

## Meningkatkan Keaktifan Proses Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Agama Islam Melalui Media Pembelajaran Ular Tangga Di SDN

Ikbal Isman<sup>1</sup>, Kasidi<sup>2</sup>, Firmansah Kobandaha<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>IAIN Sultan Amai Gorontalo, Indonesia

Email: ikbalisman0@gmail.com<sup>1</sup>, kasidiajoalbanawi@gmail.com<sup>2</sup>, Firmansah@iaingorontalo.ac.id<sup>3</sup>

DOI:

Submissions: 04 Mei 2026

Accepted: 25 Mei 2026

Published: 02 Juni 2026

### Abstract:

*This study aims to improve students' learning activeness in Islamic Religious Education through the implementation of the Snakes and Ladders learning media in Grade V at SDN 21 Limboto, Gorontalo Regency. Students' learning activeness is an important aspect of successful learning; however, in the initial condition, it was still relatively low because conventional, teacher-centered methods dominated the learning process. This study employed Classroom Action Research (CAR) using a qualitative descriptive approach conducted in two cycles, each consisting of planning, action implementation, observation, and reflection stages. The research subjects consisted of 25 students, comprising 13 male students and 12 female students. Data were collected through observation, interviews, and documentation, with indicators of learning activeness including attention, participation in asking and answering questions, cooperation, and enthusiasm in learning. The results showed a significant improvement in students' learning activeness. In the pre-cycle stage, the classical completeness of learning activeness was in the low category. After the implementation of the Snakes and Ladders media in Cycle I, learning activeness increased with classical completeness reaching 71.4%. Improvements made in Cycle II resulted in a more optimal increase, with classical completeness reaching 86%, and most students falling into the "Very Well Developed" category. These findings indicate that the use of Snakes and Ladders as a learning medium is effective in enhancing students' learning activeness and in creating a more interactive, enjoyable, and meaningful Islamic Religious Education learning environment.*

**Keywords:** Learning Activeness; Islamic Religious Education; Learning Media; Snakes and Ladders; Classroom Action Research.

### Abstrak:

*Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam melalui penerapan media pembelajaran permainan Ular Tangga di kelas V SDN 21 Limboto, Kabupaten Gorontalo. Keaktifan belajar peserta didik menjadi aspek penting dalam keberhasilan pembelajaran, namun pada kondisi awal masih tergolong rendah karena pembelajaran didominasi metode konvensional yang berpusat pada guru. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan deskriptif kualitatif yang dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 25 peserta didik yang terdiri atas 13 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi,*

*dengan indikator keaktifan belajar meliputi perhatian, partisipasi bertanya dan menjawab, kerja sama, serta antusiasme dalam pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan keaktifan belajar peserta didik secara signifikan. Pada tahap pra siklus, ketuntasan klasikal keaktifan belajar berada pada kategori rendah. Setelah penerapan media Ular Tangga pada siklus I, keaktifan belajar meningkat dengan ketuntasan klasikal mencapai 71,4%. Perbaikan tindakan pada siklus II menghasilkan peningkatan lebih optimal dengan ketuntasan klasikal mencapai 86%, dan sebagian besar peserta didik berada pada kategori Berkembang Sangat Baik. Hasil penelitian ini membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran permainan Ular Tangga efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar peserta didik serta menciptakan suasana pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang lebih interaktif, menyenangkan, dan bermakna.*

**Kata Kunci:** Keaktifan Belajar; Pendidikan Agama Islam; Media Pembelajaran; Ular Tangga; Penelitian Tindakan Kelas.

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan secara universal dipahami sebagai proses kehidupan yang berlangsung sepanjang hayat. Pendidikan tidak hanya dimaknai sebagai kegiatan formal di ruang kelas, melainkan mencakup seluruh pengalaman belajar yang terjadi dalam berbagai situasi dan lingkungan yang memberikan pengaruh positif terhadap pertumbuhan dan perkembangan individu. Konsep pendidikan sepanjang hayat (long life education) menegaskan bahwa proses belajar dapat berlangsung kapan saja dan di mana saja, baik melalui jalur formal, nonformal, maupun informal. Dalam pengertian yang luas, pengajaran merupakan proses interaksi edukatif yang bertujuan membimbing, mengarahkan, dan mengembangkan potensi peserta didik agar mampu menjalani kehidupan secara mandiri dan bermakna (Hudin 2024). Secara yuridis, Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar serta proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan bagi dirinya dan masyarakat. Sejalan dengan hal tersebut, Kamus Besar Bahasa Indonesia mendefinisikan pendidikan sebagai proses atau cara mendidik, yaitu tindakan membimbing individu agar mengalami perubahan sikap dan perilaku menuju kedewasaan. Dengan demikian, pendidikan pada hakikatnya merupakan upaya sistematis untuk membentuk manusia seutuhnya, baik dalam dimensi intelektual, moral, spiritual, maupun social (Ratnaningrum 2022).

Dalam konteks keagamaan, Pendidikan Agama Islam (PAI) memiliki peran strategis dalam membentuk karakter dan kepribadian peserta didik. Pendidikan Agama Islam merupakan proses penanaman nilai-nilai ajaran Islam secara berkelanjutan melalui interaksi antara pendidik dan peserta didik dengan tujuan akhir terbentuknya akhlakul karimah. PAI tidak hanya berorientasi pada penguasaan pengetahuan keagamaan, tetapi juga menekankan penghayatan, pengamalan, serta internalisasi nilai-nilai Islam yang bersumber dari Al-Qur'an dan Hadis. Oleh karena itu, pembelajaran Pendidikan Agama Islam harus dirancang sedemikian rupa agar mampu menyeimbangkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik peserta didik (Judrah and Arjum 2024). Sekolah sebagai lembaga pendidikan formal memiliki tanggung jawab besar dalam mewujudkan tujuan pendidikan tersebut. Sekolah dasar merupakan jenjang pendidikan awal yang sangat menentukan perkembangan peserta didik, karena pada fase ini anak mulai membangun konsep-konsep dasar kehidupan, belajar bersosialisasi, serta

mengembangkan kemandirian. Usia sekolah dasar sering disebut sebagai masa emas (*golden age*), yaitu masa ketika anak memiliki tingkat kepekaan yang tinggi terhadap berbagai stimulus perkembangan. Oleh sebab itu, proses pembelajaran pada jenjang ini harus bersifat kontekstual, menyenangkan, serta sesuai dengan karakteristik dunia anak agar potensi mereka dapat berkembang secara optimal. Dalam pelaksanaan pembelajaran, guru memegang peranan yang sangat penting sebagai ujung tombak pendidikan. Keberhasilan suatu proses pembelajaran sangat ditentukan oleh kemampuan guru dalam merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran. Kurikulum yang baik, sarana dan prasarana yang lengkap, serta antusiasme peserta didik tidak akan memberikan hasil yang optimal tanpa diimbangi dengan kompetensi guru yang memadai. Guru tidak hanya berperan sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai pembimbing, fasilitator, dan motivator yang mampu menciptakan suasana belajar yang aktif dan bermakna.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran yang tepat. Media pembelajaran berfungsi sebagai perantara dalam menyampaikan pesan pembelajaran agar lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Penggunaan media pembelajaran yang menarik dapat menumbuhkan minat belajar, meningkatkan motivasi, serta memberikan pengaruh psikologis positif terhadap peserta didik. Media pembelajaran juga membantu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan tidak monoton, sehingga peserta didik terdorong untuk terlibat secara aktif dalam proses belajar mengajar (Zahwa 2022). Berdasarkan hasil observasi awal terhadap proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas V SDN 21 Limboto Kabupaten Gorontalo, ditemukan bahwa tingkat keaktifan peserta didik masih tergolong rendah. Dari seluruh jumlah siswa, hanya sekitar 23% atau kurang lebih lima orang yang menunjukkan keaktifan penuh dalam pembelajaran, seperti memperhatikan penjelasan guru, berani menjawab pertanyaan, antusias mengikuti kegiatan, serta terlibat dalam diskusi sederhana. Sebaliknya, sebagian besar peserta didik cenderung pasif, kurang fokus, dan jarang berpartisipasi dalam kegiatan tanya jawab. Proses pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah, sehingga suasana kelas terkesan monoton dan kurang menarik bagi peserta didik. Minimnya pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif menyebabkan peserta didik mudah merasa bosan dan kurang termotivasi untuk terlibat aktif dalam pembelajaran.

Hasil wawancara dengan guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam juga menunjukkan bahwa keaktifan belajar peserta didik masih rendah dan proses pembelajaran cenderung berpusat pada guru. Guru mengakui bahwa penggunaan media pembelajaran yang bersifat interaktif belum diterapkan secara optimal dan metode ceramah masih menjadi metode utama yang digunakan dalam pembelajaran. Kondisi tersebut berdampak pada terbatasnya keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran dan rendahnya keaktifan belajar di kelas. Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan adanya inovasi pembelajaran yang mampu mendorong keaktifan peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Salah satu alternatif yang dapat diterapkan adalah penggunaan media pembelajaran berbasis permainan edukatif, seperti media ular tangga. Media ular tangga merupakan permainan yang dapat dikombinasikan dengan materi pembelajaran sehingga menciptakan suasana belajar yang aktif, interaktif, dan menyenangkan. Melalui media ini, peserta didik dapat belajar sambil bermain, bekerja sama dengan teman, serta berpartisipasi secara aktif dalam proses

pembelajaran (Ariyana 2025).

