ulang pada siklus II untuk memperbaiki kegiatan pembelajaran yang dilakukan pada siklus I.

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

Berdasarkan hasil refleksi, maka penelitian harus dilanjutkan pada siklus II untuk mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan yaitu sebesar  $\geq 75\%$ . Langkah-langkah yang ditempuh dalam memperbaiki kegiatan pembelajaran pada siklus II adalah sebagai berikut: Setelah melakukan absensi dan lain-lain, guru memberikan apersepsi kemudian guru menghubungkan jawaban siswa dengan materi yang akan diajarkan. Sehingga siswa mengerti apa yang akan diajarkan oleh guru. Untuk mengatasi permasalahan yang ditimbulkan oleh siswa, guru memberikan punishment atau tidak memberi mereka penghargaan serta menghimbau pada siswa yang disiplin selama proses pembelajaran akan mendapatkan reward sehingga mereka akan berantusias melakukan apapun untuk mendapatkan penghargaan tersebut. Kendala yang lain yaitu guru tidak melaksanakan kegiatan pemotivasian di awal pembelajaran sehingga membuat siswa kurang termotivasi Dalam mengerjakan lembar evaluasi, masih terdapat beberapa siswa yang belum dapat mengerjakan dengan baik. Hal ini terjadi karena pembelajaran dengan menerapkan media pembelajaran ular tangga merupakan hal baru. Pada pertemuan berikutnya, guru harus lebih memotivasi siswa untuk mengikuti pelajaran dengan baik. Guru juga harus mengingatkan siswa untuk mengikuti pembelajaran dengan benar sehingga hasil kerja lembar evaluasinya menjadi lebih meningkat. Pada siklus II, hasil yang diperoleh adalah: rata-rata persentase pelaksanaan pembelajaran mencapai 87,115% dengan nilai rata-rata 4,71. Rata-rata presentase aktivitas siswa mencapai 87,4% dengan nilai rata-rata 4,365. Data hasil belajar siswa menunjukkan sebanyak 13 siswa atau 81,25% siswa telah tuntas belajar mencapai KKM sebesar 70 dan 3 siswa atau 12,75% belum mencapai standar ketuntasan belajar yang telah ditentukan. sitas Sitas Ne Ne. Selama tahap pelaksanaan, dilakukan pula kegiatan evaluasi untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa mengenai materi lingkungan sekitar. Data dari Hasil evaluasi ini akan diketahui ketuntasana klasikalnya. Adapun hasil pengamatan siklus I adalah:

**Tabel 1 : Hasil Belajar Siswa Siklus 1**

No	Nama	Nilai	Ketuntasan Belajar	
			Tuntas (T)	Tidak Tuntas (TT)
1	Andra	40		TT
2	Azka	65		TT
3	Ani	75	T	
4	Bunga	75	T	
5	Ceril	80	T	
6	Hanifah	40		TT
7	Husna	85	T	
8	Kamilah	50		TT
9	Kemal	85	T	
10	Lala	80	T	

11	Maya	80	T	
12	Muhammad	75	T	
13	Muklis	75	T	
14	Nadya	75	T	
15	Naila	75	T	
16	Nazwa	40	T	
17	Rani	50		TT
18	Raisya	80	T	
19	Rendi	80	T	
20	Siti	60		TT
21	Syifa	50		TT
22	Zahra	80	T	
23	Zulfa	60		TT
Jumlah		1515		
Rata-Rata		80,26		
Presentase			62,21%	34,78%

Dari tabel diatas terlihat bahwa hasil belajar siswa yang tuntas belajar 15 siswa atau 62,21%. Sedangkan jumlah siswa yang belum tuntas belajar sebanyak 8 siswa atau 34,78%. Rata-rata nilai hasil belajar yang diperoleh siswa kelas III SDN 1 Pamalayan adalah 80,26. Ketuntasan klasikal hasil belajar pada kelas III SDN 1 Pamalayan adalah 62,21%. Sedangkan yang mendapat skor dibawah 70 ada 5 siswa dengan presentase 34,78%. Dari hasil diatas masih belum mencapai standar ketuntasan yang dibuat sebelumnya, yaitu rata-rata hasil belajar siswa mencapai lebih dari sama dengan 75 dan presentase ketuntasan hasil belajar mencapai 80% sehingga hal tersebut menandakan bahwa pembelajaran pada siklus I belum berhasil, maka peneliti harus melaksanakan pembelajaran siklus II untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Pada siklus II hasil belajar siswa meningkat dari siklus sebelumnya. Adapun hasil dari siklus 2 :

