PRODIK
Jurnal Profesionalisme Pendidikan

Vol.2 No. 2, Desember 2025
ISSN (online) **3090-2584**
Journal homepage:
https://journal.umgo.ac.id/index.php/Prodik/index

MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK MELALUI PENGGUNAAN MEDIA UTAP PADA PEMBELAJARAN IPAS DI KELAS V SDN 07 BATUDAA PANTAI KABUPATEN GORONTALO

Idris Sanabi[1], Fandi H. Binggo[2], Yusraningsih H. Pongoliu[3]
[1,2,3)]*Program Studi PGSD, Universitas Muhammadiyah Gorontalo, Indonesia*

*Korespondensi: idrissanabi1@gmail.com

Abstract: Learning outcomes are an important indicator of the success of the learning process, especially in Natural and Social Sciences (IPAS) learning at elementary school. However, preliminary observation in grade V of SDN 07 Batudaa Pantai showed that students' learning outcomes on the topic of harmony in ecosystems were still low because learning media were limited and classroom activities tended to rely on textbooks. This study aims to improve students' learning outcomes through the use of UTAP media, a snakes-and-ladders-based instructional game adapted to IPAS learning. This research employed Classroom Action Research (CAR) consisting of planning, action, observation, and reflection. The participants were 15 fifth-grade students of SDN 07 Batudaa Pantai, Gorontalo Regency. Data were collected through learning outcome tests, observation of teacher and student activities, and documentation, and were analyzed using descriptive percentage analysis. The results showed that students' learning outcomes increased from 40% in the preliminary observation to 73.4% in Cycle I and 86.7% in Cycle II. The use of UTAP media encouraged students to become more active, motivated, and involved in group discussion and question-answer activities. These findings indicate that UTAP media can create a more interactive and enjoyable learning atmosphere, support students' understanding of ecosystem concepts, and improve learning outcomes in IPAS learning. Therefore, UTAP media can be considered an effective alternative instructional medium for elementary school learning.

Keywords: UTAP media, learning outcomes, IPAS learning, snakes and ladders game, elementary school

Article info:
Submitted 10 Desember 2025 *Revised 11 Desember 2025* *Accepted 12 Desember 2025*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kunci utama kemajuan suatu bangsa karena melalui pendidikan peserta didik memperoleh pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai yang diperlukan untuk menghadapi kehidupan. Pendidikan dasar memiliki posisi strategis sebagai fondasi bagi perkembangan kemampuan belajar pada jenjang berikutnya. Pada jenjang sekolah dasar, proses pembelajaran tidak hanya diarahkan untuk menyampaikan materi, tetapi juga membangun rasa ingin tahu, keterampilan berpikir, kemampuan bekerja sama, dan kebiasaan belajar yang positif.

Dalam Kurikulum Merdeka, mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial atau IPAS menjadi salah satu ruang penting bagi peserta didik untuk memahami fenomena alam dan sosial secara terpadu. IPAS membantu siswa mengenali makhluk hidup, benda mati, interaksi antarkomponen lingkungan, serta hubungan manusia dengan alam dan masyarakat. Idris (2023) menjelaskan bahwa pembelajaran IPAS di sekolah dasar menjadi fondasi bagi peserta didik

sebelum mempelajari konsep IPA dan IPS secara lebih kompleks pada jenjang berikutnya.

Materi harmoni dalam ekosistem merupakan salah satu materi IPAS yang menuntut peserta didik memahami hubungan antara komponen biotik, abiotik, rantai makanan, keseimbangan lingkungan, dan peran manusia dalam menjaga ekosistem. Materi ini tidak cukup diajarkan melalui hafalan karena siswa perlu melihat keterkaitan antarkomponen secara konkret. Oleh sebab itu, pembelajaran IPAS perlu dirancang aktif, kontekstual, dan menarik agar konsep yang dipelajari dapat dipahami dengan baik.

Hasil belajar menjadi salah satu indikator keberhasilan proses pembelajaran. Hasil belajar menunjukkan sejauh mana peserta didik mampu memahami materi, menjawab pertanyaan, menerapkan konsep, dan menunjukkan perubahan perilaku belajar setelah mengikuti proses pembelajaran. Susanto (2018) menyatakan bahwa hasil belajar dapat dipahami sebagai perubahan yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti kegiatan belajar, baik dalam ranah pengetahuan, sikap, maupun keterampilan.