Dengan demikian, penelitian ini difokuskan pada upaya meningkatkan keaktifan proses belajar peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam melalui penggunaan media pembelajaran ular tangga. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas V SDN 21 Limboto Kabupaten Gorontalo dengan menitikberatkan pada indikator keaktifan peserta didik, seperti partisipasi dalam diskusi, keberanian menjawab pertanyaan, kerja sama, motivasi belajar, serta keterlibatan aktif dalam permainan sebagai media pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana penggunaan media pembelajaran ular tangga dapat meningkatkan keaktifan proses belajar peserta didik, sekaligus memberikan manfaat teoretis dan praktis bagi guru, peserta didik, peneliti, dan pihak sekolah dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Keaktifan belajar merupakan salah satu indikator penting dalam keberhasilan proses pembelajaran. Pembelajaran yang efektif tidak hanya ditandai oleh tersampainya materi dari guru kepada peserta didik, tetapi juga oleh keterlibatan aktif peserta didik dalam setiap tahapan pembelajaran. Keaktifan belajar mencerminkan adanya interaksi dua arah antara guru dan peserta didik, serta antar peserta didik itu sendiri, yang memungkinkan terjadinya proses konstruksi pengetahuan secara optimal. Dalam konteks pendidikan modern, peserta didik tidak lagi diposisikan sebagai objek pasif, melainkan sebagai subjek yang berperan aktif dalam membangun pemahaman, sikap, dan keterampilannya. Secara konseptual, keaktifan belajar mencakup aktivitas fisik dan aktivitas psikis yang berlangsung secara bersamaan dan saling berkaitan. Aktivitas fisik dalam pembelajaran dapat berupa membaca bahan ajar, mendengarkan penjelasan guru, menulis, mengajukan pertanyaan, berdiskusi, mengerjakan tugas, serta melakukan praktik atau simulasi tertentu. Aktivitas-aktivitas tersebut menunjukkan keterlibatan nyata peserta didik dalam proses belajar mengajar. Sementara itu, aktivitas psikis mencakup proses mental seperti berpikir kritis, mengingat, memahami, menganalisis, membandingkan konsep, menarik kesimpulan, serta memecahkan masalah yang dihadapi selama pembelajaran. Kedua bentuk aktivitas ini tidak dapat dipisahkan, karena pembelajaran yang bermakna menuntut keterlibatan fisik yang didukung oleh aktivitas mental yang intensif.

Keaktifan belajar dapat dipahami sebagai bentuk partisipasi aktif peserta didik dalam proses pembelajaran yang ditunjukkan melalui keterlibatan emosional, intelektual, dan sosial. Peserta didik yang aktif tidak hanya hadir secara fisik di dalam kelas, tetapi juga menunjukkan perhatian, antusiasme, rasa ingin tahu, serta kemauan untuk terlibat dalam setiap kegiatan pembelajaran. Keaktifan ini menjadi wujud dari motivasi belajar yang tinggi, di mana peserta didik memiliki dorongan internal untuk memahami materi dan mencapai tujuan pembelajaran. Dengan demikian, keaktifan belajar merupakan hasil dari interaksi antara faktor internal peserta didik dan faktor eksternal yang berasal dari lingkungan belajar (Murni 2021). Dalam praktik pembelajaran di sekolah, keaktifan belajar memiliki peran strategis dalam meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar. Peserta didik yang aktif cenderung memiliki pemahaman yang lebih baik terhadap materi pembelajaran, karena mereka terlibat langsung dalam proses menemukan dan mengolah informasi. Keaktifan belajar juga membantu peserta didik mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi, seperti kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan reflektif. Selain itu, melalui keaktifan belajar, peserta didik dapat mengembangkan keterampilan sosial, seperti bekerja sama, berkomunikasi,

menghargai pendapat orang lain, serta bertanggung jawab terhadap tugas yang diberikan.

Keaktifan belajar tidak muncul secara otomatis, melainkan perlu diciptakan dan dikondisikan melalui perencanaan pembelajaran yang tepat. Guru memiliki peran penting dalam menumbuhkan dan meningkatkan keaktifan belajar peserta didik. Guru dituntut untuk mampu merancang pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student-centered learning*), menggunakan metode dan strategi pembelajaran yang variatif, serta memanfaatkan media pembelajaran yang menarik dan relevan dengan karakteristik peserta didik. Pembelajaran yang hanya mengandalkan metode ceramah cenderung membuat peserta didik pasif, karena interaksi yang terjadi bersifat satu arah dan kurang memberi ruang bagi peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif. Dalam konteks pendidikan dasar, keaktifan belajar menjadi aspek yang sangat penting untuk diperhatikan. Peserta didik sekolah dasar berada pada tahap perkembangan yang membutuhkan pembelajaran yang konkret, menyenangkan, dan kontekstual. Pada usia ini, peserta didik memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dan cenderung belajar lebih efektif melalui aktivitas yang melibatkan pengalaman langsung. Oleh karena itu, pembelajaran di sekolah dasar harus dirancang sedemikian rupa agar mampu menstimulus keaktifan belajar peserta didik melalui berbagai kegiatan yang menarik dan bermakna.

Keaktifan belajar juga berkaitan erat dengan pembentukan sikap dan karakter peserta didik. Melalui keterlibatan aktif dalam pembelajaran, peserta didik belajar untuk bertanggung jawab terhadap proses belajarnya sendiri, berani mengemukakan pendapat, serta menghargai perbedaan. Keaktifan belajar mendorong peserta didik untuk menjadi pembelajar sepanjang hayat yang memiliki kemandirian dan motivasi intrinsik. Hal ini sejalan dengan tujuan pendidikan yang tidak hanya menekankan pada pencapaian hasil belajar kognitif, tetapi juga pada pengembangan aspek afektif dan psikomotorik. Dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, keaktifan belajar memiliki peran yang sangat penting dalam menanamkan nilai-nilai keislaman kepada peserta didik. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam tidak cukup hanya disampaikan melalui penjelasan verbal, tetapi perlu melibatkan peserta didik secara aktif agar nilai-nilai yang diajarkan dapat dipahami, dihayati, dan diamalkan dalam kehidupan sehari-hari. Keaktifan belajar dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dapat ditunjukkan melalui partisipasi peserta didik dalam diskusi, tanya jawab, simulasi, permainan edukatif, serta kegiatan-kegiatan lain yang mendorong keterlibatan langsung peserta didik (Adzhar 2025).

