

IMPLEMENTASI MEDIA ULAR TANGGA DI SEKOLAH DASAR PAHLAWAN NASIONAL GUNA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR DI SEKOLAH DASAR

Dilla Natasya¹, Nur Fadilah Siregar², Yuliskha Putri³, Shella Husna Maharani⁴, Septian Prawijaya⁵

¹²³⁴⁵Universitas Negeri Medan

Article Info

ABSTRAK

Article history:

Published April 30, 2024

Kata Kunci:

Media Visual, Pembelajaran, IPA.

Keywords:

Visual media, Learning, Science.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengkaji bagaimana media pembelajaran dapat digunakan untuk meningkatkan hasil pembelajaran sains di sekolah dasar. Guru yang jarang menggunakan media dalam kelas IPA di Sekolah Dasar adalah pendorong di balik proyek ini, karena mereka tidak siap menggunakan beberapa media yang akan digunakan. Selain itu, ketersediaan dan keadaan sumber belajar mempengaruhi bagaimana guru menggunakannya untuk pengajaran. Alat pengajaran yang digunakan guru untuk memudahkan pembelajaran adalah media pembelajaran. Media "-" adalah alat pembelajaran yang dibuat untuk pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. Salah satu kebutuhan paling mendesak bagi pendidik adalah penggunaan media di kelas. Oleh karena itu, pendidik harus senantiasa memiliki pengetahuan tentang media yang digunakan dalam pendidikan. Namun, para pendidik sering kali beranggapan bahwa mengintegrasikan media ke dalam kelas adalah sebuah kerumitan yang menyita banyak waktu dan menyebabkan siswa kehilangan fokus karena mereka hanya memperhatikan media. Selain itu, media sering kali dipandang sebagai hiburan, sedangkan pendidikan dianggap serius. Jika dipahami dengan benar, belajar sebenarnya menyenangkan dan menyederhanakan pembelajaran topik-topik yang menantang. Tujuan artikel ini adalah untuk menegaskan kembali betapa pentingnya penggunaan media, khususnya media visual, dalam pendidikan sains sekolah dasar.

ABSTRACT

The aim of this research is to examine how learning media can be used to improve science learning outcomes in elementary schools. Teachers who rarely use media in elementary school science classes were the driving force behind this project, because they were not prepared for some of the media that would be used. In addition, the availability and condition of learning resources influences how teachers use them for teaching. The teaching tools used by teachers to facilitate learning are learning media. Media "-" is a learning tool created for science learning in elementary schools. One of the most pressing needs for educators is the use of media in the classroom. Therefore, educators must always have knowledge about the media used in education. However, educators often think that integrating

media into the classroom is a hassle that takes up a lot of time and causes students to lose focus because they only pay attention to the media. Additionally, media is often viewed as entertainment, while education is taken seriously. If understood correctly, studying is actually fun and simplifies the learning of challenging topics. The purpose of this article is to reiterate how important the use of media, especially visual media, is in elementary school science education.

1. PENDAHULUAN

Media pembelajaran berfungsi sebagai alat untuk memperlancar proses belajar mengajar. Untuk merangsang motivasi belajar siswa sepanjang proses berlangsung, materi pembelajaran dibuat semenarik mungkin secara visual. Menggunakan materi yang menarik akan membuat pembelajaran terasa tidak terlalu membosankan. Segala sesuatu yang dimanfaatkan untuk menyebarkan pesan dianggap sebagai media pembelajaran.

Salah satu komponen yang sangat menentukan dalam proses pembelajaran adalah materi pembelajaran. Untuk membantu siswa lebih mudah memahami suatu mata pelajaran, guru menyajikannya kepada mereka melalui media pembelajaran. Menurut Hamalik dalam (Arsyad, 2014), penggunaan media pembelajaran dalam proses kegiatan belajar mengajar dapat menimbulkan berkembangnya minat dan keinginan baru, merangsang dan memotivasi kegiatan belajar, serta berpotensi memberikan dampak psikologis pada siswa.

Siswa di Sekolah Dasar harus mahir dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). IPA diajarkan di sekolah dasar dengan tujuan untuk menumbuhkan rasa ingin tahu, sikap yang baik, dan pemahaman tentang bagaimana teknologi, masyarakat, dan lingkungan saling berhubungan. Hal ini juga berupaya untuk membekali siswa dengan keterampilan yang mereka butuhkan untuk memecahkan masalah dan membuat keputusan dalam kehidupan sehari-hari. Sejalan dengan pandangan Amran & Hafid (2019), pembelajaran IPA di Sekolah Dasar merupakan interaksi lingkungan dengan siswa yang berupaya mencapai tujuan pembelajaran (Muhammad dkk, 2021).

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan salah satu ilmu yang menjadi landasan kemajuan teknologi. Oleh karena itu, agar siswa mempunyai landasan yang kokoh dan mampu mengikuti perkembangan teknologi, maka pembelajaran IPA di sekolah perlu dikelola dengan baik dan mendapat perhatian lebih. Dalam hal ini, pengajaran IPA di Sekolah Dasar (SD) perlu ditingkatkan karena akan memberikan dasar yang kuat bagi anak-anak untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi. Jika guru sekolah dasar menyadari bagaimana anak-anak berkembang secara intelektual, pengajaran IPA di kelas akan berhasil. Pembelajaran IPA di SD dirancang untuk membantu siswa memperoleh pengetahuan praktis dan pemahaman ide-ide sains yang dapat mereka gunakan dalam kehidupan sehari-hari. Agar siswa dapat membangun kompetensi siswa yang dibutuhkan, pengalaman langsung merupakan komponen kunci pembelajaran IPA di Sekolah Dasar, menurut Sudjana (2012:55) pemberian pengajaran yang meningkatkan motivasi siswa untuk mengikuti proses pembelajaran merupakan salah satu cara untuk melakukan hal tersebut.

Guru selama ini menyampaikan ilmu pengetahuan hanya dengan memasukkan segala sesuatunya ke dalam pikiran siswa tanpa mempertanyakan apakah materi tersebut akan

melekat di sana atau tidak. Instruktur tidak memberikan pengetahuan yang memungkinkan siswa untuk mempertahankannya melalui semua indera mereka seperti mendengar, melihat, menyentuh, dan merasakan. Pembelajaran IPA diajarkan oleh guru tanpa menggunakan media dan dengan cara tradisional. Karena tidak ada sesuatu pun yang menarik perhatian siswa selain penjelasan lisan guru, akibatnya siswa kehilangan pemahaman terhadap materi pelajaran dan menjadi peserta pasif dalam proses pembelajaran.

Siswa yang melakukan latihan hafalan hanya akan menyimpan informasi di otaknya untuk sementara waktu, sehingga memudahkan mereka melupakan apa yang telah dipelajarinya. Akan tetapi, siswa akan menyimpan informasi jauh lebih baik dibandingkan jika mereka hanya menghafalkannya jika mereka memahami konsep mata pelajaran. Siswa benar-benar memahami inti dari apa yang mereka pelajari ketika mereka memahami suatu konsep. Di sisi lain, siswa biasanya tidak benar-benar memahami materi yang dipelajarinya jika mereka hanya menghafalkannya.

Selain itu, siswa terlihat pasif selama proses pembelajaran IPA, duduk diam, mendengarkan guru, dan mencatat sesuai arahan guru. Lingkungan kelas juga kurang ideal karena siswa sering kali lebih memilih berbicara dengan temannya daripada memperhatikan guru. Media pembelajaran yang relevan dengan topik yang diajarkan dapat digunakan dalam upaya meningkatkan pemahaman siswa terhadap mata pelajaran IPA dan membantu mereka memecahkan permasalahan lainnya.

Pemanfaatan media visual untuk meningkatkan hasil belajar siswa merupakan salah satu metode. Media visual seperti gambar digunakan untuk menyampaikan pesan dari gurunya kepada siswa. Selain itu, pesan yang disampaikan melalui komunikasi visual berfungsi untuk menarik pemirsa, menjelaskan konsep, dan memberikan konteks terhadap informasi yang disajikan. Media pembelajaran adalah instrumen yang digunakan dalam proses pendidikan dan mempunyai kekuatan untuk menyampaikan pengetahuan dan informasi untuk pertukaran antara guru dan murid.

Media visual seperti gambar digunakan untuk menyampaikan pesan dari guru kepada siswa. Selain itu, pesan yang disampaikan melalui komunikasi visual berfungsi untuk menarik pemirsa, menjelaskan konsep, dan memberikan konteks terhadap informasi yang disajikan. IPA adalah ilmu yang mempelajari gejala-gejala alam, termasuk yang meliputi benda mati dan makhluk hidup. Tujuan dasar pengajaran sains kepada siswa adalah untuk membekali mereka dengan informasi (kemampuan untuk mengetahui sesuatu dengan cara yang berbeda) dan keterampilan (kemampuan untuk melakukan sesuatu) yang diperlukan untuk memahami peristiwa alam.

Pendidikan IPA diyakini akan berfungsi sebagai sarana untuk mengajarkan siswa tentang alam dan diri mereka sendiri, serta memberikan kesempatan bagi mereka untuk terus mengembangkan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Untuk mengatasi masalah-masalah yang dapat diamati dan memuaskan keinginan manusia, ilmu pengetahuan diperlukan dalam kehidupan sehari-hari. Pendidikan sains di sekolah dasar hanya menekankan sisi praktis dari sains.

2. METODOLOGI

Jika seorang peneliti ingin penelitiannya mampu memecahkan permasalahan dan menemukan kebenaran, ia harus mengikuti prosedur tertentu yang disebut dengan metodologi penelitian. Teknik deskriptif berupaya menjelaskan dan menganalisis apa yang ada, termasuk hubungan dan kondisi yang ada saat ini, sudut pandang yang berkembang, proses yang sedang berlangsung, hasil atau dampak yang terjadi, dan tren saat ini.

- Jenis Penelitian

Penelitian kualitatif digunakan dalam penelitian semacam ini. Menurut Sugiyono (2011:9), pendekatan pengumpulan data triangulasi (kombinasi) digunakan untuk mempelajari hal-hal yang bersifat alam, dimana peneliti sebagai instrumen utamanya. Sebaliknya, metode penelitian kualitatif didasarkan pada ideologi postpositivis.

- Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDS Pahlawan Nasional yang beralamat di Jl. Durung No. 205 Medan, Sidorejo, Kec Medan Tembung, Kota Medan, Prov. Sumatera pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Lokasi ini dipilih berdasarkan pertimbangan peneliti karena lokasi penelitian berdekatan dengan tempat tinggal peneliti.

- Subjek dan Penelitian

Subjek dalam penelitian adalah guru dan siswa kelas IV di SDS Pahlawan Nasional Medan sebagai narasumber dari penelitian ini. Guru kelas IV mata pelajaran IPA yang berinisial H (laki-laki)

- Sumber Data

Orang adalah sumber data utama penelitian ini. Guru dan siswa kelas IV dan materi yang memberikan informasi pendukung topik penelitian dipilih oleh peneliti untuk penelitian ini.

- Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi, wawancara, dokumentasi dan catatan lapangan. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dengan melakukan wawancara kepada guru kelas di SDS Pahlawan Nasional Medan dan Observasi terhadap siswa kelas IV SDS Pahlawan Nasional Medan.

- Teknik Analisis Data

Untuk penelitian studi kasus kualitatif, prosedur analisis data diikuti sesuai dengan protokol ilmiah. Pendekatan analitis Miles dan Huberman diterapkan dalam penelitian ini. Ada tiga langkah yang menyusun teknik analisis ini: reduksi data, penyajian data, dan verifikasi data. Reduksi data berupaya memadatkan data abstrak menjadi sinopsis yang dapat dipahami dan komprehensif. Metode melakukan wawancara menghasilkan data tersebut. Proses penyajian data dilakukan selanjutnya. Data tersebut direduksi kemudian ditampilkan dengan kerangka atau grafik yang sesuai.

Teknik penyajian data secara lugas sebagai penyajian naratif temuan penelitian mengenai “-” dikenal dengan istilah penyajian data. Tahap verifikasi data merupakan tahap terakhir. Setelah data diolah, dibuat kesimpulan. Informasi inti penyajian dirangkum dalam kesimpulan, direduksi menjadi satu kalimat ringkas dengan penafsiran luas. Temuan analisis tersebut dibuat untuk menunjukkan keefektifan penggunaan metode pra dan pasca pengujian untuk mengukur seberapa baik evaluasi pembelajaran kelas IV SDS Pahlawan Nasional Medan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Hasil

Hasil penelitian yang diperoleh dan dinilai secara kualitatif akan dibahas secara rinci oleh peneliti pada bagian ini. Pihak-pihak berikut ini digunakan sebagai sumber data yang dapat memberikan informasi mengenai permasalahan yang sedang diteliti:

Banyak sekali informasi yang diperoleh peneliti mengenai metode pre-test yang digunakan guru dalam uji coba yang dilakukan peneliti seperti ini dengan mewawancarai guru kelas IV SDN Pahlawan Nasional berinisial H. Berikut temuan penelitian:

- a) Penggunaan strategi pre-test: Guru kelas IV berinisial H diwawancarai, dan hasilnya menunjukkan bahwa instruktur menggunakan Quizizz atau media untuk melakukan prosedur pre-test pembelajaran ilmiah tentang klasifikasi hewan berdasarkan sumber makanan. Sebelum memulai pembelajaran, siswa diberikan serangkaian pertanyaan sehingga nilainya akan otomatis dimasukkan pada akhir kuis. dan pendidik memiliki kemampuan untuk melacak jumlah siswa yang siap atau tidak mempelajari konten yang akan dibahas oleh guru selama pertemuan. Tabel hasil penelitian pre-test disajikan dibawah ini.

Tabel 1 hasil analisis statistik deskriptif

No	Statistik	Pretest
1.	Jumlah Sampel	23
2.	Skor Tertinggi	14
3.	Skor Terendah	6
4.	Skor Rata-Rata	10,087
5.	Std .Deviasi	2,065
6.	Varians	4,265

Berdasarkan Tabel 1 hasil analisis statistik deskriptif data dapat dideskripsikan hasil pretest peserta didik, diperoleh skor rata-rata peserta didik 10,087. Skor tertinggi yang diperoleh 14 dan skor terendah 6 dengan skor total tertinggi yaitu 25.

- b) Penyampaian materi: Setelah melakukan pre-test, guru H melakukan pemaparan materi secara konvensional yakni dengan hanya menggunakan metode; ceramah Guru menjelaskan materi semampu dan semaksimal mungkin agar siswa mampu memahami pembelajaran tersebut karena pelajaran ipa, bagi sebagian siswa bukanlah pelajaran yang cukup mudah. Sehingga butuh pemahaman yang tinggi dan latihan secara berkala untuk terus mengasah kemampuannya di bidang sains.
- c) Penggunaan teknik post-test: Untuk teknik post-test yang guru H lakukan ialah membuat soal di Google Form dengan jumlah soal 40 buah. Hal ini bertujuan untuk mengevaluasi apakah siswa sudah memahami atau belum materi yang telah dipelajari pada pelajaran matematika selama beberapa pertemuan. Jika jumlah siswa yang sudah memahami materi masih dibawah 70%, maka pembelajaran diulang kembali. Jika lebih dari 70%, maka proses pembelajaran dilanjut ke materi selanjutnya. Tabel Penelitian hasil post-test disajikan dibawah ini.

Tabel 2 Hasil posttest peserta didik

No	Statistik	Pretest
1.	Jumlah Sampel	23
2.	Skor Tertinggi	22
3.	Skor Terendah	13
4.	Skor Rata-Rata	18,0434
5.	Std . Deviasi	2, 513
6.	Varians	6,32

Hasil posttest peserta didik, diperoleh skor rata-rata peserta didik 18,043. Skor tertinggi yang diperoleh 22 dan skor terendah 13 dengan skor total tertinggi yaitu 25.

Tabel 3 Kategori Tingkat Hasil Belajar Peserta Didik

Data	Skor Rata-Rata	Kategori Hasil Belajar
PreTest	10,087	Rendah
PostTest	18,04	Tinggi

Berdasarkan Tabel 3 di atas, skor pretest hasil belajar peserta didik berada pada kategori rendah dengan skor 10,087. Sedangkan skor posttest hasil belajar peserta didik berada pada kategori tinggi dengan skor 18,04.

Tabel 4 Kategori N-Gain Hasil Belajar Peserta Didik

Data	Skor Rata-Rata	Rata-Rata Skor N-Gain	Kategori Hasil Belajar
Pretest	10,087	0,53	Sedang
Posttest	18,04		

Berdasarkan Tabel 3 di atas, dimana skor rata-rata pretest peserta didik yaitu 10,087 dan skor rata-rata posttest peserta didik yaitu 18,04. Berdasarkan skor tersebut diperoleh rata-rata skor N-Gain 0,53 setelah penerapan media ular tangga pembelajaran pada kategori sedang. Hal tersebut berarti terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik yang berada pada kategori sedang.

b. Pembahasan

Media yang kami buat terinspirasi dari permainan konvensional Ular Tangga yang dikenal dengan baik oleh anak-anak di seluruh dunia. Permainan konvensional yang populer ini kami modifikasi sedemikian rupa sehingga bisa menjadi sebuah media pembelajaran yang disukai anak-anak dan efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa Sekolah Dasar terhadap pelajaran. Dengan menerapkan kaedah-kaedah desain serta aspek psikologi anak terhadap media pembelajaran berbentuk permainan.

Petak permainan didesain lebih full color dan dilengkapi ilustrasi yang sesuai dengan pembahasan bidang studi. Ilustrasi yang ditampilkan pada petak permainan dan kartu pertanyaan adalah jenis ilustrasi karikatur (kartun) karena jenis ilustrasi ini menurut beberapa psikolog anak lebih disukai dan lebih mudah ditangkap oleh anak-anak usia Sekolah Dasar.



Berdasarkan data-data di atas, nilai rata-rata hasil belajar siswa saat pretest sebesar 10,087. Sedangkan nilai rata-rata hasil belajar siswa saat posttest sebesar -. Jadi hasil belajar ketika kegiatan belajar IPA dilakukan menggunakan media Ular Tangga lebih meningkat dibandingkan sebelum diterapkannya media Ular Tangga.

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif dan statistik inferensial dapat ditarik kesimpulan bahwa media Ular Tangga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPA materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya di SDS Pahlawan Nasional Medan.

Terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPA materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya di SDS Pahlawan Nasional Medan. Hal ini terlihat juga pada nilai rata-rata sebelum menggunakan media Ular Tangga sebesar 10,087 dan rata-rata setelah menggunakan media Ular Tangga diperoleh oleh siswa sebesar -, ini dapat menunjukkan terdapat peningkatan hasil tes pada siswa.



4. KESIMPULAN

Terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPA materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya di SDS Pahlawan Nasional Medan. Hal ini terlihat juga pada nilai rata-rata sebelum menggunakan media Ular Tangga sebesar 10,087 dan rata-rata setelah menggunakan media Ular Tangga diperoleh oleh siswa sebesar 18,04, ini dapat menunjukkan terdapat peningkatan hasil tes pada siswa.

Kami ingin dapat memberikan inspirasi dan ide sehingga menciptakan media pendidikan bukanlah tugas yang berat melalui penelitian ini. Selama kita terbuka dalam berimajinasi, hal-hal kecil di lingkungan kita bisa menjadi sumber inspirasi yang luar biasa dalam membuat media pendidikan.

Berdasarkan temuan penelitian, dapat dikatakan demikian secara umum sarana pembelajaran efisien yang dapat digunakan saat beralih dari pembelajaran online ke offline di masa depan adalah media pembelajaran Ular Tangga. Mengingat kondisi sekolah yang tidak mampu menyediakan akses internet, siswa dibatasi untuk menggunakan materi pembelajaran konvensional yang sederhana dan banyak digunakan. Media pembelajaran Ular Tangga dapat meningkatkan minat dan kecintaan siswa terhadap belajar, serta hasil belajar dan daya serapnya terhadap pelajaran, maka dapat meningkatkan kualitas belajar siswa.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Adhimah, D. R., & Hidayah, F. F. (2022). Penerapan Media Pembelajaran Ular Tangga untuk Meningkatkan Kualitas Belajar IPA Kelas 5 SDN 1 Kedungkumpul Lamongan Masa Pandemi Covid-19. *Prosiding Seminar Nasional ...*, 733–743.
- Dwi Agustin, Ribut Prastiwi Sriwijayanti, & Ryzca Siti Qomariyah. (2023). Pengaruh Media Ular Tangga Pintar (Utar) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran Ips Tema Keragaman Budaya Di Sdn Dringu Tahun Ajaran 2022/2023. *PARAMETER: Jurnal Pendidikan Universitas Negeri Jakarta*, 35(1), 26–38.
- Harlisa, Tandililing, E., & Ramdani, D. (2019). Penggunaan media untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa dalam penggolongan hewan berdasarkan makanan di kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 2(9), 1–10.

Magdalena, I., Nurul Annisa, M., Ragin, G., & Ishaq, A. R. (2021). Analisis Penggunaan Teknik Pre-Test Dan Post-Test Pada Mata Pelajaran Matematika Dalam Keberhasilan Evaluasi Pembelajaran Di Sdn Bojong 04. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 150–165.