Dalam praktik pembelajaran di sekolah dasar, hasil belajar peserta didik tidak selalu sesuai dengan harapan. Rendahnya hasil belajar dapat dipengaruhi oleh kurangnya motivasi, keterbatasan media, pembelajaran yang monoton, serta kurangnya interaksi antara guru dan peserta didik. Nurhasanah dan Sobandi (2018) menegaskan bahwa minat belajar merupakan salah satu faktor yang berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Dengan demikian, guru perlu menciptakan pembelajaran yang mampu menarik perhatian siswa dan membangun keaktifan dalam kelas.

Berdasarkan observasi awal di kelas V SDN 07 Batudaa Pantai Kabupaten Gorontalo, ditemukan bahwa hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPAS masih rendah. Dari 15 peserta didik, hanya 6 peserta didik atau 40% yang mencapai ketuntasan, sedangkan 9 peserta didik atau 60% belum tuntas. Kondisi ini menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik belum memahami materi secara optimal dan membutuhkan tindakan pembelajaran yang lebih menarik.

Salah satu faktor yang tampak dalam observasi awal adalah media pembelajaran yang digunakan belum bervariasi. Guru masih banyak mengandalkan buku cetak sebagai sumber utama pembelajaran. Pembelajaran yang hanya berpusat pada buku dapat membuat siswa cepat bosan, kurang terlibat, dan sulit memahami konsep yang membutuhkan visualisasi. Pristiwanti et al. (2022) menekankan bahwa pendidikan perlu menciptakan suasana belajar yang memungkinkan peserta didik aktif mengembangkan potensinya. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran menjadi kebutuhan penting dalam proses belajar.

Media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu untuk memperjelas pesan, menghadirkan pengalaman belajar yang lebih konkret, serta meningkatkan perhatian peserta didik. Dalam pembelajaran IPAS, media dapat membantu siswa memahami konsep abstrak melalui aktivitas yang menyenangkan. Pemanfaatan media yang tepat juga dapat memperkuat interaksi sosial, membangun kerja sama, dan meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran.

Salah satu media yang dapat digunakan adalah UTAP atau ular tangga pembelajaran. Media ini mengadaptasi permainan ular tangga menjadi sarana belajar yang memuat petak permainan, kartu pertanyaan, dadu, dan maskot. Peserta didik bermain secara berkelompok sambil menjawab pertanyaan terkait

materi IPAS. Permainan ini memungkinkan siswa belajar melalui aktivitas kompetitif yang tetap edukatif dan terarah.

Media ular tangga pembelajaran relevan digunakan karena menggabungkan unsur bermain, berpikir, berdiskusi, dan menjawab pertanyaan. Permatasari dan Marzuki (2022) menunjukkan bahwa media ular tangga dapat membantu peserta didik lebih aktif dalam aktivitas belajar dan mengonstruksi pengalaman belajar. Subhan, Asmara, dan Yurlinda (2024) juga menunjukkan bahwa media ular tangga pada pembelajaran IPAS dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.

Dalam konteks penelitian ini, media UTAP digunakan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi harmoni dalam ekosistem. Melalui permainan, siswa diharapkan tidak hanya menerima penjelasan guru, tetapi juga terlibat dalam menjawab soal, berdiskusi dengan teman, mengingat konsep, dan memahami hubungan antarkomponen ekosistem. Kegiatan tersebut diharapkan dapat mengubah suasana belajar menjadi lebih aktif dan menyenangkan.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui penggunaan media UTAP pada pembelajaran IPAS di kelas V SDN 07 Batudaa Pantai Kabupaten Gorontalo. Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi praktis bagi guru dalam memilih media pembelajaran yang interaktif serta menjadi alternatif strategi untuk meningkatkan hasil belajar IPAS di sekolah dasar.

METODE

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK dipilih karena penelitian ini berangkat dari permasalahan nyata di kelas, yaitu rendahnya hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPAS. Farhana, Awira, dan Muttaqien (2019) menjelaskan bahwa penelitian tindakan kelas dilakukan oleh guru atau peneliti melalui tindakan reflektif untuk memperbaiki kualitas pembelajaran di kelas. Melalui PTK, guru dapat merancang tindakan, mengamati dampaknya, dan memperbaiki pembelajaran berdasarkan data.