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan. Media pembelajaran berfungsi sebagai sarana untuk menyalurkan pesan pembelajaran agar lebih mudah dipahami dan menarik bagi peserta didik. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat merangsang minat belajar, meningkatkan motivasi, serta menciptakan suasana belajar yang lebih hidup dan interaktif. Media pembelajaran juga dapat membantu guru dalam menyampaikan materi yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami oleh peserta didik. Keaktifan belajar peserta didik dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik yang berasal dari dalam diri peserta didik maupun dari lingkungan belajar. Faktor internal meliputi motivasi, minat, kesiapan belajar, serta kemampuan awal peserta didik. Sementara itu, faktor eksternal mencakup peran guru, metode pembelajaran, media pembelajaran, lingkungan kelas, serta dukungan

dari sekolah dan keluarga. Oleh karena itu, peningkatan keaktifan belajar memerlukan pendekatan yang komprehensif dan berkelanjutan, dengan melibatkan seluruh komponen Pendidikan (Hrp 2022).

Penerapan media pembelajaran Ular Tangga dalam kegiatan pembelajaran relatif mudah dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran. Peserta didik dibagi ke dalam beberapa kelompok, kemudian mengikuti permainan sesuai dengan aturan yang telah ditetapkan. Setiap langkah permainan disertai dengan pertanyaan atau tantangan yang berkaitan dengan materi pelajaran. Peserta didik yang mampu menjawab dengan benar dapat melanjutkan permainan, sedangkan yang menjawab salah mendapatkan konsekuensi edukatif yang telah ditentukan oleh guru. Melalui mekanisme ini, peserta didik dilibatkan secara aktif baik secara individu maupun kelompok, sehingga keaktifan belajar dapat meningkat.

Media pembelajaran Ular Tangga memiliki berbagai kelebihan, antara lain mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, merangsang aktivitas belajar peserta didik, mengembangkan kerja sama dan komunikasi antarpeserta didik, serta membantu peserta didik memahami materi melalui visual dan pengalaman langsung. Selain itu, media ini relatif mudah dibuat dan tidak memerlukan biaya yang besar. Namun demikian, media Ular Tangga juga memiliki keterbatasan, seperti membutuhkan waktu yang cukup lama dalam pelaksanaannya dan tidak semua materi pembelajaran dapat disampaikan melalui permainan ini. Peserta didik yang kurang menguasai materi juga dapat mengalami kesulitan dalam mengikuti permainan (Oli et al. 2024).

Berbagai penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media permainan Ular Tangga dalam pembelajaran dapat meningkatkan keaktifan, motivasi, dan konsentrasi belajar peserta didik. Penelitian-penelitian tersebut membuktikan bahwa pembelajaran yang mengombinasikan media permainan dengan materi pelajaran mampu mendorong partisipasi aktif peserta didik dan meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan dapat menjadi alternatif yang efektif untuk mengatasi permasalahan rendahnya keaktifan belajar peserta didik.

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada dasarnya bertujuan untuk menumbuhkan keaktifan belajar peserta didik, baik dari segi perhatian, partisipasi, maupun keterlibatan selama proses pembelajaran berlangsung. Namun, pembelajaran yang masih berpusat pada guru dan didominasi metode ceramah dapat menyebabkan peserta didik kurang terlibat secara aktif. Oleh karena itu, diperlukan penggunaan media pembelajaran yang mampu menarik minat dan meningkatkan keaktifan peserta didik. Media permainan Ular Tangga dipandang sebagai salah satu alternatif yang relevan karena menggabungkan unsur permainan dan pembelajaran dalam suasana yang menyenangkan. Penerapan media ini dalam penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan melalui beberapa siklus diharapkan dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik secara berkelanjutan.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan secara sistematis dan terencana di dalam kelas. Penelitian tindakan merupakan suatu bentuk penelitian reflektif yang dilakukan melalui tindakan nyata di lingkungan pembelajaran dengan tujuan memperbaiki dan meningkatkan kualitas proses serta hasil pembelajaran. Dalam konteks pendidikan formal, PTK menjadi jenis penelitian yang paling banyak diterapkan oleh guru karena subjek

penelitiannya secara langsung adalah peserta didik di kelas. Penelitian tindakan memiliki beberapa kategori, antara lain penelitian tindakan partisipatif, penelitian tindakan kritis, penelitian tindakan institusional, dan penelitian tindakan kelas. Dari keempat jenis tersebut, penelitian tindakan kelas merupakan bentuk penelitian yang paling relevan dengan praktik pembelajaran di sekolah karena berfokus pada permasalahan pembelajaran yang dialami peserta didik secara langsung (Utomo, Asvio, and Prayogi 2024). Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan deskriptif kualitatif. Pendekatan ini dipilih karena penelitian berfokus pada pengamatan mendalam terhadap proses pembelajaran dan keaktifan peserta didik dalam situasi alami tanpa adanya manipulasi variabel. Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk merekam tingkat keaktifan peserta didik selama pembelajaran berlangsung dengan menggunakan lembar observasi yang memuat indikator keaktifan belajar. Wawancara dilakukan secara semi terstruktur kepada guru dan beberapa peserta didik yang dipilih secara purposif untuk menggali informasi yang tidak dapat diperoleh melalui observasi. Dokumentasi digunakan sebagai data pendukung berupa foto kegiatan pembelajaran, catatan lapangan, RPP atau modul ajar, serta media permainan Ular Tangga. Penyajian data dilakukan dalam bentuk uraian naratif yang sistematis, sedangkan penarikan kesimpulan dilakukan berdasarkan hasil analisis data yang telah disajikan. Keberhasilan penelitian ditentukan berdasarkan peningkatan keaktifan belajar peserta didik, yang ditunjukkan oleh persentase minimal 75% peserta didik mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan atau Berkembang Sangat Baik.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Lokasi penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri 21 Limboto yang merupakan salah satu satuan pendidikan dasar negeri yang berada di wilayah administratif Kabupaten Gorontalo, Provinsi Gorontalo. Sekolah ini memiliki sejarah yang cukup panjang dalam penyelenggaraan pendidikan dasar. SDN 21 Limboto pertama kali didirikan pada tahun 1964 dengan nomenklatur awal SDN 1 Kayu Merah. Seiring dengan perkembangan sistem pendidikan nasional serta penataan administrasi sekolah dasar di wilayah Kecamatan Limboto, sekolah ini kemudian mengalami perubahan nomenklatur menjadi SD Negeri 21 Limboto sebagaimana dikenal hingga saat ini. Perubahan tersebut tidak hanya bersifat administratif, tetapi juga mencerminkan upaya penyesuaian terhadap kebijakan pendidikan yang terus berkembang.

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan pada peserta didik kelas V SDN 21 Limboto pada semester ganjil tahun ajaran 2025/2026 dengan jumlah peserta didik sebanyak 25 orang yang terdiri dari 13 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan. Penelitian berlangsung selama tiga bulan, yaitu dari bulan Oktober hingga Desember 2025, dan dilaksanakan dalam dua siklus yang masing-masing meliputi tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian ini difokuskan pada upaya peningkatan keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam melalui penerapan media pembelajaran permainan Ular Tangga. Sebelum tindakan diberikan, peneliti terlebih dahulu melakukan kegiatan pra siklus untuk memperoleh gambaran kondisi awal keaktifan belajar peserta didik. Kegiatan pra siklus dilaksanakan pada tanggal 23 Oktober 2025 melalui observasi langsung selama proses pembelajaran dan wawancara dengan peserta didik. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa keaktifan belajar

peserta didik masih tergolong rendah. Proses pembelajaran didominasi oleh penggunaan metode konvensional berupa ceramah, di mana guru berperan sebagai pusat pembelajaran sementara peserta didik hanya mendengarkan dan mencatat materi. Kondisi tersebut menyebabkan peserta didik cenderung pasif, mudah bosan, kurang fokus, dan tidak menunjukkan antusiasme yang tinggi selama pembelajaran berlangsung.

Hasil wawancara dengan peserta didik memperkuat temuan tersebut, di mana sebagian besar siswa menyatakan bahwa pembelajaran Pendidikan Agama Islam terasa monoton dan kurang menarik karena jarang penggunaan media pembelajaran. Situasi ini berdampak pada rendahnya partisipasi siswa dalam bertanya, menjawab pertanyaan, maupun berdiskusi. Data pra siklus menunjukkan bahwa hanya 6 peserta didik yang mencapai ketuntasan belajar dengan ketuntasan klasikal sebesar 43%, sementara 19 peserta didik atau 57% belum mencapai kriteria ketuntasan. Nilai keaktifan belajar peserta didik berada pada rentang kategori Belum Berkembang dan Mulai Berkembang, sehingga diperlukan tindakan perbaikan melalui penerapan media pembelajaran yang lebih inovatif dan menyenangkan. Berdasarkan kondisi awal tersebut, peneliti menerapkan media pembelajaran Ular Tangga pada siklus I. Pelaksanaan siklus I dilakukan dalam dua kali pertemuan dengan alokasi waktu masing-masing 2 x 35 menit, dengan materi pembelajaran "Aku Anak Saleh". Selama proses pembelajaran berlangsung, peserta didik dibagi ke dalam beberapa kelompok dan dilibatkan secara aktif dalam permainan Ular Tangga yang telah dimodifikasi sesuai dengan materi Pendidikan Agama Islam. Media ini digunakan sebagai sarana untuk memancing interaksi, diskusi, serta keberanian peserta didik dalam menjawab dan mengajukan pertanyaan.

Hasil observasi pada siklus I menunjukkan adanya peningkatan keaktifan belajar peserta didik dibandingkan kondisi pra siklus. Pada pertemuan pertama, rata-rata keaktifan belajar peserta didik mencapai 70,2%. Peserta didik mulai menunjukkan keberanian untuk bertanya dan menjawab pertanyaan, memperhatikan penjelasan guru, bekerja sama dalam kelompok, serta menunjukkan antusiasme selama proses pembelajaran. Pada pertemuan kedua, keaktifan belajar peserta didik kembali mengalami peningkatan dengan ketuntasan klasikal mencapai 71,4%. Jumlah peserta didik yang mencapai kategori Berkembang Sangat Baik dan Berkembang Sesuai Harapan meningkat, meskipun masih terdapat beberapa peserta didik yang belum mencapai kriteria ketuntasan. Evaluasi pada akhir siklus I menunjukkan bahwa jumlah peserta didik yang tuntas meningkat menjadi 12 orang, sedangkan 13 peserta didik masih belum tuntas. Meskipun terjadi peningkatan yang cukup signifikan dibandingkan pra siklus, hasil tersebut belum memenuhi kriteria keberhasilan penelitian. Hasil wawancara dengan peserta didik dan guru menunjukkan bahwa media Ular Tangga mampu meningkatkan minat dan semangat belajar peserta didik. Namun demikian, masih terdapat kendala berupa kurangnya pemahaman materi pada sebagian peserta didik, rasa ragu untuk bertanya atau menjawab, serta kondisi kelas yang terkadang kurang kondusif karena peserta didik terlalu fokus pada permainan.

Berdasarkan hasil refleksi siklus I, peneliti melakukan perbaikan pada pelaksanaan siklus II. Perbaikan tersebut meliputi peningkatan bimbingan guru kepada peserta didik, pemberian motivasi secara intensif, pengelolaan kelas yang lebih efektif, serta pemberian apresiasi berupa hadiah sederhana kepada peserta didik yang aktif. Siklus II dilaksanakan dalam satu kali pertemuan dengan alokasi

waktu 2 x 35 menit, karena pada pertemuan pertama telah menunjukkan hasil yang optimal. Hasil observasi pada siklus II menunjukkan peningkatan keaktifan belajar peserta didik yang sangat signifikan. Rata-rata ketuntasan klasikal mencapai 86,4%, dengan sebagian besar peserta didik berada pada kategori Berkembang Sangat Baik. Peserta didik tampak lebih berani bertanya dan menjawab pertanyaan, lebih fokus memperhatikan penjelasan guru, aktif bekerja sama dalam kelompok, serta menunjukkan antusiasme yang tinggi selama proses pembelajaran berlangsung. Jumlah peserta didik yang mencapai ketuntasan meningkat menjadi 23 orang, sedangkan hanya 2 peserta didik yang belum tuntas.

Hasil wawancara pada siklus II menunjukkan bahwa peserta didik merasa pembelajaran dengan media permainan Ular Tangga lebih menyenangkan, tidak membosankan, dan membantu mereka memahami materi dengan lebih mudah. Guru juga menyampaikan bahwa media ini efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar peserta didik dan menciptakan suasana pembelajaran yang lebih hidup dan interaktif. Pemberian motivasi, permainan selingan, serta apresiasi kepada peserta didik terbukti mampu meningkatkan kepercayaan diri dan keberanian peserta didik untuk terlibat aktif dalam pembelajaran. Berdasarkan keseluruhan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran Ular Tangga mampu meningkatkan keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas V SDN 21 Limboto. Peningkatan keaktifan belajar terlihat secara bertahap dari pra siklus ke siklus I, hingga mencapai hasil optimal pada siklus II. Dengan tercapainya ketuntasan klasikal di atas kriteria keberhasilan yang ditetapkan, maka penelitian ini dinyatakan berhasil dan tidak perlu dilanjutkan ke siklus berikutnya. Media pembelajaran Ular Tangga terbukti efektif sebagai alternatif media pembelajaran yang inovatif, menyenangkan, dan mampu meningkatkan kualitas proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah dasar.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas V SDN 21 Limboto melalui penerapan media pembelajaran permainan Ular Tangga. Penelitian dilaksanakan di SDN 21 Limboto yang berlokasi di Desa Tilihuwa, Kecamatan Limboto, Kabupaten Gorontalo, dengan jumlah subjek penelitian sebanyak 25 peserta didik yang terdiri atas 13 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan. Pembahasan ini mengkaji secara mendalam perubahan keaktifan belajar peserta didik berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan, serta dikaitkan dengan kajian teori mengenai keaktifan belajar dan penggunaan media pembelajaran berbasis permainan.

Pada tahap pra siklus, proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam masih didominasi oleh penggunaan metode konvensional berupa ceramah tanpa didukung oleh media pembelajaran yang variatif. Guru menyampaikan materi secara verbal dengan mengandalkan buku teks sebagai sumber utama pembelajaran. Pola pembelajaran tersebut menyebabkan interaksi di dalam kelas bersifat satu arah, di mana guru berperan sebagai pusat informasi sementara peserta didik hanya berperan sebagai penerima materi. Kondisi ini berdampak pada rendahnya keaktifan belajar peserta didik, yang terlihat dari minimnya partisipasi siswa dalam menjawab pertanyaan, bertanya, maupun mengemukakan pendapat selama pembelajaran berlangsung.

Hasil observasi pada tahap pra siklus menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik berada pada kategori keaktifan belajar rendah. Peserta didik

cenderung pasif, kurang antusias, dan mudah merasa bosan ketika mengikuti pembelajaran. Kurangnya visualisasi, pengalaman belajar langsung, serta keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran menyebabkan peserta didik kurang termotivasi dan tidak memiliki dorongan yang kuat untuk terlibat secara aktif. Temuan ini sejalan dengan teori pembelajaran yang menyatakan bahwa pembelajaran yang bersifat monoton dan berpusat pada guru dapat menurunkan minat serta keaktifan belajar peserta didik.

Setelah dilakukan tindakan pada siklus I dengan menerapkan media pembelajaran Ular Tangga, terjadi perubahan yang cukup signifikan dalam proses pembelajaran. Media Ular Tangga digunakan sebagai sarana penghubung antara materi yang disampaikan guru dengan aktivitas belajar peserta didik. Melalui permainan ini, peserta didik tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran melalui aktivitas bermain, berdiskusi, bekerja sama dalam kelompok, serta menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan materi Pendidikan Agama Islam.

Meskipun pada siklus I hasil yang diperoleh belum sepenuhnya mencapai kriteria keberhasilan yang ditetapkan, data menunjukkan adanya peningkatan keaktifan belajar peserta didik dibandingkan dengan kondisi pra siklus. Persentase ketuntasan klasikal keaktifan belajar peserta didik pada siklus I mencapai 71,4%. Dari total 25 peserta didik, terdapat 12 peserta didik yang telah mencapai ketuntasan dengan kategori Berkembang Sesuai Harapan hingga Berkembang Sangat Baik, sementara 13 peserta didik lainnya masih berada di bawah kriteria ketuntasan minimal. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media Ular Tangga mulai memberikan dampak positif terhadap keaktifan belajar peserta didik, meskipun masih diperlukan perbaikan dalam pelaksanaannya.

Hasil refleksi pada siklus I menunjukkan bahwa beberapa peserta didik masih mengalami kesulitan dalam memahami materi, serta masih terdapat rasa ragu dan kurang percaya diri untuk bertanya maupun menjawab pertanyaan. Selain itu, kondisi kelas terkadang menjadi kurang kondusif karena sebagian peserta didik terlalu fokus pada permainan. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran perlu diimbangi dengan pengelolaan kelas yang baik, bimbingan yang intensif dari guru, serta pemberian motivasi yang berkelanjutan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Perbaikan terhadap kendala yang ditemukan pada siklus I kemudian dilakukan pada siklus II. Pada siklus ini, guru lebih menekankan pada pengelolaan kelas, memberikan motivasi dan penguatan kepada peserta didik, serta memberikan apresiasi kepada siswa yang aktif dalam pembelajaran. Selain itu, guru juga memberikan penjelasan materi secara lebih terarah dan memastikan setiap peserta didik memahami aturan permainan serta keterkaitan antara permainan Ular Tangga dengan materi pembelajaran.

Hasil penelitian pada siklus II menunjukkan peningkatan keaktifan belajar peserta didik yang sangat signifikan. Persentase ketuntasan klasikal keaktifan belajar peserta didik mencapai 86%, dengan jumlah peserta didik yang tuntas sebanyak 23 orang dan hanya 2 peserta didik yang belum mencapai kriteria ketuntasan. Sebagian besar peserta didik berada pada kategori Berkembang Sangat Baik, yang ditandai dengan meningkatnya keberanian siswa dalam bertanya dan menjawab pertanyaan, meningkatnya perhatian terhadap penjelasan guru, kemampuan bekerja sama dalam kelompok, serta tingginya antusiasme dalam mengikuti pembelajaran.

Peningkatan keaktifan belajar peserta didik pada siklus II menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran Ular Tangga yang disertai dengan strategi pembelajaran yang tepat mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, interaktif, dan bermakna. Peserta didik tidak lagi hanya menjadi pendengar pasif, tetapi terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini membuktikan bahwa media pembelajaran berbasis permainan dapat menjadi sarana yang efektif untuk meningkatkan motivasi dan keaktifan belajar peserta didik, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Hasil wawancara dengan peserta didik dan guru juga memperkuat temuan penelitian ini. Peserta didik menyatakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media permainan Ular Tangga terasa lebih menarik, menyenangkan, dan tidak membosankan. Mereka merasa lebih bersemangat dan termotivasi untuk mengikuti pembelajaran karena dapat belajar sambil bermain. Guru juga mengungkapkan bahwa penerapan media Ular Tangga memberikan dampak positif terhadap keaktifan peserta didik, yang terlihat dari meningkatnya partisipasi siswa dalam menjawab soal, berdiskusi, serta bekerja sama dalam kelompok.

Perbedaan yang signifikan antara pembelajaran sebelum dan sesudah penerapan media Ular Tangga menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Sebelum diberikan tindakan, pembelajaran cenderung bersifat satu arah dan membuat peserta didik pasif. Namun setelah diberikan tindakan, pembelajaran menjadi lebih interaktif, komunikatif, dan menyenangkan. Hal ini sejalan dengan teori yang menyatakan bahwa media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu penyampaian materi, tetapi juga sebagai sarana untuk meningkatkan motivasi, minat, dan keaktifan belajar peserta didik.

Temuan penelitian ini selaras dengan pendapat Mulyati (2008) dalam Ratnaningsih (2014:68) yang menyatakan bahwa penggunaan permainan Ular Tangga dalam pembelajaran memiliki beberapa kelebihan, di antaranya mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan partisipasi aktif peserta didik, serta membantu peserta didik memahami materi melalui pengalaman belajar yang konkret. Dengan demikian, penerapan media pembelajaran Ular Tangga terbukti efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas V SDN 21 Limboto.

Berdasarkan hasil pembahasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa peningkatan keaktifan belajar peserta didik terjadi secara bertahap melalui penerapan media pembelajaran Ular Tangga, dimulai dari kondisi pra siklus, meningkat pada siklus I, dan mencapai hasil optimal pada siklus II. Keberhasilan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang inovatif, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar sangat berpengaruh terhadap peningkatan kualitas proses dan hasil pembelajaran.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan serta pembahasan yang dikaitkan dengan kajian teoretis, dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran permainan Ular Tangga terbukti efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas V SDN 21 Limboto Kabupaten Gorontalo. Keaktifan belajar peserta didik yang pada kondisi awal masih tergolong rendah mengalami peningkatan secara bertahap dan signifikan setelah diberikan tindakan

pembelajaran melalui media permainan edukatif tersebut. Pada tahap pra siklus, pembelajaran yang masih didominasi metode ceramah menyebabkan peserta didik cenderung pasif, kurang antusias, dan minim partisipasi dalam proses pembelajaran. Kondisi tersebut tercermin dari rendahnya persentase ketuntasan keaktifan belajar peserta didik. Namun, setelah diterapkan media pembelajaran Ular Tangga pada siklus I, terjadi peningkatan keaktifan belajar yang cukup berarti, meskipun belum seluruh peserta didik mencapai kriteria ketuntasan yang ditetapkan. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media permainan mulai mampu menarik minat, memunculkan motivasi, serta mendorong keterlibatan peserta didik dalam kegiatan belajar.

Peningkatan yang lebih optimal tercapai pada siklus II setelah dilakukan perbaikan berdasarkan hasil refleksi siklus I. Pada tahap ini, sebagian besar peserta didik menunjukkan keaktifan belajar yang tinggi, ditandai dengan keberanian bertanya dan menjawab pertanyaan, perhatian terhadap penjelasan guru, kemampuan bekerja sama dalam kelompok, serta antusiasme dalam mengikuti pembelajaran. Persentase ketuntasan klasikal keaktifan belajar peserta didik telah melampaui kriteria keberhasilan yang ditetapkan, sehingga penelitian dinyatakan berhasil. Secara keseluruhan, media pembelajaran permainan Ular Tangga mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan, interaktif, dan bermakna. Media ini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu penyampaian materi, tetapi juga sebagai sarana untuk menumbuhkan motivasi dan partisipasi aktif peserta didik. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran berbasis permainan edukatif seperti Ular Tangga dapat dijadikan sebagai alternatif strategis bagi guru dalam meningkatkan keaktifan belajar peserta didik, khususnya dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah dasar. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi praktis bagi pengembangan pembelajaran yang inovatif serta menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya dalam upaya meningkatkan kualitas proses pembelajaran.

## **UCAPAN TERIMA KASIH**

Penulis mengucapkan terima kasih kepada kepala sekolah, guru kelas V, serta seluruh peserta didik SDN 21 Limboto yang telah memberikan dukungan dan kerja sama selama proses penelitian berlangsung. Penulis berharap hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan praktik pembelajaran di sekolah serta menjadi bahan rujukan bagi peneliti selanjutnya dalam mengkaji peningkatan keaktifan belajar peserta didik melalui inovasi media pembelajaran.

## **REFERENSI**

- Adzhar, Moh Hanif. 2025. "Hakikat Belajar Dan Pembelajaran Bermakna Dalam Perkembangan Kurikulum Pendidikan Di Indonesia." 01(01):3-5. doi:10.64131/Paedagogos.
- Ariyana, Fadilla Neva. 2025. "Pengembangan Media Ular Tangga Digital Interaktif Untuk Mahasiswa Paipada Mata Kuliah SKI." 3(1):513-25.
- Hrp, Nurlina Ariani. 2022. *Buku Ajar Belajar Dan Pembelajaran*.
- Hudin, Mukhlisin Nata. 2024. "Arti Dan Tujuan Pendidikan Seumur Hidup Serta Dasar- Dasar Pemikiran Dan Implikasi Konsepnya." 1:69-74.

- Judrah, Muh, and Aso Arjum. 2024. "Peran Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Membangun Karakter Peserta Didik Upaya Penguatan Moral." 4(1):25–28.
- Murni, Neli Fitra. 2021. "Upaya Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Proses Pembelajaran." 5(1):8–9.
- Oli, Maria Anjelina, Konstantinus Dua Dhiu, Elisabeth Tantiana Ngura, and Yohanes Vianey. 2024. "Penggunaan Media Papan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Pemahaman Numerasi Bagi Siswa Kelas III Di SDK Bejo." 5:691–702.
- Ratnaningrum, Widya Ayu. 2022. "Dasar-Dasar Yuridis Sistem Pendidikan Nasional." 2:23–24.
- Utomo, Prio, Nova Asvio, and Fiki Prayogi. 2024. "Metode Penelitian Tindakan Kelas ( PTK ): Panduan Praktis Untuk Guru Dan Mahasiswa Di Institusi Pendidikan." (4):2–3.
- Zahwa, Feriska Achlikul. 2022. "Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi." 19(01):62–64.