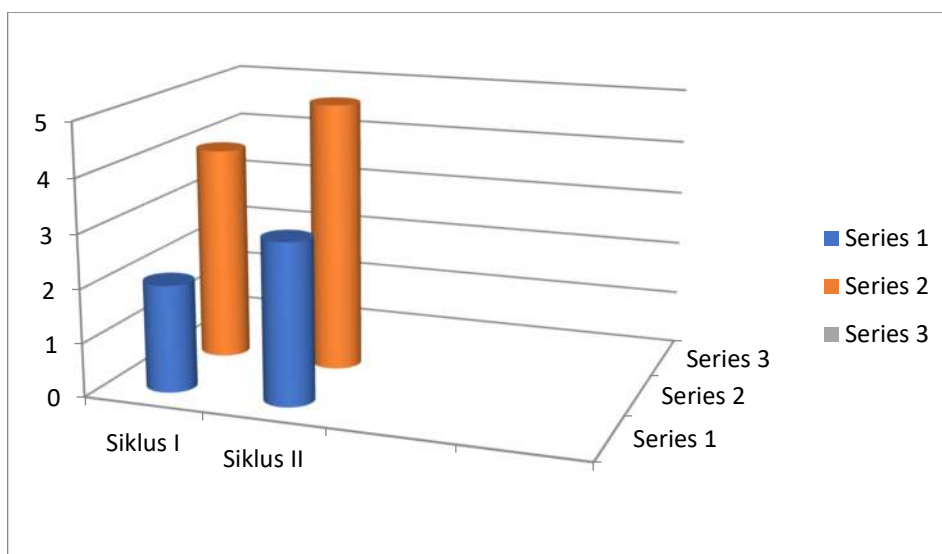
**Tabel 2 : Hasil Belajar Siswa Siklus II**

No	Nama	Nilai	Ketuntasan Belajar	
			Tuntas (T)	Tidak Tuntas (TT)
1	Andra	60		TT
2	Azka	95	T	
3	Ani	80	T	
4	Bunga	80	T	
5	Ceril	80	T	
6	Hanifah	85	T	
7	Husna	100	T	
8	Kamilah	80	T	
9	Kemal	85	T	
10	Lala	80	T	

11	Maya	80	T	
12	Muhammad	90	T	
13	Muklis	100	T	
14	Nadya	85	T	
15	Naila	90	T	
16	Nazwa	85	T	
17	Rani	85	T	TT
18	Raisya	90	T	
19	Rendi	60		TT
20	Siti	80	T	
21	Syifa	85	T	
22	Zahra	95	T	
23	Zulfa	50		TT
Jumlah		19000		
Rata-Rata		82,60		
Presentase			86,95%	13,04%

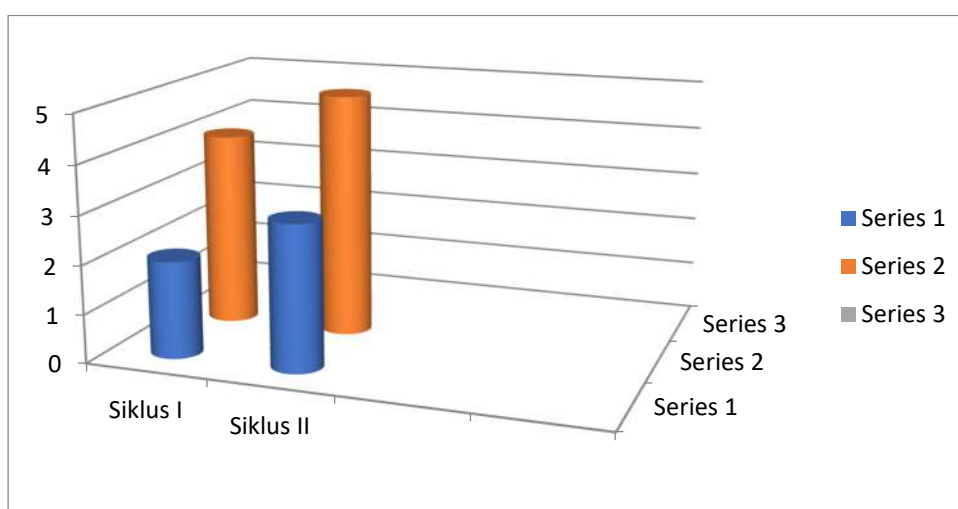
Dari tabel diatas terlihat bahwa hasil belajar siswa yang tuntas belajar 20 siswa atau 86,95%. Sedangkan jumlah siswa yang belum tuntas belajar sebanyak 3 siswa atau 13,04%. Rata-rata nilai hasil belajar yang diperoleh siswa kelas III SDN 1 Pamalayan adalah 82,60. Ketuntasan klasikal hasil belajar pada kelas III SDN 1 Pamalayan adalah 86,95%. Sedangkan yang mendapat skor dibawah 70 ada 3 siswa dengan presentase 13,04%. Dari diagram diatas hasil belajar siswa mencapai standard ketuntasan yang dibuat sebelumnya, yaitu presentase ketuntasan hasil belajar mencapai 80% sehingga hal tersebut menandakan bahwa pembelajaran pada siklus 1 dinyatakan berhasil dan tidak perlu dilakukan pembelajaran pada siklus berikutnya. Ketuntasan klasikal siswa telah meningkat dari siklus sebelumnya yang hanya mencapai 62,21% menjadi 86,95%. Hasil tersebut telah memenuhi target yang ditentukan yaitu  $\geq 75\%$  dari jumlah siswa telah memenuhi KKM yang telah ditentukan.

Pada pembahasan disajikan bahwa penggunaan media ular tangga dapat membantu meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran tematik pada tema hiburan. Data yang akan dibahas dalam pembahasan ini adalah data yang diperoleh dari observasi kegiatan pembelajaran yang menerapkan media pembelajaran ular tangga untuk meningkatkan kemampuan hasil belajar siswa kelas III SDN 1 Pamalayan, sehingga pembahasan ini dapat menjawab rumusan masalah yang terdapat pada bab I. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pelaksanaan penerapan media pembelajaran ular tangga pada pembelajaran tema hiburan berjalan dengan baik dan mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Berikut adalah rekapitulasi data keterlaksanaan pembelajaran pada siklus I-II yang tersaji dalam diagram batang di bawah ini:



**Gambar 1. Diagram Presentase Pelaksanaan Pembelajaran**

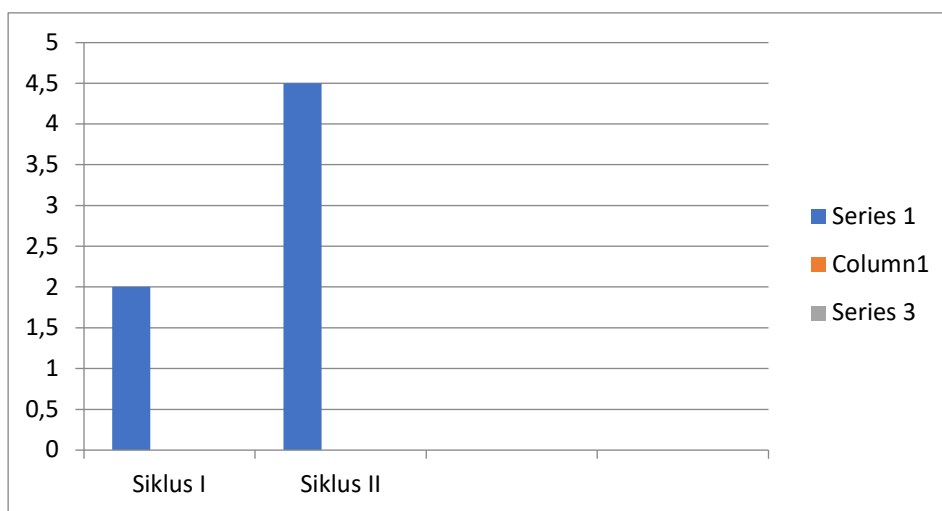
Pada diagram diatas terlihat pada siklus I prosentasi aktifitas guru pada pertemuan I sebesar 45,83% dan siklus I pertemuan II sebesar 46%, rata-rata presentasi aktifitas guru pada siklus I sebesar 45,915%. Pada siklus II prosentasi aktifitas guru pada pertemuan I sebesar 85,83% dan siklus II pertemuan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



**Gambar 2. Diagram Aktivitas Siswa**

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

Dari data hasil tes belajar siswa, menunjukkan adanya peningkatan pada setiap siklus. Siklus I menunjukkan ketuntasan belajar siswa sebesar 68,75%. Hasil tersebut masih belum memenuhi kriteria keberhasilan yang direncanakan yaitu sebesar  $\geq 75\%$ . Pada siklus II, ketuntasan belajar siswa mencapai 81,25%. Hasil pada siklus II telah mengalami peningkatan yang sangat baik. Persentase ketuntasan tersebut menunjukkan bahwa hasil yang dicapai sudah melebihi kriteria ketuntasan yang telah ditetapkan yaitu sebesar 15% sitas Ne Berikut disajikan diagram ketuntasan belajar siswa pada siklus I dan siklus II:



**Gambar 3. Diagram Hasil Belajar Siswa Siklus I dan II**

Berdasarkan gambar 3 bahwa ketuntasan klasikal hasil belajar siswa secara klasikal pada siklus I memperoleh persentase sebanyak 62,21% atau 15 siswa yang tuntas belajar, sedangkan 8 siswa tidak tuntas belajar. Dengan data yang telah didapatkan menunjukkan bahwa pembelajaran pada siklus I belum berhasil karena belum memenuhi standar ketuntasan yang telah ditetapkan yaitu 75%. Oleh karena itu dilanjutkan pada siklus II, dan didapatkan hasil pada siklus II mencapai persentase sebanyak 86,95% atau 20 siswa yang telah tuntas belajar dan 3 siswa tidak tuntas. Hal ini menunjukkan hasil siklus II sudah baik sekali dan ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal pada siklus II telah mencapai

persentase yang ditetapkan pada indikator keberhasilan. Kendala- kendala yang muncul pada saat pelaksanaan pembelajaran dapat diatasi dengan baik oleh peneliti.

## **KESIMPULAN**

Dari hasil penelitian dan pembahasan tentang penerapan media ular tangga pada pembelajaran tematik untuk meningkatkan hasil belajar siswa siswa kelas III SDN 1 Pamalayan, dapat disimpulkan bahwa penerapan media ular tangga pada pembelajaran Bahasa Indonesia dapat membantu meningkatkan keterlaksanaan dan ketercapaian pelaksanaan pembelajaran, dan nilai prestasi hasil belajar siswa dalam materi lingkungan sekitar. Hal ini terbukti dengan kemampuan guru dalam melaksanakan rencana pelaksanaan pembelajaran mendapatkan hasil sangat baik sekali dan hasil belajar siswa meningkat. Pada siklus I rata-rata keterlaksanaan pembelajaran mencapai persentase 45,915%, dengan rata-rata nilai ketercapaian pelaksanaan pembelajaran adalah 2,695. Pada siklus II rata-rata keterlaksanaan pelaksanaan pembelajaran mencapai persentase 87,115% (baik sekali), dengan rata-rata nilai ketercapaian pelaksanaan pembelajaran adalah 4,71.

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

Hasil belajar siswa kelas III SDN 1 Pamalayan dengan menggunakan media ular tangga dalam pembelajaran tema hiburan kelas III SDN I Pamalayan mengalami peningkatan dan dapat dilihat dari presentase keberhasilan di siklus I sebesar 62,21%, meningkat sebesar 24,7% sehingga menjadi 86,95%. Rata-rata hasil belajar siswa di siklus I sebesar 80,26 meningkat sebesar 2,34 sehingga menjadi 83 yang artinya presentase ini sudah mencapai indikator keberhasilan yaitu  $\geq 75\%$  hal ini bisa dilihat dengan meningkatnya jumlah nilai siswa yang mencapai nilai ketuntasan atau KKM minimal yaitu  $>70$ .

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Abdillah, Imam dan Dadang Sudrajat. 2014. Pengembangan Permainan Ular Tangga Pada Pelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa di SDN Majalengka Wetan VII. *Jurnal Online ICT-STMIK IKMI*, 11 (1), 43-50
- Arikunto, Suharsimi. 2011. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Edisi Revisi VII. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Astutik, A. F., Rusijono, & Suprijono, A. (2021). Pengembangan Media Komik Digital Dalam Pembelajaran IPS Sebagai Penguatan Karakter Peserta Didik Kelas V SDN Geluran 1 Taman. *Jurnal Education and Development Institut Pendidikan Tapanuli Selatan*, 9(3), 543-554

- Ghea Inka, Putri "Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga pada Materi Sistem Gerak Manusia di MTsN 4 Aceh Barat", (SKIRPSI: UIN An-Raniry Banda Aceh, 2021)
- Hidayat, Rahmat & Abdillah. 2019. Ilmu Pendidikan: Konsep Teori dan Aplikasinya. Medan: Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia
- M. Miftah, 2013, "Fungsi Dan Peranan Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa", dalam Jurnal Teknologi Pendidikan Kwangsan Oleh Balai pengembangan Media Televisi Pendidikan Kementerian Pendidikan dan kebudayaan
- Marcela, Ririn., dkk. (2022). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga dalam Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV SD Negeri 138 Palembang. *Journal On Teacher Education* . 4 (1), hlm 57.
- Nurhadi 2016. Teknik Membaca. Jakarta: Bumi Aksara
- Perta, Hendro "Pengembangan Media Ular Tangga pada Sub Materi Jaringan Kelas VII", (SKRIPSI: Universitas Sanata Dharma Yogyakarta, 2021)
- Qotrunnada, K. (2023, April 6). 110 Peringkat Universitas di Indonesia 2023 Versi Webometrics Terbaru. *detikedu*.  
<https://www.detik.com/edu/detikpedia/d6659902/110-peringkat-universitas-di-indonesia-2023-versi-webometrics-Terbaru>
- Radiusman, R. (2020). Studi Literasi: Pemahaman Konsep Siswa Pada Pembelajaran Matematika. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 6(1), 1-8.
- Rahayu, S. (2019). Pengaruh Membaca Intensif terhadap Kemampuan Menemukan Ide Pokok. *Serunai Bahasa Indonesia*, 3
- Rapita. (2017). Kemampuan Menentukan Ide Pokok Paragraf Melalui Model Pembelajaran One To One Siswa Kelas VII SMP Negeri 3 Bastem. *Pendidikan, Bahasa dan Sastra*, 3(2), 59-72.
- Rifa'i, A dan Anni, C.T. (2012). Psikologi Pendidikan. Semarang: UPT UNNES Press.
- Apsoh, S., dkk. (2023). Pengaruh Model Project Based Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. 2(3), 174-185.  
<https://doi.org/10.57218/jupeis.vol2.iss3.783>
- Fahri, L. M., dan Qusyairi, L. A. H. (2019). Interaksi Sosial dalam Proses Pembelajaran. *Palapa*, 7(1), 149-166. <https://doi.org/10.36088/palapa.v7i1.194>
- Rohana & Syamsuddin. (2021). Keterampilan Bahasa Indonesia Pendidikan Dasar. Makassar: Universitas Negeri Makassar
- Sudjana, Nana. 2011. Penilaian Hasil dan Proses Belajar Mengajar. Bandung: Rosda Karya.
- Tafano, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunika*
- Aini Purnama, A., dkk. (2023). Permainan Ular Tangga Berbasis Game Based Learning untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa pada Pelajaran IPA. *Journal on Education*, 05(04), 11301-11308
- Hijriati, P. R. (2021). Proses Belajar Anak Usia 0 Sampai 12 Tahun Berdasarkan Karakteristik Perkembangannya. *Bunayya?: Jurnal Pendidikan Anak*, 7(1), 152. <https://doi.org/10.22373/bunayya.v7i1.9295>

- Malahayati, E. N. (2021). Prinsip Pemilihan Media Pembelajaran. *Maglearning*, 1–6. <https://maglearning.id/2021/11/12/prinsip-pemilihan-media-pembelajaran/>
- ahayu, A. R. D., dan Febriandi, R. (2022). Pengembangan Media Ular Tangga pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD Negeri Sungai Jauh. *LJESE: Linggau Journal of ...*, 2(2), 1–14. <https://jurnal.lp3mkil.or.id/index.php/ljese/article/view/269>
- Faisal, M., dkk. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas II SD Inpres 5/81 Latonro. *Pinisi Journal PGSD*, 2798–9097.
- Resti Aulia, E., Cahya Maulidiyah, E., Fitri, R., & Mas'udah. (2022). Media Ular Tangga Qr Code Terhadap Kemampuan Berpikir Logis Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Kumarottama: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 73–92. <https://doi.org/10.53977/kumarottama.v2i1.599>.
- Diana Friwahyuni, Hisbiyatul Hasana, I. K. (2022) Pengembanagan Media Ular Tangga Edukatif Dalam Menanamkan Nilai Nasionalisme Pada Anak Usia 5-6 Tahun
- Lestari, M. A., & Hermawati, E (2022) Penggunaan Media Pembelajaran Ullar Tangga Dalam Menanamkan Karakter Berkebhinekaan Global pada Siswa SDIT Darul Amanah *Journal of Innovation and Sustainable Empowerment*, 2(1), 6-11
- Anggraini, L A., & Rochmadi, N. W (2021) Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas. Viii Melalui Media Ular Tangga Kewarganegaraan Pada Mata Pelajaran Ppkn *Improving Critical Thinking Skills of Viil Grade Students Through Civic Ladder Snake Learning Media in Pancasila and Civic Education. Jurnal Ilmiah Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 6(2), 480-488