Penelitian dilaksanakan di SDN 07 Batudaa Pantai yang terletak di Desa Biluhu Timur, Kecamatan Batudaa Pantai, Kabupaten Gorontalo. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas V yang berjumlah 15 orang. Materi yang digunakan dalam penelitian ini adalah harmoni dalam ekosistem pada mata pelajaran IPAS. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, dan setiap siklus terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi.

Desain penelitian mengikuti alur tindakan kelas yang meliputi perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun perangkat pembelajaran, menyiapkan media UTAP, membuat kartu pertanyaan, menyiapkan lembar observasi aktivitas guru dan peserta didik, serta menyusun instrumen tes hasil belajar. Pada tahap pelaksanaan, media UTAP digunakan dalam kegiatan pembelajaran IPAS secara berkelompok.

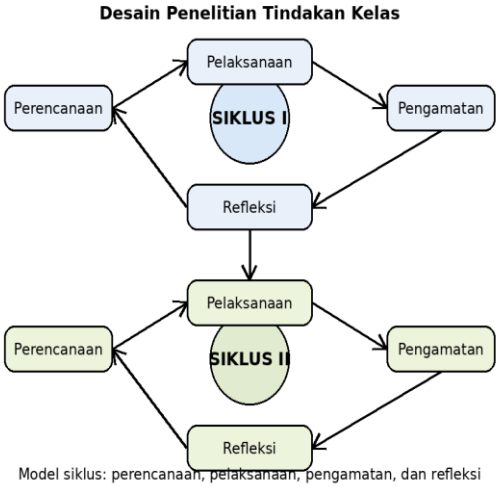
Pada tahap pengamatan, guru mitra dan peneliti mengamati aktivitas guru dan peserta didik selama pembelajaran berlangsung. Aktivitas guru diamati berdasarkan keterlaksanaan langkah pembelajaran, kemampuan mengelola kelas, pemanfaatan media, pemberian motivasi, dan penutupan pembelajaran. Aktivitas peserta didik diamati berdasarkan perhatian, partisipasi, kerja sama, keberanian menjawab pertanyaan, dan keterlibatan dalam permainan UTAP.

Tahap refleksi dilakukan pada akhir setiap pertemuan untuk menilai keberhasilan tindakan dan menentukan perbaikan. Refleksi difokuskan pada kelemahan pembelajaran, seperti pengelolaan waktu, pemerataan bimbingan, keaktifan peserta didik, dan kesesuaian penilaian. Hasil refleksi digunakan sebagai dasar untuk memperbaiki pelaksanaan tindakan pada pertemuan atau siklus berikutnya.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi tes hasil belajar, observasi, dan dokumentasi. Tes hasil belajar digunakan untuk mengetahui ketuntasan peserta didik setelah mengikuti pembelajaran. Observasi digunakan untuk mengetahui aktivitas guru dan peserta didik selama proses pembelajaran. Dokumentasi digunakan untuk melengkapi data berupa foto kegiatan, catatan proses pembelajaran, perangkat pembelajaran, dan hasil kerja peserta didik.

Data dianalisis menggunakan teknik deskriptif persentase. Persentase ketuntasan hasil belajar dihitung dengan membandingkan jumlah peserta didik yang tuntas dengan jumlah seluruh peserta didik. Aktivitas guru dan peserta didik juga dihitung dalam persentase berdasarkan kategori sangat baik, baik, cukup, dan kurang. Penelitian dinyatakan berhasil apabila ketuntasan hasil belajar peserta didik mencapai minimal 85% dengan KKM 80.

Penggunaan media UTAP dilaksanakan dengan membagi peserta didik ke dalam kelompok kecil. Setiap kelompok memainkan papan ular tangga pembelajaran, melempar dadu, memindahkan maskot, dan menjawab pertanyaan sesuai petak yang ditempati. Peserta didik yang menjawab pertanyaan memperoleh kesempatan maju, sedangkan jawaban yang belum tepat dibahas bersama agar semua siswa memperoleh pemahaman yang sama.



Gambar 1. Desain Penelitian Tindakan Kelas Menurut Model John Elliot

HASIL PENELITIAN

Penelitian diawali dengan observasi awal dan pemberian pre-test untuk mengetahui kondisi awal hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPAS. Berdasarkan hasil observasi awal, pembelajaran masih cenderung menggunakan buku cetak dan belum banyak memanfaatkan media permainan. Hal tersebut membuat peserta didik kurang antusias dan belum menunjukkan interaksi belajar yang optimal. Hasil pre-test menunjukkan bahwa dari 15 peserta didik, hanya 6 peserta didik atau 40% yang tuntas, sedangkan 9 peserta didik atau 60% belum tuntas.

Tabel 1. Hasil Belajar Peserta Didik pada Observasi Awal

Kategori	Jumlah Peserta Didik	Persentase
Tuntas	6	40%
Belum Tuntas	9	60%

Data observasi awal menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik masih berada pada kategori rendah dan belum memenuhi indikator keberhasilan. Oleh karena itu, tindakan pembelajaran dilakukan dengan menggunakan media UTAP. Media ini dipilih karena memadukan unsur bermain dan belajar, sehingga diharapkan mampu meningkatkan perhatian, motivasi, interaksi, dan hasil belajar peserta didik.

Siklus I

Siklus I dilaksanakan dalam dua pertemuan. Pada pertemuan pertama, guru memperkenalkan media UTAP, menjelaskan aturan permainan, membagi peserta didik ke dalam kelompok, serta mengarahkan peserta didik menjawab pertanyaan yang terdapat pada kartu soal. Pada awal penerapan, peserta didik tampak antusias terhadap bentuk media, tetapi sebagian masih memerlukan bimbingan dalam memahami aturan permainan dan menghubungkan pertanyaan dengan materi harmoni dalam ekosistem.

Tabel 2. Hasil Pengamatan Aktivitas Guru Siklus I Pertemuan I

Kriteria Penilaian	Jumlah Aspek	Persentase
Sangat Baik	3	12%
Baik	13	52%
Cukup	9	36%
Kurang	0	0%
Jumlah	25	100%

Tabel 3. Hasil Pengamatan Aktivitas Peserta Didik Siklus I Pertemuan I

Kriteria Penilaian	Jumlah Aspek	Persentase
Sangat Baik	2	10%
Baik	9	45%
Cukup	9	45%
Kurang	0	0%
Jumlah	20	100%

Pada Siklus I pertemuan pertama, aktivitas guru berada pada kategori cukup baik. Guru telah menggunakan media UTAP, tetapi masih terdapat beberapa kelemahan, seperti pemberian motivasi yang belum maksimal, pengelolaan kelas yang belum stabil, dan pemanfaatan alokasi waktu yang belum sesuai rencana. Aktivitas peserta didik juga belum merata karena sebagian siswa masih fokus pada permainan, tetapi belum sepenuhnya memahami pertanyaan pembelajaran.

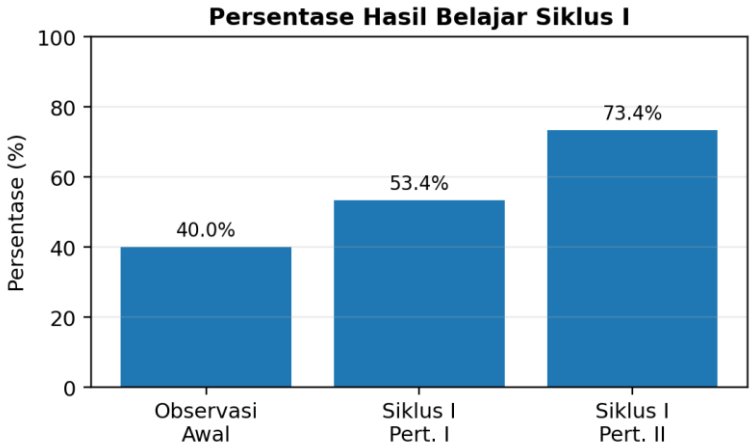
Tabel 4. Hasil Pengamatan Aktivitas Guru dan Peserta Didik Siklus I Pertemuan II

Aspek	Sangat Baik	Baik	Cukup	Kurang	SB+B
Aktivitas Guru	5 (20%)	14 (56%)	6 (24%)	0 (0%)	76%
Aktivitas Peserta Didik	5 (25%)	9 (45%)	6 (30%)	0 (0%)	70%

Pada pertemuan kedua Siklus I, terjadi peningkatan aktivitas guru dan peserta didik. Guru mulai lebih mampu mengarahkan permainan, memberi penjelasan aturan, dan membimbing kelompok. Peserta didik juga mulai aktif berdiskusi dan menjawab pertanyaan. Meskipun demikian, hasil belajar belum mencapai indikator keberhasilan karena masih terdapat peserta didik yang belum memahami konsep hubungan antarkomponen ekosistem secara menyeluruh.

Tabel 5. Rekapitulasi Hasil Belajar Siklus I

Tahap	Persentase Ketuntasan	Kategori
Observasi Awal	40%	Kurang
Siklus I Pertemuan I	53,4%	Cukup
Siklus I Pertemuan II	73,4%	Cukup



Gambar 2. Grafik Hasil Belajar Peserta Didik pada Observasi Awal dan Siklus I

Hasil belajar pada Siklus I menunjukkan peningkatan dari 40% pada observasi awal menjadi 53,4% pada pertemuan pertama, kemudian meningkat menjadi 73,4% pada pertemuan kedua. Peningkatan ini menunjukkan bahwa media UTAP mulai memberi dampak positif terhadap hasil belajar. Namun, capaian tersebut belum memenuhi indikator keberhasilan 85%, sehingga penelitian dilanjutkan ke Siklus II.

Siklus II

Siklus II dilaksanakan sebagai perbaikan dari Siklus I. Perbaikan yang dilakukan meliputi pengelolaan kelas yang lebih tegas, pembagian peran dalam kelompok, penyederhanaan aturan permainan, pengaturan waktu yang lebih baik, serta peningkatan umpan balik tanya jawab. Guru juga memberikan penguatan setelah setiap pertanyaan agar peserta didik tidak hanya bermain, tetapi juga memahami konsep IPAS yang dipelajari.

Tabel 6. Hasil Pengamatan Aktivitas Guru dan Peserta Didik Siklus II

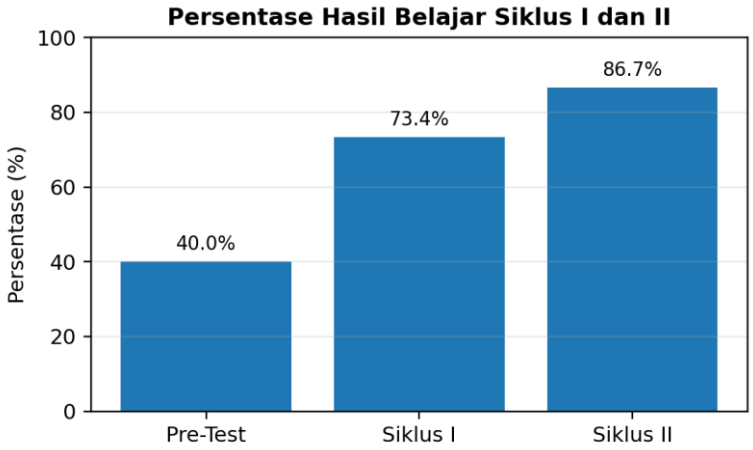
Aspek	Sangat Baik	Baik	Cukup	Kurang	SB+B
Aktivitas Guru	14 (56%)	11 (44%)	0 (0%)	0 (0%)	100%
Aktivitas Peserta Didik	11 (55%)	9 (45%)	0 (0%)	0 (0%)	100%

Pada Siklus II, aktivitas guru dan peserta didik mengalami peningkatan signifikan. Guru lebih terarah dalam memanfaatkan media UTAP, memberi

instruksi, mengelola diskusi, dan mengarahkan peserta didik untuk mengaitkan jawaban dengan materi harmoni dalam ekosistem. Peserta didik menjadi lebih aktif, saling membantu dalam kelompok, dan lebih berani menjawab pertanyaan. Suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan interaktif.

