**PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR IPA SISWA KELAS IV SDN 03 KOPANG TAHUN PELAJARAN 2013/2014**

**Oleh**

**BAIQ IIN INSHA NURZAMAN**

**E1E009060**

1. **LATAR BELAKANG**

Pendidikan merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Semakin baik kualitas pendidikan yang diselenggarakan oleh suatu negara maka kualitas sumber daya manusianya juga akan semakin baik. Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting dalam membentuk masyarakat yang beradab. Selain itu juga pendidikan mampu mengubah pola pikir masyarakat menjadi lebih baik. Pendidikan memiliki kekuatan (pengaruh) yang dinamis dalam kehidupan manusia. Pendidikan dapat mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki manusia secara optimal, yaitu pengembangan potensi individu dalam berbagai aspek seperti aspek fisik, intelektual, emosional, sosial dan spiritual. Dalam proses belajar mengajar banyak faktor yang terlibat didalamnya baik siswa yang belajar maupun guru yang mengajar. Adapun faktor-faktor yang ikut menentukan keberhasilan dalam mengikuti proses belajar pada siswa adalah kemampuan yang di milikinya, motivasi, minat, kebiasaan, ketekunan dan kualitas proses belajarnya. Sedangkan pada guru adalah kemampuannya dalam mengajar, penguasaan materi, perencanaan program, menilai kemajuan proses belajar serta ketepatan guru dalam memilih teknik-teknik dan pendekatan tertentu dalam menyampaikan materi pelajaran.

Setiap pendidik harus memiliki kemampuan untuk mempengaruhi peserta didik dimana yang dimaksud sumber kemampuan ini adalah berupa kemampuan dan keterampilan serta karakteristik pribadi yang dimiliki oleh pendidik. Pendidik sudah pasti harus memilih apa yang terbaik bagi kahidupan peserta didik kini dan di masa depan. Ini berarti fokus dan tujuan pendidikan bukan hanya aspek masa kini melainkan juga menyangkut tujuan hidup manusia dan perkembangannya di masa depan baik sebagai pribadi, warga masyarakat, warga negara, bahkan sebagai warga dunia serta sebagai mahluk Tuhan Yang Maha Esa. Sedangkan untuk dapat meningkatkan hasil belajar siswa diperlukan suatu pembelajaran yang inovatif dan kreatif serta dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam proses belajar mengajar. Salah satunya dengan penggunaan media pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh-pangaruh psikologis terhadap siswa.

Kenyataan yang terjadi di SDN 03 Kopang pada kelas 4 berdasarkan hasil observasi pada tanggal 26 Agustus 2013 didapati bahwa guru dalam proses pembelajarannya menggunakan metode ceramah tanpa didukung penggunaan alternatif metode dan media yang memadai. Banyak faktor yang menyebabkan guru lebih memilih menggunakan metode ceramah dengan pertimbangan diantaranya lebih mudah, murah, praktis, faktor waktu serta kurangnya pengetahuan guru untuk menggunakan alternatif cara pengajaran yang lain. Dalam melakukan proses pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran IPA yang berkaitan dengan hal bagaimana siswa menemukan konsep-konsep IPA, unsur media atau alat peraga memegang peranan sangat penting sebagai alat bantu untuk menciptakan proses belajar mengajar yang efektif.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SDN 03 Kopang, didapatkan informasi bahwa hasil belajar IPA siswa kelas IV masih tergolong rendah. diketahui bahwa siswa yang belum tuntas pada mata pelajaran IPA adalah 29,1% dan hanya 70,9 % siswa yang tuntas. Sedangkan nilai rata-rata siswa yang mencapai 64,1 belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 65. Sementara ketuntasan klasikal yang hendak dicapai yaitu sebanyak 85 % baru dicapai sebanyak 70,9 %. Agar mencapai ketuntasan klasikal yang diinginkan, perlu adanya peningkatan sebanyak 14,1 %.

Dari permasalahan tersebut, dapat diasumsikan bahwa rendahnya mutu proses dan hasil pembelajaran IPA di SDN 03 Kopang disebabkan oleh kurang optimalnya peran guru dalam menciptakan proses pembelajaran yang aktif, kreatif dan menyenangkan bagi siswa. Dalam proses pembelajaran, guru masih sering menggunakan cara mengajar secara konvensional, yaitu dengan menggunakan metode ceramah tanpa didukung dengan alternatif metode dan media yang memadai. Hal ini menyebabkan siswa cepat merasa bosan dan hasil belajar yang didapatkan pun tidak maksimal dan cenderung rendah pada mata pelajaran IPA. Rendahnya hasil belajar siswa harus segera ditingkatkan dengan cara memperbaiki metode pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif dan lebih banyak melakukan kegiatan pembelajaran yang berpusat kepada siswa (student centered) karena kenyataan yang ada proses belajar mengajar yang berlangsung selama ini lebih banyak berpusat kepada guru (teacher centered). Sedangkan tingkat keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar juga masih rendah dengan ketergantungan terhadap guru sangat tinggi. Untuk mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang sudah ditetapkan, maka peneliti akan melakukan penelitian dengan menggunakan media permainan ular tangga. Materi pelajaran yang disajikan dengan media permainan ular tangga akan lebih menarik minat siswa karena memungkinkan adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar. Dengan media ini dapat membantu guru untuk menciptakan suasana belajar menjadi lebih hidup, tidak monoton, dan tidak membosankan. Penggunaan media ini akan membuat siswa ikut terlibat aktif secara fisik, mental dan emosional. Dengan menggunakan media permainan ini juga memungkinkan untuk dipakai dalam berbagai tujuan pendidikan. Akhirnya, siswa akan lebih antusias dan bergairah untuk mengikuti proses pembelajaran. Sehingga dengan memanfaatkan media permainan ular tangga dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar IPA siswa kelas IV SDN 03 Kopang tahun pelajaran 2013/2014.

1. **RUMUSAN MASALAH**

 Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: “Apakah penggunaan media permainan ular tangga dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar IPA siswa kelas IV SDN 03 Kopang Tahun Ajaran 2013/2014?”.

1. **TUJUAN**

Berdasarkan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka tujuan penelitian yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah: “Dengan menggunakan media permainan ular tangga dalam proses pembelajaran IPA dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas IV SDN 03 Kopang tahun ajaran 2013/2014 dan dapat meningkatkan kreatifitas guru serta memberikan alternatif media yang diharapkan dapat memperbaiki proses pembelajaran kedepannya”.

1. **MANFAAT PENELITIAN**

Hasil dari penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi pihak-pihak, yaitu:

1. Siswa
2. Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran IPA
3. Kemampuan dan kreatifitas siswa meningkat
4. Guru
5. Sebagai bahan masukan guru dalam meningkatkan mutu pendidikan di kelasnya
6. Meningkatkan kreativitas guru dalam mengemas pembelajaran menjadi suatu kegiatan yang menarik dan menyenangkan bagi peserta didik
7. Kepala sekolah
8. Sebagai bahan pertimbangan alternatif media pembelajaran yang diharapkan dapat memperbaiki proses belajar mengajar kedepannya
9. Memberikan kesempatan kepada kepala sekolah selaku pengambil kebijakan untuk mengarahkan para guru agar mampu membuat perubahan ke arah yang lebih baik dalam meningkatkan kualitas hasil belajar siswa dengan penggunaan media permainan ular tangga.
10. **KAJIAN PUSTAKA**

Menurut Hendro Darmojo (dalam Usman Samatowa, 2011: 2) IPA adalah pengetahuan yang rasional dan objektif tentang alam semesta dengan segala isinya. IPA membahas tentang gejala-gejala alam yang disusun secara sistematis yang didasarkan pada hasil percobaan dan pengamatan yang dilakukan oleh manusia. IPA sebagai disiplin ilmu dan penerapannya membuat pendidikan IPA menjadi penting. Hal ini karena IPA melatih anak berfikir kritis dan objektif. IPA berupaya membangkitkan minat manusia agar mau meningkatkan kecerdasan dan pemahamannya tentang alam dan seisinya. Selain itu, mata pelajaran IPA juga merupakan program untuk menanamkan dan mengembangkan pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai ilmiah pada siswa serta rasa mencintai dan menghargai kebesaran Tuhan Yang Maha Esa.

Piaget (dalam Dinn Wahyudin, Supriadi, dan Ishak Abduhak : 2006) berpendapat bahwa belajar sifatnya individual. Artinya proses belajar merupakan interaksi individu dengan lingkungannya. Belajar pada dasarnya merupakan suatu proses perubahan tingkah laku yang terjadi dari adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Piaget berpendapat bahwa proses belajar harus disesuaikan dengan tahapan perkembangan kognitif yang dilalui siswa. Perkembangan kognitif anak berlangsung secara teratur dan berurutan sesuai dengan perkembangan umurnya. Tahapan tersebut dibagi menjadi empat tahap, yaitu tahap sensori motor, tahap pra-operasional, tahap operasional konkret, dan tahap operasional formal. Siswa kelas IV sekolah dasar biasanya berumur antara 10-11 tahun. Berdasarkan tahapan perkembangan kognitif yang di kemukakan oleh Piaget, maka siswa kelas IV digolongkan ke dalam tahap operasional konkret. Kemampuan berpikir logis muncul pada tahap ini. Mereka dapat berpikir secara sistematis untuk mencapai pemecahan masalah. Pada tahap ini permasalahan yang dialami peserta didik adalah permasalahan yang kongkrit. Belajar merupakan proses dari yang sederhana ke yang kompleks.

Sedangkan J. Brunner (dalam Suciati dkk: 2007:5.4) menyatakan bahwa belajar adalah suatu proses aktif yang dilakukan oleh siswa dengan jelas. Artinya, siswa mengkonstruksi sendiri gagasan baru atau konsep-konsep baru atas dasar konsep, pengetahuan, dan kemampuan yang dimiliki. Untuk itu siswa dan guru harus terlibat dalam dialog yang aktif dan intensif. Dialog dapat terjadi dengan baik apabila guru dapat masuk ke dalam struktur kognitif dan level pemahaman yang dimiliki siswa.

 Menurut Brunner, ada tiga tahapan berpikir yang dialami oleh individu, yaitu *enactive, iconic*, dan *symbolic*.

1. Tahap *enactive*. Dalam tahap ini anak secara langsung terlibat dalam memanipulasi (mengotak-atik) objek, penyajian dilakukan melalui tindakan anak secara langsung terlibat dalam memanipulasi objek. Pada tahap ini anak belajar sesuatu pengetahuan dimana pengetahuan itu dipelajari secara aktif, dengan menggunakan benda-benda konkret atau menggunakan situasi nyata. Pada penyajian ini anak tanpa menggunakan imajinasi atau kata-kata, ia akan memahami sesuatu dari berbuat atau melakukan sesuatu.
2. Tahap *iconic.* Dalam tahap ini kegiatan yang dilakukan anak berhubungan dengan mental, yang merupakan gambar dari objek-objek yang dimanipulasinya. Tahap *iconic* yaitu suatu tahap pembelajaran suatu pengetahuan dimana pengetahuan itu dipresentasikan dalam bayangan visual, gambar, atau diagram yang menggambarkan situasi konkret yang terdapat pada tahap enaktif. Pada tahap ini bahasa menjadi lebih penting sebagai suatu media berpikir. Kegiatan penyajian dilakukan berdasarkan pada pikiran internal dimana pengetahuan disajikan melalui serangkaian gambar-gambar yang dilakukan anak, berhubungan dengan mental yang merupakan gambaran dari objek-objek yang dimanipulasinya. Anak tidak langsung memanipulasi objek seperti yang dilakukan siswa pada tahap enaktif.
3. Tahap *symbolic.* Pada tahap ini anak memanipulasi simbol-simbol atau lambang-lambang objek tertentu. Anak tidak lagi terikat pada objek seperti pada tahap sebelumnya. Pada tahap simbolik ini pembelajaran dipresentasikan dalam bentuk simbol-simbol abstrak yaitu simbol arbiter yang dipakai berdasarkan kesepakatan orang-orang dalam bidang yang bersangkutan, baik simbol verbal ataupun lambang matematika yang lain. (Suciati dkk: 2007)
4. **Ciri-ciri Belajar**

 Ciri bahwa seseorang telah melakukan suatu proses belajar adalah adanya perubahan tingkah laku yang relatif permanen. Tingkah laku yang diperoleh sebagai hasil belajar dapat berupa pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Beberapa ciri perubahan yang merupakan perilaku belajar diantaranya adalah:

1. Sebagai hasil tindakan rasional instrumental yaitu perubahan yang disadari.
2. Kontinu atau berkesinambungan dengan perilaku lainnya.
3. Fungsional atau bermanfaat.
4. Positif.
5. Aktif atau sebagai usaha yang direncanakan dan dilakukan.
6. Permanen atau tetap.
7. Bertujuan dan terarah.
8. Mencakup keseluruhan potensi kemanusiaan (Suprijono, 2013: 4).

 Belajar adalah proses penangkapan figuratif dan transformasi operatif dari pengalaman. Dengan adanya dua bentuk penangkapan pengalaman (*apprehension* dan *comprehension*) serta dua bentuk pengolahan pengalaman atau pengubahan pengalaman (*intension* dan *extension*), proses belajar akan menghasilkan empat bentuk pengetahuan yang paling dasar. Keempat bentuk pengetahuan tersebut adalah sebagai berikut (Suciati dkk, 2007: 4.17):

* 1. Pengetahuan *Divergen*, yaitu pengetahuan yang dihasilkan dari pengalaman yang ditangkap melalui panca indera (*apprehension*) dan diolah secara internal (*intension*)
	2. Pengetahuan *Asimilatif*, yaitu pengetahuan yang dihasilkan dari pengalaman yang diinterpretasikan secara konseptual (*comprehension)* dan diolah secara internal (*intension*)
	3. Pengetahuan *Konvergen*, yaitu pengetahuan yang dihasilkan melalui pengalaman yang diinterpretasikan secara konseptual (*comprehension*) dan diolah dengan mengaitkannya dengan dunia luar (*extension*)
	4. Pengetahuan *Akomodatif*, yaitu pengetahuan yang dihasilkan dari pengalaman yang ditangkap melalui panca indra (*apprehension*) dan diolah dengan mengaitkannya dengan dunia luar (*extension*)

Belajar adalah suatu proses psikologis, yaitu perubahan perilaku peserta didik, baik berupa pengetahuan, sikap, ataupun keterampilan. Proses belajar yang terjadi pada peserta didik selain dipengaruhi oleh faktor internal yang bersangkutan juga dapat dipengaruhi oleh faktor lingkungan atau faktor eksternal lainnya. Hasil belajar akan lebih bermakna jika prosesnya menyenangkan peserta didik dan terjadi penguatan (reinforcement). Guru, orangtua, dan pendidik harus memberikan penguatan terutama yang bersifat psikologis dan menghindari penguatan yang lebih bersifat kebendaan. Sedangkan penghargaan (rewards) seharusnya diberikan hanya kepada perilaku yang masuk akal (reasonable) dan tidak bersifat memanjakan. Hindari hukuman yang bersifat fisik.

Berdasarkan beberapa batasan pengertian media, dapat dikemukakan bahwa media pembelajaran adalah sarana komunikasi dalam proses belajar-mengajar yang berupa perangkat keras maupun perangkat lunak yang digunakan untuk mencapai tujuan secara efektif dan efisien. Secara umum, fungsi media adalah sebagai penyalur pesan. Dalam proses pembelajaran, fungsi media adalah memperlancar interaksi antara guru dan siswa sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan efisien serta hasilnya lebih baik. Dalam proses belajar-mengajar, media memiliki banyak fungsi/kegunaan, antara lain untuk mengatasi berbagai hambatan proses komunikasi, sikap pasif siswa dalam belajar, dan mengatasi keterbatasan fisik kelas. Untuk memperoleh hasil yang optimal, pemilihan media perlu memperhatikan hal-hal berikut (Asep Herry Hernawan, 2007):

* + - 1. Tujuan Pembelajaran. Media yang dipilih/dirancang untuk digunakan dalam suatu pembelajaran harus sesuai/relevan dengan tujuan yang ingin dicapai.
			2. Situasi Belajar. Jumlah siswa atau besar kecilnya kelas juga ikut menentukan pemilihan media. Media yang dapat digunakan untuk kelas besar belum tentu efektif digunakan secara individual.
			3. Kemudahan. Pilih media dan sumber belajar yang mudah diperoleh. Contoh, peta digunakan untuk membantu siswa agar dapat menunjukkan letak Indonesia.
			4. Ekonomis. Pilih media yang ekonomis, dalam arti efektif dan efisien. Untuk itu kita dapat menentukan media dari segi kekuatan bahan (dapat dipakai berkali-kali untuk jangka waktu yang lama), atau kemurahan harga.
			5. Fleksibilitas. Pilih media yang fleksibel yang bisa digunakan pada berbagai mata pelajaran dan tujuan pembelajaran.
			6. Kepraktisan dan Kesederhanaan. Pilihlah media yang praktis dan sederhana penggunaanya sehingga tidak akan menyulitkan dalam penerapannya.
			7. Kemampuan Guru. Kemampuan guru juga perlu diperhatikan pada pemilihan media karena akan berpengaruh pada keoptimalan penggunaan media yang digunakan. Pilih media yang sesuai dengan kemampuan guru sehingga guru dapat menguasai media ketika diterapkan.
1. **Pengertian media permainan ular** **tangga**

Ular Tangga adalah permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh 2 orang  atau lebih. Papan permainan dibagi dalam kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak digambar sejumlah tangga dan ular yang menghubungkannya dengan kotak lain. Permainan ini dapat dimainkan untuk semua mata pelajaran dan semua jenjang kelas, karena didalamnya hanya berisi berbagai bentuk pertanyaan yang harus dijawab oleh siswa melalui permainan tersebut sesuai dengan jenjang kelas dan mata pelajaran tertentu. Seluruh pertanyaan-pertanyaan tersebut telah dibukukan menjadi satu sekaligus dengan petunjuk permainannya. Gambar tangga merupakan simbol nilai positif (nilai kejujuran) dan gambar ular merupakan simbol nilai negatif (nilai ketidakjujuran). Guru dapat membuat sendiri media ini dengan menyesuaikan tujuan dan materi pembelajaran. Tujuan permainan ular tangga ini adalah untuk memberikan motivasi belajar kepada siswa agar senantiasa mempelajari atau mengulang kembali materi-materi yang telah dipelajari sebelumnya yang nantinya akan diuji melalui permainan, sehingga terasa menyenangkan bagi siswa. Penggunaan alat permainan dilakukan secara bertahap yaitu kegiatan yang tergolong mudah, sedang, dan sulit (<http://pracitra.blogspot.com/2012>)**.**

1. **Kelebihan media permainan ular tangga**

Kelebihan dari media ini meliputi:

1. Media permainan ular tangga dapat dipergunakan di dalam kegiatan belajar mengajar karena kegiatan ini menyenangkan sehingga anak tertarik untuk belajar sambil bermain.
2. Anak dapat berpartisipasi dalam proses pembelajaran secara langsung.
3. Media permainan ular tangga dapat dipergunakan untuk membantu semua aspek perkembangan anak salah satunya mengembangkan kecerdasan.
4. Media permainan ular tangga dapat merangsang anak belajar memecahkan masalah sederhana tanpa disadari oleh anak.
5. Penggunaan media permainan ular tangga dapat dilakukan baik di dalam kelas maupun di luar kelas (http://pracitra.blogspot.com/2012)

1. **Kekurangan media permainan ular tangga**

Selain memiliki kelebihan, media ini juga memiliki kekurangan. Kekurangan dari media ini adalah:

* 1. Penggunaan media permainan ular tangga memerlukan banyak waktu untuk menjelaskan kepada anak.
	2. Permainan ular tangga tidak dapat mengembangkan semua materi pembelajaran.
	3. Kurangnya pemahaman aturan permainan oleh anak dapat menimbulkan kericuhan.
	4. Bagi anak yang tidak menguasai materi dengan baik akan mengalami kesulitan dalam bermain (<http://pracitra.blogspot.com/2012>).
1. **HASIL PENELITIAN**

Siklus I berlangsung dalam 1 kali pertemuan, dilaksanakan pada tanggal 18 Oktober 2013. Siklus I terdiri dari tahap perencanaan tindakan, dilanjutkan dengan tahap pelaksanaan tindakan, tahap analisis data hasil evaluasi, kemudian observasi dan tahap refleksi. Dari hasil evaluasi dan observasi yang dilakukan di siklus I terlihat bahwa nilai rata-rata kelas mencapai 67,63 tetapi ketuntasan klasikal baru mencapai 76%. Hal ini menunjukkan bahwa indikator yang ingin dicapai yaitu ketuntasan klasikal sebanyak 85% belum terpenuhi sehingga penelitian dilanjutkan ke siklus berikutnya.

Sedangkan jumlah skor aktivitas belajar siswa yang diperoleh adalah 41 dengan jumlah skor rata-rata 10,25 yang berkategori kurang aktif. Hal ini menunjukkan bahwa kriteria yang ingin dicapai belum terpenuhi yakni minimal aktivitas siswa berkategori aktif dengan interval skor 13,75*≤ A* < 16,25. Dari hasil evaluasi pada siklus II diketahui bahwa ketuntasan klasikal mencapai 86% dengan nilai rata-rata kelas mencapai 78,1. Hal ini menunjukkan bahwa standar ketuntasan klasikal yakni 85% telah terpenuhi dengan minimal nilai siswa adalah 65. Sedangkan pada aktivitas belajar siswa, jumlah skor yang diperoleh adalah 56 dengan rata-rata 14. Hal ini menunjukkan bahwa kriteria ketuntasan minimal dengan interval skor 13,75*≤ A* < 16,25 berkategori aktif sudah tercapai.

Tabel. 1 Perbandingan hasil observasi aktivitas siswa siklus I dan II

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| No  | Aspek yang diamati | Skor rata-rata |
| Siklus I | Siklus II |
| 1. | Kesiapan siswa untuk mengikuti proses pembelajaran | 2,75 | 3,25 |
| 2. | Aktivitas siswa dalam proses pembelajaran | 2,25 | 3,00 |
| 3. | Interaksi siswa dengan guru | 1,25 | 2,75 |
| 4. | Intreraksi siswa dengan teman | 2,00 | 2,25 |
| 5. | Aktivitas siswa dalam diskusi kelompok | 2,00 | 2,75 |
| Jumlah skor rata-rata |  10,25 |  14,00 |
| Kategori | Kurang aktif | Aktif  |

Tabel 2. Perbandingan hasil evaluasi siswa siklus I dan siklus II

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| No | Parameter | Nilai |
| Siklus I | Siklus II |
| 1. | Jumlah siswa yang hadir  | 26 | 30 |
| 2.  | Jumlah siswa yang tidak hadir | 5 | 1 |
| 2. | Nilai tertinggi | 86 | 100 |
| 3. | Nilai terendah | 53,3 | 33,3 |
| 4. | Banyak siswa yang tuntas | 20 | 26 |
| 5. | Banyak siswa yang tidak tuntas  | 6 | 4 |
| 6. | Nilai rata-rata  | 67,63 | 78,1 |
| 7. | Ketuntasan klasikal  | 76% | 86% |

1. **PEMBAHASAN**

Belajar pada hakikatnya merupakan suatu proses yang aktif yang melibatkan panca indra atau fisik dan psikis peserta didik. Cara yang dapat dilakukan guru untuk dapat meningkatkan aktivitas dalam pembelajaran diantaranya dengan menggunakan berbagai metode atau media pembelajaran yang tepat, yang dapat merangsang keterlibatan fisik dan psikis siswa. Dalam hal ini penggunaan media permainan ular tangga dapat dipergunakan di dalam kegiatan belajar mengajar karena kegiatan ini menyenangkan sehingga anak tertarik untuk belajar sambil bermain (<http://pracitra.blogspot.com/2012>)**.**

Pada siklus I masih banyak siswa yang terlihat kurang fokus terhadap materi pelajaran yang disampaikan. Banyak dari siswa terlihat kurang bersemangat dalam proses pembelajaran secara klasikal. Oleh karena itu guru harus lebih meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, salah satunya dengan memperbanyak tanya jawab. Namun secara berkelompok siswa terlihat bersemangat terlebih dengan penggunaan media permainan ular tangga yang lebih memotivasi siswa untuk menjawab LKK sambil bermain permainan ular tangga. Guru juga harus memberikan bimbingan secara merata kepada masing-masing kelompok siswa pada saat mengerjakan lembar kerja kelompok dan lebih memperhatikan situasi kelas pada saat kegiatan kelompok dilaksanakan agar situasi pembelajaran tetap kondusif. .

Berdasarkan hasil observasi aktivitas belajar siswa pada siklus I diperoleh jumlah skor 41 dengan rata-rata 10,25 berkategori aktif, sedangkan hasil observasi aktivitas guru diperoleh jumlah skor 11 dengan rata-rata 2,2 berkategori baik.

Berdasarkan hasil evaluasi pada siklus I diperoleh nilai rata-rata kelas mencapai 67,63, sedangkan ketuntasan klasikal yang diperoleh mencapai 76% dengan jumlah siswa yang tuntas adalah 20 sedangkan 6 siswa lainnya belum dikatakan tuntas. Hal ini menunjukkan bahwa kriteria ketuntasan yang ingin dicapai yakni 85% belum terpenuhi, sehingga penelitian akan dilanjutkan ke siklus II.

Pelaksanaan pembelajaran pada siklus II dilakukan dengan memperbaiki kekurangan-kekurangan pada siklus I. Pada siklus II, proses pembelajaran terlihat mengalami peningkatan. Sebagian besar siswa terlihat aktif dan bersemangat dalam mengikuti pelajaran. Sikap pasif siswa dalam belajar berkurang karena adanya penggunaan media dalam bentuk permainan semakin dioptimalkan. Petunjuk pengerjaannya semakin dirincikan oleh guru sehingga siswa lebih memahami apa yang harus dikerjakan dalam proses kerja kelompok tersebut. Penggunaan permainan ular tangga ini juga untuk memberikan motivasi belajar kepada siswa agar senantiasa mempelajari atau mengulang kembali materi-materi yang telah dipelajari sebelumnya yang nantinya akan diuji melalui permainan, sehingga terasa menyenangkan bagi siswa. Pembelajaran pada siklus II dilakukan perbaikan berdasarkan refleksi pada siklus sebelumnya. Adapun perbaikan-perbaikan yang dilakukan pada siklus ini adalah memperbanyak interaksi dengan siswa menggunakan kegiatan tanya jawab, lebih banyak memberikan kesempatan siswa untuk mengemukakan pendapat, menjaga situasi kelas agar tetap kondusif untuk belajar, lebih pelan ketika menyampaikan materi pelajaran dan lebih rinci ketika menyampaikan petunjuk pengerjaan LKK, dan memberikan bimbingan yang lebih intensif kepada masing-masing kelompok.

Berdasarkan hasil observasi aktivitas belajar siswa pada siklus II diketahui bahwa jumlah skor yang diperoleh adalah 56 dengan jumlah skor rata-rata 14 berkategori aktif. Sedangkan hasil observasi aktivitas guru diperoleh jumlah skor 14 dengan rata-rata 2,8 berkategori sangat baik.

Dengan perbaikan-perbaikan yang telah dilakukan terhadap proses pembelajaran di siklus II didapatkan nilai rata-rata kelas 78,01 dengan ketuntasan klasikal mencapai 86%. Jumlah siswa yang tuntas mencapai 26 siswa sedangkan yang belum tuntas hanya 4 siswa. Hal ini menunjukkan bahwa kriteria ketuntasan klasikal yang ingin dicapai dalam proses pembelajaran yaitu 85% telah terpenuhi dan aktivitas belajar siswa sudah mencapai kriteria ketuntasan minimal yakni berkategori aktif dengan interval skor 13,75*≤ A* < 16,25 sehingga penelitian tidak perlu lagi dilanjutkan ke siklus berikutnya.

Dengan melihat hasil penelitian dan analisis data secara keseluruhan selama 2 siklus, menunjukkan bahwa penggunaan media permainan ular tangga dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa yang ditunjukkan dari hasil observasi maupun evaluasi yang selalu mengalami peningkatan setiap siklusnya.

1. **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data, hasil evaluasi menunjukkan bahwa pada siklus I rata-rata hasil belajar siswa adalah 67,63. Jumlah siswa yang tuntas adalah 20 siswa dan yang tidak tuntas berjumlah 6 siswa. Persentase ketuntasan klasikal yang diperoleh adalah 76%. Pada siklus II, persentase ketuntasan klasikal meningkat menjadi 86% dengan rata-rata hasil belajar siswa yaitu 78,1. Hal ini menunjukkan bahwa indikator ketuntasan klasikal yang ingin dicapai yaitu sebanyak 85% dan siswa mendapat nilai minimal 65 telah terpenuhi.

Sedangkan hasil observasi aktivitas belajar siswa menunjukkan bahwa pada siklus I jumlah skor yang diperoleh adalah 41 dengan rata-rata 10,25 yang berkategori kurang aktif. Pada siklus II terjadi peningkatan aktivitas belajar siswa dengan jumlah skor yang diperoleh 56 dengan rata-rata 14, berkategori aktif.

Maka peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa penggunaan media permainan ular tangga dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar IPA siswa kelas IV SDN 03 Kopang tahun ajaran 2013/2014

**DAFTAR PUSTAKA**

Arikunto, Suharsimi. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara

Arinil. 2011 (<http://arinil.wordpress.com/2011/01/30/tujuan-dan-ruang-lingkup-mata-pelajaran-ilmu-pengetahuan-alam-sdmi/>). Diakses tanggal 01 September 2013, pukul 08.15 WITA

Citra, Pratiwi Anjani. 2012. (<http://pracitra.blogspot.com/2012>). Diakses tanggal 12 juli 2013 pukul 20.05 WITA

Mussadat, Syaiful dan Rohana, Siti, dan Mar`i. 2011. *Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Kelas Rendah.* Mataram: Cerdas Press Mataram

Nasution, S. 2010. *Didakti Asas-asas mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara Am

Nurkencana, Wayan dan Sunartana PPN. 1990. *Evaluasi Hasil Belajar*. Surabaya: Usaha Nasional

Purwanto. 2010. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar

Samatowa, Usman. 2011. *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. Jakarta: PT. Indeks

Suciati, dkk. 2007. *Belajar & Pembelajaran 2*. Jakarta: Universitas Terbuka

Suprijono, Agus. 2013. *Cooperative Learning Teori & Aplikasi PAIKEM.* Yogyakarta: Pustaka Belajar

Thobroni, Muhammad dan Mustofa, Arif. 2012. *Belajar & Pembelajaran*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media

Wahyudin Dinn dan Supriadi dan Abduhak. 2006. *Pengantar Pendidikan*. Jakarta: Universitas Terbuka

Zainul, Asmawi dan Mulyana, Agus.2007. *Tes dan Asesmen Belajar di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka