

Penggunaan Media Pembelajaran ular Tangga Ekosistem untuk Menuntaskan Hasil Belajar Siswa Kelas V

Siti Aminatus Sholikhah¹, Asmaul Lutfauziah², Muslimin Ibrahim³, Thamrin Hidayat⁴

Program Studi PGSD Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya¹²³⁴, Indonesia.

icaicha279@gmail.com¹, asmaul@unusa.ac.id², thamrin@unusa.ac.id³, musliminibrahim@unusa.ac.id⁴

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keberhasilan penggunaan media pembelajaran ular tangga ekosistem dalam menuntaskan hasil belajar siswa Kelas V SD. Penelitian dilaksanakan pada April 2025 di UPT SDN 263 Gresik dengan menggunakan pendekatan kuantitatif pre eksperimen. Subjek penelitian berjumlah 13 siswa. Instrumen yang digunakan meliputi tes hasil belajar (*pretest* dan *posttest*) serta kuesioner respon siswa. Hasil *pretest* menunjukkan bahwa seluruh siswa belum mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 70. Nilai tertinggi hanya mencapai 55 dan nilai terendah 42, dengan persentase ketuntasan 0%. Kondisi ini menunjukkan bahwa pembelajaran belum mencapai ketuntasan dan diperlukan tindakan perbaikan. Setelah diberikan pembelajaran menggunakan media ular tangga ekosistem, hasil *posttest* menunjukkan peningkatan signifikan, dengan nilai berkisar antara 76 hingga 96 dan rata-rata 88. Seluruh siswa (100%) mencapai nilai di atas KKM, yang berarti pembelajaran telah mencapai ketuntasan. Hasil uji N-Gain menunjukkan skor rata-rata sebesar 77% dalam kategori tinggi, yang memperkuat media ini dalam meningkatkan hasil belajar. Di sisi lain, hasil angket respon siswa menunjukkan skor rata-rata 94% (kategori sangat kuat), dengan indikator kepedulian lingkungan memperoleh skor tertinggi. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *ular tangga ekosistem* tidak hanya efektif dalam menuntaskan hasil belajar siswa secara klasikal, tetapi juga berperan dalam membentuk karakter positif.

Kata kunci: media pembelajaran, ular tangga, ekosistem, hasil belajar, sekolah dasar

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan fondasi penting dalam membentuk generasi yang cerdas, kritis, dan berkarakter. Dalam upaya mencapai tujuan tersebut, proses pembelajaran harus dilakukan secara efektif dan menyenangkan agar siswa dapat memahami materi dengan baik. Salah satu indikator keberhasilan pembelajaran adalah tercapainya

ketuntasan hasil belajar siswa, yang menunjukkan bahwa siswa telah menguasai kompetensi dasar sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditentukan.

Hasil belajar adalah tingkat kinerja yang dicapai siswa ketika mengikuti pembelajaran yang konsisten dengan tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Hasil belajar tercermin dari perubahan tingkah laku siswa dan prestasi siswa. Pemahaman seorang siswa terhadap isi materi pelajaran merupakan hasil belajar kognitif, yaitu tercapainya salah satu tujuan pembelajaran. Hasil belajar adalah hasil yang dicapai siswa dalam kegiatan belajar sesuai standar acuan tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Indikator hasil belajar yang baik adalah siswa mampu memahami materi yang diajarkan oleh gurunya (Wati, 2021).

Kenyataannya berdasarkan hasil observasi di UPT SD Negeri 263 Gesik pada 9 september masih banyak permasalahan yang dihadapi guru di kelas yaitu kurangnya ketuntasan hasil belajar siswa yang merupakan hambatan paling utama dikarenakan siswa lebih banyak mendengarkan penjelasan dari guru sehingga pelajaran menjadi sangat membosankan bagi sebagian siswa. Ekosistem adalah ilmu nyata yang membutuhkan pemahaman sehingga diperlukan perhatian siswa saat pembelajaran agar siswa dapat mengerti dan paham akan materi yang disampaikan guru, untuk menarik perhatian siswa diperlukan suatu strategi baru yang membuat siswa lebih aktif dan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Apabila pelajaran sudah menjadi menyenangkan maka siswa akan tertarik dan mudah menyerap ilmu yang diberikan oleh guru mata pelajaran.

Upaya mengatasi permasalahan tersebut diperlukan strategi yang dapat memusatkan kegiatan belajar dan motivasi belajar siswa sehingga siswa memperoleh konsep dengan pengalamannya sendiri dan mampu mengaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari. Melalui media pembelajaran akan membantu siswa memahami pembelajaran dengan lebih mudah. Penggunaan media pembelajaran ular tangga ekosistem ini diharapkan dapat menuntaskan serta meningkatkan hasil belajar siswa baik secara kognitif maupun afektif. Media yang digunakan adalah media ular tangga ekosistem. Media Ular Tangga ekosistem cocok untuk siswa yang pasif dapat membuat pembelajaran menjadi

lebih menarik dan menyenangkan, sehingga siswa akan lebih asik dalam pembelajaran dan pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Hal ini sesuai dengan pendapat Andriyani & Pratama, (2023) media pembelajaran ular tangga, menjadikan siswa lebih senang, antusias, dan tertarik selama proses pembelajaran berlangsung sehingga pemahaman konsep yang dimiliki siswa akan lebih maksimal.

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran memberikan pengaruh terhadap pembelajaran dengan menyediakan komunikasi langsung antara siswa dengan media pembelajaran (Syafria & Kuryanto, 2023). Media ular tangga sebagai salah satu media pembelajaran yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa baik dalam aspek kognitif maupun afektif. Agar siswa tertarik dan termotivasi dalam belajar, strategi pembelajaran akan dipadukan dengan media pembelajaran. Media yang digunakan adalah permainan ular tangga ekosistem, yang cocok untuk siswa yang pasif dan akan membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Hal ini akan meningkatkan semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien (Sulistiyaningsih, 2012).

Melalui penggunaan media pembelajaran ular tangga ekosistem, diharapkan bisa membantu peserta didik dalam memahami materi yang diajarkan sehingga bisa menuntaskan hasil belajar dari peserta didik (Lumbantobing dkk, 2022). Dalam konteks ini, media ajar memiliki peran penting dalam meningkatkan hasil belajar siswa melalui proses pembelajaran di kelas. Untuk mengatasi hal tersebut, penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul "Penggunaan Media Pembelajaran Ular Tangga Ekkosistem Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V UPT SD Negeri 263 Gresik".

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian pre-eksperimental dan desain one-group pretest-posttest, karena hanya melibatkan satu kelompok siswa kelas V di UPT SD Negeri 263 Gresik. Penelitian kuantitatif adalah suatu bentuk penelitian yang melibatkan pengumpulan data. Memanfaatkan data

numerik dan teknik analisis untuk menguji hipotesis, menarik kesimpulan, dan memperoleh pemahaman. Hubungan antar variabel yang diteliti (Susanto dkk, 2024).

Sasaran penelitian merujuk pada sekumpulan data yang mencakup dalam suatu penelitian. Populasi juga mencakup keseluruhan elemen, baik berupa individu, objek, maupun ukuran lainnya, yang menjadi fokus utama dalam penelitian tersebut (Renggo & Kom, 2022). Sasaran penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V di SD Negeri 263 Gresik yang berjumlah 13 siswa. Karena jumlahnya kecil, teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah sampel jenuh. Penelitian ini dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025, tepatnya pada bulan April hingga Mei, setelah melalui koordinasi dengan pihak sekolah.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes dan penyebaran kuesioner respon siswa. Tes dilakukan dua kali, yaitu pretest sebelum perlakuan dan posttest setelah perlakuan. Pemberian tes dilakukan dengan tujuan untuk bisa mengumpulkan data kuantitatif tentang tingkat pemahaman siswa terhadap materi ekosistem. Sedangkan teknik penyebaran kuesioner dilakukan untuk mengumpulkan data yang dilakukan dengan memberikan serangkaian pertanyaan tertulis kepada responden untuk mendapatkan informasi secara langsung.

Data yang digunakan pada penelitian ini dilakukan setelah data dari responden terkumpul. Analisis data digunakan untuk menganalisis peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran ular tangga ekosistem kelas V UPT SD Negeri 263 Gresik, serta menganalisis respon siswa terhadap pembelajaran. Data yang dianalisis meliputi nilai pre-tests post-test, dan kuesioner respon siswa.

Analisis ketuntasan hasil belajar adalah proses untuk mengevaluasi sejauh mana siswa telah mencapai tujuan pembelajaran dengan membandingkan nilai hasil belajar dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 70. Jika nilai siswa sama atau melebihi KKM, maka dinyatakan tuntas, sedangkan jika di bawah 70 dinyatakan belum tuntas. Analisis data terkait peningkatan hasil belajar dilakukan dengan menggunakan uji N-Gain. Sedangkan analisis data kuesioner respon siswa dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data dalam bentuk centang (✓) jika suatu pertanyaan

sesuai dengan pernyataan yang diamati oleh siswa. Data respon siswa akan dianalisis untuk menentukan persentase hasil dari respon siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian ini diperoleh berdasarkan pelaksanaan penelitian yang dilakukan pada bulan April 2025 di UPT SDN 263 Gresik di kelas V. Penelitian ini melibatkan sebanyak 13 siswa sebagai subjek. Kegiatan diawali dengan pemberian *pre test* untuk mengetahui kemampuan awal siswa dalam keterampilan membaca, dilanjutkan dengan penggunaan media pembelajaran ular tangga ekosistem, dan diakhiri dengan *post test* untuk mengukur peningkatan yang terjadi setelah perlakuan diberikan. Instrumen penelitian ini terdiri atas modul ajar, soal tes, kuesioner respon siswa, dan mediapembelajaran ular tangga. Berdasarkan hasil validasi oleh ahli, seluruh instrumen tersebut dinyatakan layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran dan pengumpulan data. Validasi dilakukan untuk memastikan bahwa instrumen sesuai dengan tujuan penelitian dan telah memenuhi aspek kelayakan isi serta kesesuaian penggunaan di lapangan.

Berdasarkan hasil evaluasi yang diberikan kepada 13 siswa, diperoleh data bahwa seluruh siswa belum mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sebesar 70. Hal ini ditunjukkan dari perolehan nilai tertinggi hanya sebesar 55, sementara nilai terendah adalah 42. Setelah dilakukan perhitungan, diketahui bahwa jumlah siswa yang tuntas adalah 0 dari 13 siswa, sehingga persentase ketuntasan adalah 0%.

Tabel 1. Nilai Ketuntasan Hasil Belajar pada saat *Pre-test*

No	Nama	Nilai Pretest	Keterangan
1	AAS	45	Tidak Tuntas
2	AIR	42	Tidak Tuntas
3	DLA	50	Tidak Tuntas
4	FAK	51	Tidak Tuntas
5	JTU	52	Tidak Tuntas
6	KMNS	52	Tidak Tuntas
7	KAA	46	Tidak Tuntas

8	MAK	55	Tidak Tuntas
9	MALK	55	Tidak Tuntas
10	MDA	52	Tidak Tuntas
11	MAF	46	Tidak Tuntas
12	MH	51	Tidak Tuntas
13	WM	42	Tidak Tuntas
Rata-rata		53	Tidak Tuntas

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran belum mencapai ketuntasan, karena tidak memenuhi kriteria minimal 85% siswa yang tuntas. Kondisi ini menunjukkan perlunya upaya perbaikan atau tindakan dalam proses pembelajaran agar hasil belajar siswa dapat meningkat dan mencapai ketuntasan yang diharapkan.

Setelah pengisian *pre-test*, siswa diberikan penjelasan materi pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga ekosistem. Selanjutnya, siswa diminta untuk mengisi lembar *post-test* untuk mengetahui ketuntasan hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga ekosistem. Lembar *post-test* dikumpulkan dan dianalisis seperti yang ditampilkan pada Tabel 1.2.

Tabel 2. Nilai Ketuntasan Hasil Belajar pada saat *Post-test*

No	Nama	Nilai Posttest	Keterangan
1	AAS	87	Tuntas
2	AIR	76	Tuntas
3	DLA	90	Tuntas
4	FAK	88	Tuntas
5	JTU	91	Tuntas
6	KMNS	92	Tuntas
7	KAA	90	Tuntas
8	MAK	85	Tuntas
9	MALK	92	Tuntas

10	MDA	91	Tuntas
11	MAF	96	Tuntas
12	MH	90	Tuntas
13	WM	76	Tuntas
Rata-rata		88	Tuntas

Berdasarkan hasil penilaian *post-test* terhadap 13 siswa, diperoleh data bahwa seluruh siswa berhasil mencapai nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan, yaitu sebesar 70. Nilai *post-test* yang diperoleh siswa berkisar antara 76 hingga 96, dengan nilai rata-rata sebesar 88. Seluruh siswa dinyatakan tuntas belajar, karena tidak ada satu pun siswa yang memperoleh nilai di bawah KKM.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran telah mencapai ketuntasan. Hal ini sesuai dengan ketentuan bahwa pembelajaran dikatakan tuntas apabila minimal 85% dari jumlah siswa telah mencapai nilai KKM. Dalam hal ini, 100% siswa tuntas, sehingga proses pembelajaran yang telah dilaksanakan dinilai berhasil dalam menuntaskan hasil belajar siswa.

Setelah lembar tes hasil belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan dikumpulkan, kemudian peneliti melakukan analisis terhadap seluruh data tersebut guna mengetahui sejauh mana peningkatan hasil lajar siswa. Dalam proses analisis, peneliti menggunakan rumus N-Gain dan menyesuaikan hasilnya dengan kriteria penilaian yang berlaku untuk N-Gain.

Tabel 3. Nilai Peningkatan Hasil Belajar

Nama	Pretes	Posttes	Posttes - Pretes	Skor ideal	N- Gain	N-Gain Persen	Kategori
AAS	45	87	42	55	.76	76.36	Tinggi
AIR	42	76	34	58	.59	58.62	Sedang
DLA	50	90	40	50	.80	80.00	Tinggi
FAK	51	88	37	49	.76	75.51	Tinggi
JTU	52	91	39	48	.81	81.25	Tinggi
KMNS	52	92	40	48	.83	83.33	Tinggi
KAA	46	90	44	54	.81	81.48	Tinggi

MAK	55	85	30	45	.67	66.67	Sedang
MALK	55	92	37	45	.82	82.22	Tinggi
MDA	52	91	39	48	.81	81.25	Tinggi
MAF	46	96	50	54	.93	92.59	Tinggi
MH	51	90	39	49	.80	79.59	Tinggi
WM	42	76	34	58	.59	58.62	Sedang

Tabel 4. Hasil Keseluruhan Uji N-gain

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain_Score	13	.59	.93	.7673	.09859
Ngain_Persen	13	58.62	92.59	76.7310	9.85942
Valid N (listwise)	13				

Berdasarkan hasil analisis data yang ditampilkan pada Tabel 1.3 dan, 1.4 diperoleh nilai rata-rata (mean) N-Gain sebesar 77%, dengan nilai minimum sebesar 0,59 (58,62%) dan nilai maksimum sebesar 0,93 (92,59%). Hasil ini mengindikasikan bahwa rata-rata peningkatan hasil belajar siswa termasuk dalam kategori tinggi menurut klasifikasi Hake (1999), yang menyatakan bahwa skor N-Gain di atas 0,7 tergolong tinggi. Hampir semua siswa menunjukkan peningkatan yang signifikan, dengan perbedaan skor pretest dan posttest yang cukup besar, membuktikan bahwa media ular tangga ekosistem mampu memperbaiki hasil belajar siswa terhadap materi pembelajaran ekosistem.

Setelah menghitung peningkatan melalui N-gain, dilanjutkan menghitung lembar respon siswa yang terdiri dari 5 butir pernyataan, yang mencakup kerja sama, menghargai pendapat, kepedulian lingkungan, tanggung jawab, dan kedisiplinan terhadap media pembelajaran ular tangga materi ekosistem. Penilaian diberikan dalam bentuk skala 1-5 dan hasilnya dikonversi dalam bentuk persentase. Hasil data respon siswa dapat dilihat pada Tabel 1.5.

Tabel 5. Hasil Respon Siswa

Hasil Respon Siswa			
No	Indikator	Presentase	Kategori
1.	Kerja Sama	94%	Sangat Kuat
2.	Menghargai Pendapat	95%	Sangat Kuat
3.	Kepedulian Lingkungan	97%	Sangat Kuat
4.	Tanggung Jawab	94%	Sangat Kuat
5.	Kedisiplinan	92%	Sangat Kuat
	Rata-rata	94%	Sangat Kuat

Berdasarkan hasil kuesioner, rata-rata persentase skor respon siswa mencapai 94 %, berada dalam kategori sangat kuat. Indikator dengan nilai tertinggi yaitu kepedulian lingkungan memperoleh 97 % (sangat kuat), menunjukkan bahwa penggunaan media ular tangga ekosistem berhasil mendorong sikap positif siswa terhadap aspek-aspek yang penting. Sementara itu, indikator kedisiplinan mendapat skor 92% (Sangat Kuat), sedikit di bawah indikator lainnya, namun tetap menunjukkan kesepakatan positif siswa. Dengan demikian, penggunaan media ular tangga ekosistem tidak hanya efektif dalam meningkatkan hasil belajar, tetapi juga berhasil membentuk nilai-nilai karakter utama siswa.

SIMPULAN

Penggunaan media pembelajaran ular tangga ekosistem terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V UPT SDN 263 Gresik. Hal ini terlihat dari peningkatan nilai rata-rata pretest sebesar 53 menjadi 87,23 pada posttest. Hasil uji N-Gain menunjukkan skor rata-rata 77 yang termasuk dalam kategori tinggi, menandakan adanya peningkatan signifikan dalam ketuntasan hasil belajar. Dengan demikian, media ini mampu membantu siswa memahami materi dengan lebih baik dan membuat proses pembelajaran menjadi lebih efektif.

Selain peningkatan kognitif, media ular tangga ekosistem juga berkontribusi pada pembentukan karakter positif siswa. Berdasarkan hasil kuesioner, rata-rata respon siswa mencapai 94% dalam kategori sangat kuat, mencakup indikator kerjasama, menghargai pendapat, kepedulian lingkungan, tanggung jawab, dan kedisiplinan. Hal ini menunjukkan bahwa media tidak hanya berdampak pada aspek akademik, tetapi

juga pada pengembangan sikap dan nilai-nilai karakter siswa. Oleh karena itu, media ular tangga ekosistem dinilai layak dan efektif untuk diterapkan dalam proses pembelajaran di kelas V SD.

DAFTAR PUSTAKA

- Andriyani, F., Zulkarnaen, R. H., & Pratama, F. F. (2023). Upaya Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Pada Materi Sistem Tata Surya Dengan Menggunakan Media Ular Tangga. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 1(4), 106-117.
- Lumbantobing, W. L., Silvester, S., & Dimmera, B. G. (2022). Penerapan media permainan ular tangga untuk meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik sekolah dasar di wilayah perbatasan. *Sebatik*, 26(2), 666672.
- Renggo, Y. R., & Kom, S. (2022). Populasi Dan Sampel Kuantitatif. *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan Kombinasi*, 43.
- Sulistiyaningsih, A. (2012). Penerapan Pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe *TGT (Teams Games Tournament)* Melalui Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Biologi Materi Ekosistem Siswa Kelas VII PK SMP Muhammadiyah 7 Surakarta Tahun Ajaran 2011/2012 (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).
- Sulistiyawati, E., Faizah, L., Nisa, I., & Putra, I. G. (2021). Pengembangan media pembelajaran berbasis STEM rumah hidrolik ditinjau dari hasil belajar dan respon siswa terhadap matematika. *Journal Focus Action of Research Mathematic (Factor M)*, 3(2), 125-138.
- Susanto, P. C., Arini, D. U., Yuntina, L., Soehaditama, J. P., & Nuraeni, N. (2024). Konsep penelitian kuantitatif: Populasi, sampel, dan analisis data (sebuah tinjauan pustaka). *Jurnal Ilmu Multidisplin*, 3(1), 1-12.
- Syafria, M. N., Pratiwi, I. A., & Kuryanto, M. S. (2023). Pengaruh Media Ular Tangga Keberagaman dalam Meningkatkan Hasil Belajar Muatan PPKn Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(5), 3111-3117.
- 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.