Tabel 7. Rekapitulasi Hasil Belajar Observasi Awal, Siklus I, dan Siklus II

Tahap	Persentase Ketuntasan	Keterangan
Pre-Test	40%	Belum tuntas secara klasikal
Siklus I	73,4%	Meningkat tetapi belum mencapai indikator
Siklus II	86,7%	Tuntas secara klasikal



Gambar 3. Grafik Rekapitulasi Hasil Belajar Siklus I dan Siklus II

Hasil tes belajar pada Siklus II menunjukkan peningkatan menjadi 86,7%. Persentase tersebut telah melampaui indikator keberhasilan yang ditetapkan, yaitu 85%. Dengan demikian, tindakan pembelajaran menggunakan media UTAP dinyatakan berhasil dan penelitian tidak dilanjutkan ke siklus berikutnya. Peningkatan hasil belajar menunjukkan bahwa media permainan dapat membantu peserta didik memahami materi secara lebih aktif dan menyenangkan.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media UTAP dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V SDN 07 Batudaa Pantai pada pembelajaran IPAS materi harmoni dalam ekosistem. Peningkatan hasil belajar terlihat dari kondisi awal sebesar 40%, meningkat menjadi 73,4% pada Siklus I, dan mencapai 86,7% pada Siklus II. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan mampu membantu peserta didik memahami materi dengan lebih baik.

Pada observasi awal, rendahnya hasil belajar dipengaruhi oleh pembelajaran yang masih terbatas pada buku cetak dan belum banyak menggunakan media yang menarik. Kondisi ini membuat peserta didik kurang terlibat aktif dalam pembelajaran. Ketika media UTAP digunakan, peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang berbeda karena mereka terlibat dalam permainan, diskusi, dan kegiatan menjawab pertanyaan secara berkelompok.

Media UTAP membantu menjembatani konsep IPAS yang bersifat abstrak menjadi kegiatan belajar yang konkret. Materi harmoni dalam ekosistem

memerlukan pemahaman tentang hubungan antarkomponen lingkungan, keseimbangan ekosistem, dan peran manusia. Melalui kartu pertanyaan dalam permainan, peserta didik diarahkan untuk mengingat konsep, menjawab soal, berdiskusi, dan memperbaiki pemahaman bersama teman kelompok.

Peningkatan pada Siklus I menunjukkan bahwa media UTAP mulai menarik perhatian peserta didik. Mereka lebih antusias mengikuti pembelajaran dibandingkan pembelajaran sebelumnya. Akan tetapi, capaian Siklus I belum optimal karena guru masih perlu memperbaiki pengelolaan kelas, alokasi waktu, pemerataan bimbingan, dan umpan balik. Hal ini menunjukkan bahwa keberhasilan media tidak hanya ditentukan oleh bentuk media, tetapi juga cara guru mengelola kegiatan pembelajaran.

Pada Siklus II, perbaikan pembelajaran memberikan dampak yang lebih kuat. Guru memberi instruksi yang lebih jelas, mengatur waktu permainan, membagi peran peserta didik, dan memberi penguatan setelah pertanyaan dijawab. Perbaikan tersebut membuat pembelajaran lebih terarah. Peserta didik tidak hanya fokus pada permainan, tetapi juga memahami makna pertanyaan dan jawaban yang berkaitan dengan materi IPAS.

Temuan ini sejalan dengan Permatasari dan Marzuki (2022) yang menyatakan bahwa media ular tangga dapat membantu peserta didik lebih aktif dalam aktivitas belajar serta mengonstruksi pengalaman belajar. Media ini juga mengandung unsur kompetisi yang sehat sehingga peserta didik terdorong untuk memperhatikan materi agar dapat menjawab pertanyaan dengan benar. Unsur permainan membuat pembelajaran lebih menyenangkan tanpa menghilangkan tujuan akademik.

Subhan, Asmara, dan Yurlinda (2024) menunjukkan bahwa media ular tangga pada mata pelajaran IPAS dapat membantu meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Temuan tersebut diperkuat oleh hasil penelitian ini, karena penggunaan UTAP terbukti meningkatkan ketuntasan hasil belajar hingga melampaui indikator keberhasilan. Artinya, media berbasis permainan dapat menjadi alternatif pembelajaran IPAS yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Dari sisi aktivitas peserta didik, penggunaan UTAP mendorong siswa untuk bekerja sama dalam kelompok. Peserta didik berdiskusi untuk menentukan jawaban, saling membantu memahami soal, dan belajar menerima hasil permainan. Aktivitas ini tidak hanya meningkatkan pemahaman kognitif, tetapi juga melatih keterampilan sosial, sportivitas, tanggung jawab, dan komunikasi dalam kelompok.

Dari sisi aktivitas guru, penggunaan UTAP menuntut guru lebih kreatif dalam menyusun pertanyaan, mengelola alur permainan, dan memberikan penguatan konsep. Guru tidak lagi hanya menjadi penyampai materi, tetapi juga fasilitator yang membimbing proses belajar. Peran guru sebagai fasilitator penting agar permainan tetap terarah pada pencapaian tujuan pembelajaran.

Peningkatan hasil belajar juga menunjukkan bahwa media pembelajaran perlu disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Siswa sekolah dasar cenderung menyukai kegiatan yang konkret, visual, dan melibatkan gerak. UTAP memenuhi karakteristik tersebut karena siswa dapat melihat papan permainan, memindahkan maskot, melempar dadu, dan menjawab pertanyaan secara langsung.

Penggunaan UTAP dalam pembelajaran IPAS juga mendukung prinsip pembelajaran aktif. Peserta didik memperoleh kesempatan untuk mengingat kembali materi, menjawab pertanyaan, dan memverifikasi jawaban melalui diskusi. Proses ini membantu memperkuat pemahaman karena siswa tidak hanya mendengar penjelasan, tetapi juga melakukan aktivitas belajar yang melibatkan pikiran dan interaksi sosial.

Walaupun hasil penelitian menunjukkan keberhasilan, terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam penerapan UTAP. Guru perlu memastikan bahwa waktu permainan tidak terlalu panjang, pertanyaan disusun sesuai tingkat kemampuan siswa, dan setiap anggota kelompok memperoleh peran. Tanpa pengelolaan yang baik, permainan berpotensi membuat siswa hanya fokus pada aspek bermain dan kurang memperhatikan materi.

Secara keseluruhan, penggunaan media UTAP terbukti mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Peningkatan tersebut terjadi karena media menghadirkan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan motivasi, memperkuat interaksi, dan membantu peserta didik memahami materi melalui pengalaman langsung. Dengan demikian, UTAP dapat digunakan sebagai salah satu media pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

Implikasi praktis dari penelitian ini adalah guru perlu mengembangkan media sederhana yang dapat dibuat dari bahan yang mudah diperoleh, tetapi tetap memiliki nilai pedagogis. Media UTAP dapat dimodifikasi sesuai materi, misalnya ekosistem, energi, gaya, perubahan wujud benda, atau topik lain dalam IPAS. Dengan demikian, media ini bersifat fleksibel dan dapat digunakan pada berbagai pembelajaran.

Penelitian ini juga menunjukkan pentingnya refleksi dalam Penelitian Tindakan Kelas. Kelemahan yang ditemukan pada Siklus I menjadi dasar perbaikan pada Siklus II. Tanpa refleksi, pembelajaran mungkin tetap berjalan dengan kelemahan yang sama. Oleh karena itu, guru perlu membiasakan diri mengevaluasi pembelajaran berdasarkan data, bukan hanya berdasarkan kesan umum selama mengajar.

Penerapan UTAP juga dapat dikaitkan dengan upaya membangun budaya belajar kolaboratif. Dalam permainan, peserta didik belajar menunggu giliran, mendengarkan jawaban teman, dan menghargai perbedaan pendapat. Keterampilan tersebut penting dalam pembelajaran abad ke-21 karena peserta didik tidak hanya dituntut menguasai materi, tetapi juga mampu bekerja sama dan berkomunikasi.

Dari perspektif pengembangan media, UTAP dapat ditingkatkan melalui desain yang lebih menarik, variasi kartu pertanyaan, dan integrasi evaluasi formatif. Guru dapat menyusun pertanyaan dengan tingkat kesulitan berjenjang, mulai dari mengingat, memahami, menerapkan, hingga menganalisis. Dengan cara ini, media tidak hanya menyenangkan, tetapi juga mendukung pengembangan keterampilan berpikir peserta didik.

Keberhasilan Siklus II menunjukkan bahwa keterpaduan antara media, strategi, dan pengelolaan kelas menjadi faktor penting dalam peningkatan hasil belajar. Media yang baik perlu didukung oleh instruksi yang jelas, penguatan materi, dan evaluasi yang sesuai. Oleh karena itu, guru perlu memandang media sebagai bagian dari sistem pembelajaran, bukan sekadar alat tambahan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media UTAP dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPAS materi harmoni dalam ekosistem di kelas V SDN 07 Batudaa Pantai Kabupaten Gorontalo. Peningkatan terlihat dari persentase ketuntasan hasil belajar yang semula 40% pada observasi awal, meningkat menjadi 73,4% pada Siklus I, dan mencapai 86,7% pada Siklus II.

Peningkatan tersebut terjadi karena media UTAP menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan. Peserta didik lebih antusias mengikuti pembelajaran, berdiskusi dengan teman kelompok, menjawab pertanyaan, serta mengaitkan materi IPAS dengan kegiatan permainan. Media ini juga membantu guru menyajikan materi secara lebih menarik dan mengurangi ketergantungan pada buku cetak.

Dengan demikian, media UTAP dapat dijadikan salah satu alternatif media pembelajaran IPAS di sekolah dasar, terutama pada materi yang membutuhkan pemahaman konsep dan keterlibatan aktif peserta didik. Guru disarankan untuk mengembangkan variasi pertanyaan, mengatur waktu permainan dengan baik, dan memastikan setiap peserta didik terlibat dalam kegiatan. Penelitian selanjutnya dapat mengembangkan UTAP dalam bentuk digital atau mengujinya pada materi IPAS yang berbeda.

REFERENSI

Binggo, F. H., & Agus, K. (2022). Meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui penggunaan media Pop Up Book pada pembelajaran IPS di kelas V SDN 18 Limboto Kabupaten Gorontalo. Jurnal IKA PGSD (Ikatan Alumni PGSD) UNARS, 12(2), 290-299.

Ekawati, S. (2024). Pengembangan media pembelajaran IPAS berbasis permainan ular tangga pada materi energi di kelas IV SD Annur Yapis Kota Sorong. MISOOL: Jurnal Pendidikan Dasar, 6(2), 94-102. https://doi.org/10.47945/misool.v6i2.1802

Handayani, S., Astuti, T., Widiarti, N., & Yuwono, A. (2025). Media ular tangga berbasis PBL pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Publikasi Pendidikan, 15(3). https://doi.org/10.70713/publikan.v15i3.73227

Hanifah, A. S., & Wulandari, D. (2024). Pengembangan media pembelajaran ular tangga pada mata pelajaran IPAS untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN Karangroto 01 Kota Semarang. Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 9(2). https://doi.org/10.23969/jp.v9i2.13706

Idris, S. (2023). Mindset Kurikulum Merdeka. Jurnal Sustainable, 6(2), 482-492.

Khakimah, N., & Sari, A. D. I. (2024). Implementasi permainan tradisional ular tangga guna meningkatkan minat belajar peserta didik pada pembelajaran IPAS. Trigonometri: Jurnal Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, 1(2), 11-20.

Nurhasanah, S., & Sobandi, A. (2018). Minat belajar sebagai determinan hasil belajar siswa. Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran, 3(1), 128-135.

Permatasari, M. P., & Marzuki, I. (2022). Pengembangan media ular tangga pada materi penjumlahan dan pengurangan kelas I UPT SDN 13 Gresik. Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang, 8(2), 2020-2030.

Pongoliu, Y. H., & Tohopi, Y. (2023). Penerapan metode pembelajaran inkuiri dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Jurnal IKA PGSD (Ikatan Alumni PGSD) UNARS, 12(2), 259-271.

Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian pendidikan. Jurnal Pendidikan dan Konseling, 4(6), 7911-7915.

Rahmi, M., & Erita, Y. (2024). Pengembangan media pembelajaran edukatif berbasis permainan ular tangga pada pembelajaran IPAS di kelas IV sekolah dasar. Jurnal Eksplorasi Pendidikan, 7(8).

Subhan, M., Asmara, D., & Yurlinda, I. (2024). Pengembangan media pembelajaran berbasis ular tangga mata pelajaran IPAS siswa kelas IV SDN 01 Koto Baru. Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang, 10(3), 269-276. https://doi.org/10.36989/didaktik.v10i3.4176

Farhana, H., Awira, A., & Muttaqien, N. (2019). Penelitian Tindakan Kelas. Harapan Cerdas.

Susanto, A. (2018). Teori belajar dan pembelajaran di sekolah dasar. Prenadamedia Group.

Kemendikbudristek. (2022). Capaian pembelajaran mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) fase A–C untuk SD/MI/Program Paket A. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia.