



PENERAPAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR IPAS SISWA KELAS V MI NURUL MUSTHAFA

Kholifah Nur Cahyanti

Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi, Indonesia

fiao86811@gmail.com

Muhaiminah Jalal

Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi, Indonesia

muhaiminahj@uinjambi.ac.id

Fitri Nauli Siagian

Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi, Indonesia

Fitrinauli58@gmail.com

Received: 17 Juni 2026

Accepted: 23 Juli 2026

Published: 30 Juli 2026

Abstrak

Penelitian ini bertujuan menganalisis peningkatan minat belajar siswa kelas V MI Nurul Musthafa melalui penerapan media permainan ular tangga pada pembelajaran IPAS materi rantai makanan. Penelitian menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam tiga siklus, meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian terdiri atas 13 siswa kelas V pada semester genap tahun pelajaran 2025/2026. Data dikumpulkan melalui observasi, angket minat belajar, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif berupa persentase dan N-Gain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa minat belajar siswa sebelum tindakan berada pada kategori rendah dengan rata-rata 46,15%. Setelah penerapan media permainan ular tangga, minat belajar meningkat secara bertahap, yaitu 51% pada siklus I, 79% pada siklus II, dan 97% pada siklus III. Peningkatan tersebut terlihat dari perhatian, antusiasme, keberanian bertanya dan menjawab, serta keterlibatan siswa dalam diskusi kelompok. Penelitian menyimpulkan bahwa permainan ular tangga efektif meningkatkan minat belajar IPAS. Implikasinya, guru dapat memanfaatkan media permainan edukatif sebagai alternatif pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: Permainan Ular Tangga, Minat Belajar, Media Pembelajaran, IPAS, Penelitian Tindakan Kelas.



Abstract

This study aimed to analyze the improvement of fifth-grade students' learning interest through the use of a snakes-and-ladders game in Integrated Science and Social Studies learning, particularly on food-chain material, at MI Nurul Musthafa. The study employed Classroom Action Research based on the Kemmis and McTaggart model and was conducted in three cycles, each consisting of planning, action, observation, and reflection. The participants were 13 fifth-grade students in the second semester of the 2025/2026 academic year. Data were collected through classroom observation, learning-interest questionnaires, and documentation and were analyzed using quantitative descriptive techniques, percentages, and N-Gain scores. The findings showed that students' initial learning interest was categorized as low, with an average score of 46.15%. After the snakes-and-ladders game was implemented, learning interest increased progressively to 51% in Cycle I, 79% in Cycle II, and 97% in Cycle III. The improvement was reflected in greater attention, enthusiasm, confidence in asking and answering questions, and participation in group discussions. The study concludes that the snakes-and-ladders game effectively improves students' interest in learning. It implies that teachers can use educational games as an interactive, enjoyable, and developmentally appropriate learning medium for elementary-level students.

Keywords: Snakes And Ladders, Learning Interest, Learning Media, Integrated Science And Social Studies, Classroom Action Research.

PENDAHULUAN

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) pada jenjang sekolah dasar idealnya berlangsung melalui pengalaman langsung, pengamatan, penalaran, diskusi, serta keterlibatan aktif peserta didik dalam memahami fenomena alam dan sosial. Namun, praktik pembelajaran masih sering didominasi penjelasan verbal, penggunaan buku teks, dan aktivitas menghafal, sehingga siswa menjadi kurang tertarik, pasif, dan mudah merasa bosan. Paradoks tersebut semakin penting diperhatikan karena capaian literasi sains peserta didik Indonesia masih menghadapi tantangan serius. Hasil PISA 2022 menunjukkan bahwa hanya sekitar 34% peserta didik Indonesia mencapai tingkat kemahiran minimum Level 2 atau lebih tinggi dalam sains, jauh di bawah rata-rata OECD sebesar 76% (OECD, 2023). Kondisi ini tidak semata-mata menunjukkan persoalan kemampuan kognitif, tetapi juga berkaitan dengan kualitas pengalaman belajar, perhatian, rasa ingin tahu, dan keterlibatan siswa selama pembelajaran. Media yang inovatif dan sesuai dengan karakteristik anak diperlukan agar konsep IPAS tidak dipahami secara abstrak dan terpisah dari pengalaman mereka (Amalia et al., 2024). Ketidaksesuaian antara tuntutan pembelajaran aktif dan kenyataan pembelajaran pasif tersebut menimbulkan persoalan akademik sekaligus praktis yang perlu dikaji melalui penelitian sistematis.

Transformasi kurikulum dan perkembangan teknologi pendidikan telah mengubah orientasi pembelajaran sekolah dasar dari pola berpusat pada guru menuju pembelajaran yang lebih aktif, kontekstual, kolaboratif, dan berpusat pada peserta didik. Dalam Kurikulum Merdeka, muatan ilmu pengetahuan alam dan ilmu pengetahuan sosial



dipadukan menjadi IPAS agar siswa mampu memahami keterkaitan antara lingkungan alam, kehidupan sosial, dan aktivitas manusia secara utuh. Capaian Pembelajaran Fase C menuntut siswa tidak hanya mengetahui fakta, tetapi juga melakukan penyelidikan, mengolah informasi, mengomunikasikan hasil, dan merefleksikan proses belajar (Kemendikbudristek et al., 2022). Perubahan ini mendorong guru memanfaatkan media visual, digital, permainan edukatif, dan pembelajaran berbasis pengalaman. Penggunaan Wordwall, Canva, permainan papan, serta media interaktif menunjukkan tren meningkat karena dinilai mampu menghadirkan umpan balik, tantangan, kompetisi sehat, dan pengalaman belajar yang menyenangkan (Ferlina & Fratiwi, 2024). Meskipun demikian, transformasi tersebut belum selalu diikuti kesiapan guru, ketersediaan sarana, dan kemampuan memilih media yang benar-benar selaras dengan tujuan pembelajaran. Dengan demikian, tren inovasi media menghadirkan peluang peningkatan minat belajar, tetapi sekaligus menimbulkan tantangan implementasi pada konteks sekolah yang beragam.

Masalah tersebut juga ditemukan pada pembelajaran IPAS kelas V MI Nurul Musthafa, khususnya pada materi rantai makanan. Berdasarkan observasi awal terhadap 13 siswa, pembelajaran masih lebih banyak berlangsung melalui penjelasan guru dan penggunaan bahan ajar konvensional. Sejumlah siswa kurang memperhatikan penjelasan, berbicara atau bermain ketika pembelajaran berlangsung, tidak segera merespons pertanyaan, serta belum berani menyampaikan pendapat. Keterlibatan dalam diskusi juga rendah karena aktivitas belajar belum memberi ruang yang cukup bagi setiap siswa untuk berinteraksi dengan materi maupun teman sekelas. Angket awal menunjukkan rata-rata minat belajar sebesar 46,15% dan berada pada kategori rendah. Kondisi ini dipengaruhi oleh pembelajaran yang monoton, minim variasi media, serta penyajian konsep rantai makanan yang belum sepenuhnya dikaitkan dengan aktivitas bermain dan pengalaman konkret siswa. Padahal, materi rantai makanan membutuhkan kemampuan mengenali hubungan antara produsen, konsumen, pengurai, dan keseimbangan ekosistem. Siswa diharapkan mampu mengonstruksi hubungan tersebut secara aktif, bukan hanya menghafal urutan organisme. Temuan awal ini memperlihatkan kesenjangan yang nyata antara pembelajaran IPAS yang seharusnya aktif dan menyenangkan dengan realitas pembelajaran yang masih pasif dan kurang menarik.

Rendahnya minat belajar perlu segera ditangani karena minat menentukan arah perhatian, ketekunan, partisipasi, dan kesediaan siswa untuk kembali terlibat dengan materi pembelajaran. Siswa yang kurang berminat cenderung tidak memusatkan perhatian, mudah terdistraksi, enggan bertanya, dan hanya mengikuti kegiatan untuk memenuhi tuntutan guru. Dalam pembelajaran IPAS, kondisi tersebut dapat menghambat terbentuknya pemahaman konseptual karena siswa harus menghubungkan fakta, proses,



sebab-akibat, dan fenomena yang terjadi di lingkungan. Pada materi rantai makanan, ketidakaktifan siswa berpotensi menyebabkan miskonsepsi mengenai aliran energi, peran organisme, serta dampak perubahan salah satu komponen terhadap keseimbangan ekosistem. Dalam jangka panjang, pembelajaran yang tidak menarik dapat memperkuat anggapan bahwa sains merupakan mata pelajaran sulit dan jauh dari kehidupan sehari-hari. Media pembelajaran dan permainan memiliki peran penting dalam meningkatkan perhatian, motivasi, interaksi sosial, dan pengalaman belajar siswa sekolah dasar (Sultonurohmah, 2024a). Apabila masalah ini dibiarkan, mutu proses pembelajaran, keberanian berkomunikasi, kerja sama kelompok, dan hasil belajar siswa dapat terus menurun. Oleh sebab itu, peningkatan minat belajar IPAS memiliki nilai strategis dan memerlukan tindakan kelas yang terencana, bertahap, serta dievaluasi secara berkelanjutan.

Berbagai solusi telah diterapkan untuk mengatasi rendahnya minat dan keterlibatan siswa, antara lain penggunaan media gambar, video, alat peraga, kuis digital, pembelajaran berbasis masalah, dan permainan edukatif. Media digital seperti Wordwall dapat meningkatkan ketertarikan siswa melalui tampilan visual dan umpan balik langsung, sedangkan Canva membantu guru menyajikan bahan belajar yang lebih kreatif (Agustianur et al., 2025). Permainan ular tangga juga telah dimodifikasi menjadi media belajar dengan memasukkan pertanyaan, tugas, gambar, atau kartu materi pada setiap petak. Wati (2021) menunjukkan bahwa media tersebut berpotensi meningkatkan hasil belajar sekolah dasar, sedangkan Mohamad Yudiyanto et al (2022) menemukan bahwa penggunaannya pada pembelajaran IPA mendorong aktivitas dan keterlibatan siswa. Kajian meta-analisis Azizah dan Azizah (2024) bahkan memperoleh ukuran efek rata-rata 1,36 dalam kategori tinggi terhadap hasil belajar matematika sekolah dasar. Namun, sebagian solusi digital bergantung pada perangkat dan jaringan, sedangkan penelitian permainan ular tangga lebih sering menilai hasil belajar daripada proses perkembangan minat. Keterbatasan tersebut menunjukkan perlunya media yang sederhana, murah, mudah direplikasi, dan dapat diperbaiki berdasarkan refleksi pembelajaran. Karena itu, permainan ular tangga kontekstual dipilih sebagai alternatif tindakan yang lebih sesuai dengan kondisi kelas.

Kajian mutakhir mengenai permainan edukatif memperlihatkan tiga kecenderungan utama. Pertama, penelitian pengembangan berfokus pada kelayakan desain media ular tangga, validasi ahli, dan respons pengguna. Wati (2021) serta Rizkiana & Sari (2024) menunjukkan bahwa permainan papan dapat dikembangkan sesuai materi dan karakteristik siswa sekolah dasar. Kedua, penelitian eksperimen atau meta-analisis lebih banyak menguji pengaruh media terhadap hasil belajar. Syawaluddin et al (2020) menemukan peningkatan minat dan hasil belajar IPS, sedangkan Azizah (2024) menyimpulkan bahwa media ular tangga memberikan efek tinggi terhadap prestasi



matematika. Ketiga, kajian implementatif menekankan peningkatan motivasi, partisipasi, dan interaksi sosial melalui suasana bermain. Mohamad Yudiyanto et al (2022) mengaplikasikannya pada pembelajaran IPA, sementara Sultonurohmah (2024) menegaskan fungsi permainan dalam meningkatkan motivasi siswa. Secara lebih luas, tinjauan sistematis Safitri et al (2025) terhadap 22 artikel menunjukkan bahwa game-based learning dapat meningkatkan kompetensi afektif, kognitif, dan psikomotor dalam pembelajaran sains. Sintesis tersebut memperlihatkan bahwa permainan edukatif umumnya efektif, tetapi kajian masih tersebar pada mata pelajaran, tujuan, metode, dan indikator yang berbeda sehingga belum sepenuhnya menjelaskan proses peningkatan minat belajar secara bertahap dalam pembelajaran IPAS.

Berdasarkan sintesis penelitian terdahulu, terdapat beberapa kesenjangan yang perlu diisi. Pertama, sebagian besar penelitian ular tangga menggunakan desain penelitian dan pengembangan, eksperimen, atau meta-analisis, sehingga lebih menekankan kelayakan produk dan perbedaan skor sebelum dan sesudah perlakuan. Pendekatan tersebut belum banyak menggambarkan bagaimana guru memperbaiki tindakan dari satu siklus ke siklus berikutnya berdasarkan respons nyata siswa. Kedua, fokus penelitian terdahulu lebih dominan pada matematika, IPS, Pendidikan Pancasila, atau hasil belajar kognitif, sedangkan minat belajar IPAS pada materi rantai makanan masih relatif terbatas. Ketiga, sejumlah kajian menyatakan adanya peningkatan motivasi dan aktivitas, tetapi belum memadukan data angket minat, observasi perilaku, keterlibatan diskusi, keberanian bertanya, dan refleksi tindakan dalam tiga siklus. Keempat, konteks madrasah ibtidaiyah dengan jumlah siswa yang relatif kecil belum banyak memperoleh perhatian, padahal karakteristik kelas semacam ini memungkinkan pengamatan perubahan perilaku secara lebih mendalam (Perdana et al., 2021). Penelitian ini diperlukan untuk mengisi kesenjangan tersebut melalui Penelitian Tindakan Kelas yang menerapkan media ular tangga secara bertahap, menyesuaikan tindakan berdasarkan refleksi setiap siklus, dan memusatkan analisis pada perkembangan minat belajar siswa kelas V MI Nurul Musthafa.

Penelitian ini menggunakan perspektif teori perkembangan minat empat fase yang dikemukakan Hidi dan Renninger. Teori tersebut menjelaskan bahwa minat berkembang melalui *triggered situational interest*, *maintained situational interest*, *emerging individual interest*, dan *well-developed individual interest* (Hidi & Ann Renninger, 2006). Pada fase awal, perhatian siswa dapat dipicu oleh kebaruan, kejutan, tampilan visual, atau aktivitas yang menyenangkan. Minat situasional kemudian dapat dipertahankan apabila siswa memperoleh pengalaman bermakna, tantangan yang sesuai, kesempatan berpartisipasi, umpan balik, dan dukungan sosial. Media permainan ular tangga relevan dengan teori ini karena menggabungkan papan visual, dadu, pion, aturan permainan, kartu pertanyaan, diskusi, dan kerja sama kelompok. Unsur tersebut diperkirakan memicu perhatian



sekaligus mempertahankan keterlibatan siswa selama pembelajaran. Perspektif *game-based learning* juga menekankan bahwa tujuan, aturan, tantangan, interaksi, dan umpan balik dapat membentuk pengalaman belajar yang aktif dan menyenangkan (Alotaibi, 2024). Dalam penelitian ini, minat belajar dipahami melalui indikator perhatian, perasaan senang, antusiasme, keberanian bertanya atau menjawab, dan keterlibatan dalam kegiatan kelompok. Kerangka teori tersebut menjadi dasar penyusunan tindakan, pengamatan perubahan perilaku, interpretasi data, serta penjelasan hubungan antara karakteristik permainan dan peningkatan minat belajar.

Kebaruan penelitian ini terletak pada integrasi media permainan ular tangga berbasis materi rantai makanan dengan proses perbaikan pembelajaran melalui tiga siklus tindakan pada konteks madrasah ibtidaiyah. Berbeda dari penelitian pengembangan yang terutama menghasilkan dan memvalidasi produk, penelitian ini menempatkan permainan sebagai tindakan pedagogis yang terus disempurnakan berdasarkan hasil observasi dan refleksi. Kartu soal, aturan bermain, pembagian kelompok, intensitas bimbingan guru, dan kesempatan partisipasi disesuaikan pada setiap siklus agar seluruh siswa terlibat. Penelitian ini juga tidak hanya menilai perubahan skor akhir, tetapi memperhatikan perkembangan perhatian, antusiasme, keberanian berkomunikasi, kerja sama, dan keterlibatan diskusi sebagai manifestasi minat belajar. Dengan demikian, penelitian menawarkan interpretasi yang lebih prosedural mengenai cara permainan sederhana memicu dan mempertahankan minat situasional siswa. Secara teoretis, penelitian memperkuat penerapan teori perkembangan minat dalam pembelajaran IPAS berbasis permainan. Secara praktis, hasilnya dapat menjadi contoh bagi guru dalam merancang media murah, kontekstual, dan mudah digunakan tanpa ketergantungan pada perangkat digital. Penelitian ini juga berkontribusi bagi madrasah dalam mengembangkan budaya pembelajaran aktif serta menyediakan dasar empiris untuk memilih strategi peningkatan minat belajar yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Berdasarkan permasalahan dan kesenjangan tersebut, penelitian ini bertujuan meningkatkan minat belajar siswa kelas V MI Nurul Musthafa pada pembelajaran IPAS materi rantai makanan melalui penerapan media permainan ular tangga. Secara khusus, penelitian diarahkan untuk mendeskripsikan kondisi awal minat belajar siswa, menjelaskan proses penerapan media pada setiap siklus, menganalisis perubahan perhatian, antusiasme, keberanian bertanya dan menjawab, serta keterlibatan siswa dalam diskusi kelompok, dan mengevaluasi peningkatan minat berdasarkan hasil observasi serta angket. Tindakan dilaksanakan melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi berdasarkan model Kemmis dan McTaggart, sehingga kelemahan pelaksanaan pada satu siklus dapat diperbaiki pada siklus berikutnya. Fokus penelitian bukan sekadar membuktikan bahwa permainan menyenangkan, melainkan menjelaskan bagaimana unsur



tantangan, aturan, pertanyaan, interaksi, dan umpan balik dalam permainan dapat meningkatkan kualitas keterlibatan siswa. Hasil penelitian diharapkan memberikan manfaat teoretis bagi pengembangan kajian minat belajar dan *game-based learning*, manfaat praktis bagi guru dalam memilih media pembelajaran IPAS, serta manfaat kelembagaan bagi madrasah dalam mengembangkan pembelajaran aktif, kolaboratif, kontekstual, dan berorientasi pada kebutuhan peserta didik.

METODE PENELITIAN

Unit analisis penelitian ini adalah minat belajar siswa dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) setelah diterapkannya media permainan ular tangga pada materi rantai makanan. Penelitian dilaksanakan di kelas V MI Nurul Musthafa pada semester genap tahun pelajaran 2025/2026. Subjek penelitian mencakup seluruh siswa kelas V yang berjumlah 13 orang sehingga pemilihan peserta menggunakan teknik sampling jenuh atau total sampling. Fokus tindakan diarahkan pada perubahan minat belajar yang tampak melalui perhatian terhadap penjelasan guru, perasaan senang, antusiasme mengikuti pembelajaran, keberanian bertanya dan menjawab, serta keterlibatan dalam permainan dan diskusi kelompok. Selain siswa, aktivitas guru selama merencanakan, melaksanakan, membimbing, dan mengevaluasi pembelajaran juga diamati untuk mengetahui keterlaksanaan tindakan. Materi rantai makanan dipilih karena memerlukan pemahaman mengenai hubungan antarmakhluk hidup, aliran energi, serta keseimbangan ekosistem yang lebih mudah dipelajari melalui pengalaman konkret dan interaksi. Dengan demikian, unit analisis tidak hanya berupa skor angket, tetapi juga perubahan perilaku belajar siswa dan mutu pelaksanaan media permainan ular tangga selama setiap siklus tindakan.

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif dengan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Desain tersebut dipilih karena penelitian berangkat dari masalah nyata berupa rendahnya minat belajar siswa dan diarahkan untuk memperbaiki praktik pembelajaran secara langsung melalui tindakan yang direncanakan, diamati, serta direfleksikan secara berkelanjutan. Model tindakan mengacu pada spiral Kemmis, McTaggart, dan Nixon yang meliputi perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi (Kemmis et al., 2014). Penelitian dilaksanakan dalam tiga siklus karena hasil pada siklus pertama belum memenuhi indikator keberhasilan sehingga dilakukan perbaikan pada siklus kedua dan ketiga. Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun modul ajar, papan ular tangga, pion, dadu, kartu soal, angket minat belajar, dan lembar observasi. Tahap tindakan berisi pembelajaran IPAS menggunakan permainan ular tangga secara berkelompok. Tahap observasi digunakan untuk merekam keterlibatan siswa dan keterlaksanaan pembelajaran, sedangkan refleksi digunakan untuk menentukan perbaikan



aturan permainan, bimbingan guru, pembagian peran, dan kesempatan partisipasi pada siklus berikutnya. PTK memungkinkan perubahan pembelajaran dinilai secara kontekstual tanpa memisahkan tindakan dari situasi kelas yang sebenarnya.

Data penelitian terdiri atas data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh langsung dari 13 siswa melalui angket minat belajar, hasil pengamatan aktivitas selama pembelajaran, serta skor sebelum dan sesudah tindakan pada setiap siklus. Data primer juga mencakup catatan observer mengenai perhatian, antusiasme, keberanian bertanya dan menjawab, kerja sama, kedisiplinan mengikuti aturan permainan, serta keaktifan siswa dalam diskusi kelompok. Seluruh siswa dijadikan sumber data karena jumlah populasi kelas relatif kecil dan setiap perubahan individual diperlukan untuk menggambarkan perkembangan tindakan secara utuh. Data sekunder diperoleh dari modul ajar, daftar hadir, jadwal pembelajaran, lembar kerja, kartu soal, hasil pekerjaan siswa, foto kegiatan, serta dokumen sekolah yang relevan dengan pelaksanaan penelitian. Dokumen tersebut digunakan untuk memeriksa kesesuaian antara rencana dan pelaksanaan tindakan serta memperkuat interpretasi terhadap data angket dan observasi. Penggunaan beberapa jenis sumber data dimaksudkan agar peningkatan minat belajar tidak hanya disimpulkan berdasarkan satu ukuran, tetapi didukung oleh bukti perilaku, skor angket, catatan proses, dan dokumentasi pelaksanaan pembelajaran selama prasiklus, siklus I, siklus II, dan siklus III.

Pengumpulan data dilakukan secara berurutan sejak prasiklus sampai siklus III. Pada tahap prasiklus, peneliti melakukan observasi pembelajaran dan membagikan angket untuk memperoleh gambaran awal minat belajar siswa. Kegiatan awal tersebut dilaksanakan pada 6 April 2026 di kelas V MI Nurul Musthafa. Selanjutnya, pada setiap siklus, guru melaksanakan pembelajaran IPAS materi rantai makanan menggunakan permainan ular tangga, sedangkan observer mencatat aktivitas guru dan siswa dengan lembar observasi terstruktur. Angket minat belajar diberikan sebelum dan sesudah tindakan untuk merekam perubahan perhatian, rasa senang, ketertarikan, antusiasme, dan keterlibatan siswa. Instrumen pendukung terdiri atas modul ajar, papan permainan, dadu, pion, kartu soal, lembar kerja, lembar observasi, angket, dan format dokumentasi. Selama permainan, siswa bergiliran melempar dadu, memindahkan pion, mengambil dan menjawab kartu soal, serta mendiskusikan jawaban bersama anggota kelompok. Data dicatat dalam bentuk skor, persentase, catatan lapangan, dan dokumentasi foto. Setelah setiap siklus, peneliti dan observer menelaah hasil pelaksanaan untuk mengidentifikasi kendala, seperti ketidakjelasan aturan, partisipasi yang belum merata, atau kebutuhan bimbingan tambahan, sebelum menyusun tindakan perbaikan pada siklus berikutnya.

Analisis data dilakukan melalui pemeriksaan kelengkapan instrumen, pemberian skor, pengelompokan berdasarkan indikator, tabulasi, penghitungan persentase, penyajian



dalam tabel dan grafik, penafsiran, serta penarikan kesimpulan. Skor angket setiap siswa dihitung dengan membandingkan skor perolehan dengan skor maksimum, kemudian dikonversi menjadi persentase dan kategori minat belajar. Perubahan skor sebelum dan sesudah tindakan dianalisis pula menggunakan *normalized gain* atau N-Gain, yaitu perbandingan antara peningkatan aktual dan peningkatan maksimum yang mungkin dicapai (Hake, 1998). Data observasi dianalisis secara deskriptif dengan mengidentifikasi kecenderungan perubahan perhatian, antusiasme, keberanian berkomunikasi, dan partisipasi kelompok pada setiap siklus. Hasil kuantitatif kemudian dibandingkan dengan catatan observasi dan dokumentasi agar interpretasi tidak hanya bergantung pada angket. Validitas isi instrumen dijaga melalui penelaahan kesesuaian butir dengan indikator minat belajar, kejelasan bahasa, serta keterbacaan sebelum digunakan karena setiap butir harus merepresentasikan konstruk yang diukur (Yusoff, 2019). Konsistensi prosedur dijaga dengan menggunakan format instrumen, petunjuk pengisian, dan kriteria penskoran yang sama. Keabsahan temuan diperkuat melalui triangulasi teknik antara angket, observasi, dan dokumentasi.

RESULTS AND DISCUSSION

Result

Kondisi Awal dan Pelaksanaan Siklus I

Hasil temuan pertama berkaitan dengan kondisi awal minat belajar dan perubahan yang tercatat pada siklus I. Observasi prasiklus pada 6 April 2026 melibatkan 13 siswa kelas V MI Nurul Musthafa. Catatan observasi memperlihatkan adanya siswa yang bermain sendiri ketika guru menjelaskan materi, kurang memusatkan perhatian, tidak segera memberikan respons terhadap pertanyaan, serta tampak bosan selama pembelajaran IPAS. Hasil angket prasiklus menghasilkan nilai rata-rata 46,15 dan ditempatkan pada kategori rendah. Setelah tindakan siklus I diterapkan melalui permainan ular tangga pada materi rantai makanan, rata-rata skor pretest tercatat 39,49 dan rata-rata posttest 69,38. Selisih rata-rata kedua pengukuran tersebut adalah 29,90. Perhitungan N-Gain menghasilkan rata-rata 0,51 atau 51%. Dari 13 siswa, satu siswa, yaitu R7, memperoleh N-Gain 0,78 atau 78%, sedangkan dua belas siswa lainnya memperoleh nilai antara 0,33 dan 0,67. Nilai terendah tercatat pada R12 sebesar 0,33 atau 33%. Dokumentasi kegiatan memperlihatkan siswa menggunakan papan permainan, pion, dadu, dan kartu soal secara berkelompok selama proses pembelajaran.



Tabel 1. Kondisi Prasiklus dan Hasil Siklus I

Tahapan	Rata-Rata Pretest	Rata-Rata Posttest	Selisih	N-Gain	Keterangan
Prasiklus	–	46,15	–	–	Minat belajar rendah
Siklus I	39,49	69,38	29,90	0,51 atau 51 %	1 siswa kategori tinggi dan 12 siswa kategori sedang

Data prasiklus dan siklus I dapat dijelaskan kembali melalui perubahan skor dan aktivitas yang tercatat. Sebelum tindakan diberikan, rata-rata angket seluruh siswa adalah 46,15. Pada siklus I, skor sebelum pembelajaran menggunakan permainan berada pada rata-rata 39,49, kemudian skor sesudah pembelajaran berada pada rata-rata 69,38. Kenaikan skor terjadi pada seluruh responden, meskipun besarnya tidak sama. R1 mengalami kenaikan dari 33,33 menjadi 66,67; R2 dari 46,67 menjadi 80,00; R7 dari 40,00 menjadi 86,67; dan R12 dari 40,00 menjadi 60,00. Nilai posttest siswa pada siklus ini berada pada rentang 60,00 sampai 86,67. Catatan observasi selama permainan memuat aktivitas siswa ketika melempar dadu, memindahkan pion, mengambil kartu soal, menjawab pertanyaan, dan berdiskusi dengan anggota kelompok. Beberapa siswa telah mengikuti urutan permainan, sedangkan beberapa siswa masih menunggu arahan guru atau jawaban teman. Sebagian siswa belum menyampaikan pendapat secara mandiri. Data angket, lembar observasi, dan dokumentasi tersebut dicatat pada akhir siklus sebagai bahan pelaksanaan tahap refleksi.

Tiga pola data tercatat pada temuan pertama. Pertama, seluruh siswa mengalami kenaikan antara skor pretest dan posttest pada siklus I, dengan rata-rata selisih 29,90. Kedua, distribusi N-Gain belum merata karena hanya satu siswa memperoleh nilai di atas 0,70, sedangkan dua belas siswa berada pada rentang 0,33–0,67. Ketiga, catatan observasi memuat peningkatan jumlah aktivitas belajar dibandingkan prasiklus, tetapi partisipasi lisan dan diskusi belum dilakukan secara merata oleh semua siswa. Siswa yang lebih aktif lebih sering menjawab kartu pertanyaan dan membantu anggota kelompok, sedangkan siswa yang kurang aktif lebih banyak mengikuti keputusan kelompok. Data juga mencatat bahwa beberapa siswa belum memahami seluruh aturan permainan pada awal pelaksanaan. Guru beberapa kali mengulang penjelasan mengenai giliran bermain, perpindahan pion, dan cara menjawab kartu soal. Berdasarkan dokumen refleksi siklus I, perbaikan yang direncanakan untuk siklus II mencakup penjelasan aturan secara lebih rinci, pemberian contoh sebelum permainan dimulai, pendampingan kelompok yang lebih intensif, dan pembagian kesempatan menjawab kepada setiap anggota kelompok. Semua catatan tersebut menjadi rangkaian data perubahan dari prasiklus menuju tindakan pertama.



Perubahan Minat Belajar pada Siklus II

Hasil temuan kedua berkaitan dengan data minat belajar setelah perbaikan tindakan pada siklus II. Pada siklus ini, guru memberikan penjelasan ulang mengenai aturan permainan, menyampaikan langkah pembelajaran secara berurutan, memberikan motivasi sebelum kegiatan, dan mendampingi diskusi kelompok. Hasil angket mencatat rata-rata pretest sebesar 51,54 dan rata-rata posttest sebesar 89,18. Selisih rata-rata skor adalah 37,64. Perhitungan N-Gain menghasilkan rata-rata 0,79 atau 79%. Sebanyak sepuluh siswa memperoleh N-Gain pada rentang 0,75–0,88, sedangkan tiga siswa memperoleh nilai pada rentang 0,57–0,71. Skor tertinggi tercatat pada R5 sebesar 0,88 atau 88%. R2, R7, R8, dan R10 masing-masing memperoleh 0,86 atau 86%. Nilai terendah tercatat pada R3 sebesar 0,57 atau 57%. Rata-rata posttest siklus II lebih tinggi 19,80 poin daripada rata-rata posttest siklus I. Dokumentasi kelas memuat kegiatan siswa yang bergiliran menjawab kartu soal, berdiskusi sebelum menetapkan jawaban, serta mengikuti perpindahan pion sesuai hasil lemparan dadu. Pada tahap ini, seluruh lembar angket dari 13 siswa dinyatakan lengkap dan dapat dihitung.

Tabel 2. Hasil Angket Minat Belajar Siklus II

Komponen	Hasil
Rata-rata pretest	51,54
Rata-rata posttest	89,18
Rata-rata selisih	37,64
Rata-rata N-Gain	0,79 atau 79%
Jumlah siswa kategori tinggi	10 siswa
Jumlah siswa kategori sedang	3 siswa
N-Gain tertinggi	0,88 atau 88%
N-Gain terendah	0,57 atau 57%

Penjelasan ulang data siklus II memperlihatkan bahwa skor posttest seluruh siswa berada pada rentang 86,67 sampai 93,33. R1 meningkat dari 46,67 menjadi 86,67; R2 dari 53,33 menjadi 93,33; R4 dari 60,00 menjadi 93,33; R5 dari 46,67 menjadi 93,33; dan R12 dari 53,33 menjadi 86,67. Tidak terdapat siswa dengan posttest di bawah 86,67. Dibandingkan siklus I, jumlah siswa dengan N-Gain kategori tinggi berubah dari satu siswa menjadi sepuluh siswa. Tiga siswa lainnya masih berada pada kategori sedang berdasarkan skor yang tercatat. Lembar observasi mencatat lebih banyak siswa mengikuti diskusi, mengajukan jawaban, dan memperhatikan giliran kelompok. Guru tetap memberikan



bantuan ketika kelompok mengalami kesulitan memahami pertanyaan atau menentukan hubungan antarkomponen rantai makanan. Pada beberapa kesempatan, jawaban dibahas kembali bersama kelas setelah giliran permainan selesai. Catatan dokumentasi juga memperlihatkan pembagian tugas yang lebih terlihat di dalam kelompok, yaitu siswa yang melempar dadu, memindahkan pion, membaca kartu, dan menyampaikan jawaban. Seluruh data dikumpulkan dengan format instrumen yang sama seperti siklus sebelumnya.

Pola pada temuan kedua terdiri atas empat kecenderungan data. Pertama, rata-rata selisih skor meningkat dari 29,90 pada siklus I menjadi 37,64 pada siklus II. Kedua, rata-rata N-Gain berubah dari 0,51 menjadi 0,79, dengan selisih 0,28. Ketiga, jumlah siswa pada kategori N-Gain tinggi bertambah dari satu menjadi sepuluh, sedangkan siswa pada kategori sedang berjumlah tiga. Keempat, catatan observasi memuat partisipasi yang lebih tersebar di antara anggota kelompok dibandingkan siklus I. Siswa tidak hanya menunggu jawaban dari satu anggota, tetapi mulai bergantian membaca pertanyaan, menyampaikan jawaban, dan menanggapi jawaban kelompok. Meskipun demikian, dokumen refleksi mencatat bahwa tiga siswa masih memperoleh N-Gain antara 0,57 dan 0,71, dan beberapa siswa masih memerlukan arahan ketika menjelaskan hubungan produsen, konsumen, dan pengurai. Berdasarkan catatan akhir siklus II, tindakan dilanjutkan ke siklus III dengan penguatan pembagian peran, pemberian kesempatan yang sama untuk menjawab, bimbingan terhadap siswa yang masih pasif, dan penegasan kembali konsep rantai makanan pada saat pembahasan kartu soal.

Capaian Siklus III dan Perubahan Antarsiklus

Hasil temuan ketiga memuat data pelaksanaan siklus III dan capaian akhir seluruh responden. Pada siklus III, rata-rata pretest tercatat 55,90, sedangkan rata-rata posttest mencapai 98,21. Selisih rata-rata kedua skor tersebut adalah 42,31. Perhitungan N-Gain menghasilkan rata-rata 0,97 atau 97%. Sembilan dari 13 siswa memperoleh N-Gain 1,00 atau 100%, yaitu R1, R2, R4, R5, R7, R8, R10, R12, dan R13. Empat siswa lainnya memperoleh N-Gain antara 0,83 dan 0,88. R3 memperoleh 0,83 atau 83%; R9 memperoleh 0,86 atau 86%; sedangkan R6 dan R11 masing-masing memperoleh 0,88 atau 88%. Skor posttest sembilan siswa mencapai 100,00, sementara empat siswa memperoleh 93,33. Lembar observasi mencatat bahwa seluruh siswa mengikuti alur permainan, mengambil giliran, membaca atau mendengarkan kartu soal, dan terlibat dalam penyampaian jawaban kelompok. Dokumentasi siklus III juga memuat kegiatan tanya jawab, pembahasan kartu soal, dan kerja sama antarsiswa selama permainan berlangsung. Seluruh lembar angket pada siklus ini juga terisi lengkap dan digunakan dalam rekapitulasi.



Tabel 3. Hasil Angket Minat Belajar Siklus III

Komponen	Hasil
Rata-rata pretest	55,90
Rata-rata posttest	98,21
Rata-rata selisih	42,31
Rata-rata N-Gain	0,97 atau 97%
Siswa memperoleh N-Gain 100%	9 siswa
Rentang N-Gain siswa lainnya	83%–88%
Skor posttest tertinggi	100,00
Skor posttest terendah	93,33

Data siklus III dapat dijelaskan melalui persebaran skor yang semakin mendekati nilai maksimum. Skor pretest siswa berada pada rentang 46,67–60,00, sedangkan posttest hanya memiliki dua nilai, yaitu 93,33 dan 100,00. Tidak terdapat siswa dengan N-Gain di bawah 0,83. Sembilan siswa mencapai peningkatan maksimum menurut perhitungan N-Gain, dan empat siswa lainnya berada pada rentang 0,83–0,88. Dibandingkan siklus II, rata-rata posttest berubah dari 89,18 menjadi 98,21 atau bertambah 9,03 poin. Rata-rata N-Gain bertambah dari 0,79 menjadi 0,97. Catatan observasi memuat perhatian siswa selama penjelasan, kesediaan mengikuti giliran, keberanian menyampaikan jawaban, dan keterlibatan dalam diskusi. Pertanyaan dan tanggapan siswa tercatat selama pembahasan materi rantai makanan. Pembagian peran di dalam kelompok dilakukan selama permainan dan setiap anggota memperoleh giliran berpartisipasi. Pada akhir kegiatan, guru dan siswa membahas jawaban pada kartu soal serta mencatat hasil kelompok. Angket, lembar observasi, hasil pekerjaan, dan dokumentasi foto dikumpulkan setelah kegiatan untuk melengkapi data siklus III. Jumlah siswa dengan skor posttest 100,00 tercatat lebih banyak daripada siklus sebelumnya.

Pola umum dari ketiga temuan terlihat pada urutan data prasiklus, siklus I, siklus II, dan siklus III. Rata-rata angket prasiklus tercatat 46,15. Rata-rata posttest pada siklus I, II, dan III berturut-turut adalah 69,38; 89,18; dan 98,21. Rata-rata N-Gain pada ketiga siklus berturut-turut adalah 0,51; 0,79; dan 0,97. Selisih skor pretest dan posttest juga bertambah secara berurutan dari 29,90 menjadi 37,64 dan 42,31. Distribusi siswa dengan N-Gain tinggi berubah dari satu siswa pada siklus I menjadi sepuluh siswa pada siklus II dan seluruh siswa pada siklus III. Catatan observasi bergerak dari kondisi siswa yang kurang memperhatikan dan pasif pada prasiklus, menuju keterlibatan awal yang belum merata pada siklus I, partisipasi yang lebih tersebar pada siklus II, dan keterlibatan seluruh siswa pada siklus III. Data terakhir mencatat nilai N-Gain terendah sebesar 0,83 dan tertinggi 1,00. Siklus dihentikan setelah data siklus III dikumpulkan dan indikator keberhasilan tindakan



tercatat telah tercapai. Rekapitulasi tersebut disajikan dalam tabel perbandingan antarsiklus dan grafik perkembangan persentase.

Tabel 4. Rekapitulasi Perubahan Minat Belajar Antarsiklus

Tahapan	Pretest	Posttest	Selisih	N-Gain/Persentase	Distribusi
Prasiklus	–	46,15	–	–	Kategori rendah
Siklus I	39,49	69,38	29,90	0,51 atau 51%	1 tinggi; 12 sedang
Siklus II	51,54	89,18	37,64	0,79 atau 79%	10 tinggi; 3 sedang
Siklus III	55,90	98,21	42,31	0,97 atau 97%	13 kategori tinggi

Discussion

Penelitian ini bertujuan meningkatkan minat belajar IPAS siswa kelas V MI Nurul Musthafa melalui permainan ular tangga pada materi rantai makanan. Hasil penelitian memperlihatkan tiga perubahan utama. Pertama, kondisi awal ditandai rata-rata minat belajar 46,15 dan perilaku belajar berupa kurangnya perhatian, rendahnya respons, serta keterlibatan diskusi yang terbatas. Kedua, setelah tindakan diberikan dan diperbaiki secara bertahap, rata-rata N-Gain meningkat dari 0,51 pada siklus I menjadi 0,79 pada siklus II. Ketiga, siklus III menghasilkan rata-rata N-Gain 0,97, dengan seluruh siswa berada pada kategori tinggi dan skor posttest berada pada rentang 93,33–100,00. Perubahan tersebut berjalan seiring dengan peningkatan perhatian, keberanian menjawab, keteraturan mengikuti giliran, dan partisipasi dalam kerja kelompok. Secara keseluruhan, hasil ini menegaskan bahwa perbaikan tindakan antarsiklus, bukan sekadar penggunaan alat permainan pada satu pertemuan, menjadi bagian penting dari peningkatan yang tercatat. Temuan tersebut juga memperlihatkan bahwa media sederhana dapat digunakan untuk mengorganisasi aktivitas belajar yang melibatkan tujuan, aturan, tantangan, interaksi, dan umpan balik dalam pembelajaran IPAS. Urutan perubahan tersebut menjadi dasar pembahasan mengenai proses terbentuknya minat belajar melalui permainan (Dean & Wenner, 2025).

Peningkatan minat belajar terjadi karena permainan mengubah posisi siswa dari penerima penjelasan menjadi pelaku kegiatan yang harus mengambil giliran, membaca atau mendengarkan pertanyaan, memilih jawaban, dan berkomunikasi dengan kelompok. Pada siklus I, kebaruan media telah menarik perhatian, tetapi ketidakjelasan aturan dan dominasi beberapa anggota membuat keterlibatan belum merata. Perbaikan pada siklus II berupa demonstrasi aturan, pembagian peran, motivasi, dan pendampingan kelompok mengurangi waktu menunggu serta memperluas kesempatan berpartisipasi. Pada siklus



III, siswa telah memahami pola permainan sehingga perhatian dapat diarahkan pada isi kartu dan hubungan konsep rantai makanan. Proses ini sesuai dengan model perkembangan minat empat fase yang menjelaskan bahwa minat situasional dapat dipicu oleh kebaruan, kemudian dipertahankan melalui aktivitas bermakna, dukungan, dan keterlibatan berulang (Hidi & Ann Renninger, 2006). Unsur tantangan, interaktivitas, kerja sama, dan umpan balik dalam *game-based learning* juga berkaitan dengan peningkatan motivasi serta keterlibatan anak (Alotaibi, 2024).

Hasil penelitian ini sejalan dengan Syawaluddin et al (2020), yang menemukan bahwa media ular tangga pada pembelajaran IPS sekolah dasar memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif, disertai partisipasi tinggi serta respons kesenangan siswa terhadap pembelajaran. Kesamaan utama terletak pada peningkatan minat dan partisipasi melalui permainan papan, sedangkan penelitian ini memperluas bukti tersebut pada pembelajaran IPAS materi rantai makanan dan menggunakan tiga siklus perbaikan. Temuan ini juga mendukung Wati (2021), yang melaporkan kenaikan ketuntasan hasil belajar setelah penggunaan ular tangga, Djo (2021), yang mencatat peningkatan minat belajar melalui media serupa, serta Mohamad Yudiyanto et al (2022), yang menerapkannya pada pembelajaran IPA. Berbeda dari penelitian pengembangan dan kajian hasil belajar, penelitian ini memusatkan perhatian pada perkembangan minat melalui kombinasi angket, observasi, dokumentasi, dan refleksi tindakan. Temuan juga searah dengan meta-analisis Azizah (2024) yang memperoleh ukuran efek rata-rata 1,36 untuk penggunaan ular tangga dalam pembelajaran matematika sekolah dasar. Dengan demikian, penelitian ini memperluas konteks mata pelajaran, indikator afektif, dan proses implementasi yang dikaji.

Makna temuan dapat dipahami melalui hubungan antara minat situasional, pengalaman bermain, dan struktur sosial pembelajaran. Papan, dadu, pion, dan kartu soal berfungsi sebagai pemicu perhatian, tetapi peningkatan tidak hanya berasal dari tampilan media. Aturan giliran menciptakan harapan untuk berpartisipasi; kartu soal menghubungkan permainan dengan tujuan akademik; diskusi kelompok menyediakan dukungan sosial; dan pembahasan guru memberikan umpan balik terhadap jawaban. Dalam model Hidi dan Renninger, rangkaian tersebut dapat mempertahankan minat situasional karena siswa memperoleh kesempatan berulang untuk berinteraksi dengan konten dan merasakan keberhasilan (Hidi & Ann Renninger, 2006). Pada konteks madrasah ibtidaiyah dengan 13 siswa, kelompok kecil juga memungkinkan guru mengamati siswa yang pasif dan menyesuaikan bimbingan pada siklus berikutnya. Temuan ini mendukung pandangan bahwa pembelajaran berbasis permainan berada di antara permainan bebas dan pengajaran langsung: tujuan ditetapkan guru, tetapi siswa tetap memiliki ruang memilih jawaban, berdiskusi, dan mengambil peran. Kajian lintas jenjang menunjukkan bahwa



pengalaman bermain yang mengandung pilihan, rasa ingin tahu, dan kegembiraan dapat membentuk pembelajaran aktif serta sosial.

Temuan penelitian memberikan implikasi teoretis bahwa perkembangan minat dalam pembelajaran berbasis permainan bersifat bertahap dan dipengaruhi kualitas desain tindakan. Media yang sama menghasilkan capaian berbeda ketika aturan, pembagian peran, bimbingan, dan umpan balik diperbaiki dari satu siklus ke siklus berikutnya. Hal ini menegaskan bahwa efektivitas permainan tidak dapat dilekatkan hanya pada bentuk medianya, tetapi pada keselarasan antara mekanisme permainan dan tujuan belajar. Secara praktis, ular tangga menawarkan alternatif media non digital yang relatif sederhana, dapat digunakan secara berulang, dan mendorong interaksi langsung. Sultonurohmah (2024) menegaskan bahwa media dan permainan dapat mengurangi kejenuhan serta menumbuhkan motivasi siswa, sedangkan kajian media interaktif pada pembelajaran IPA juga menggarisbawahi pentingnya strategi yang melibatkan siswa secara aktif. Namun, hasil penelitian ini dibatasi oleh jumlah subjek yang hanya 13 siswa, tidak adanya kelompok pembandingan, durasi tindakan yang terbatas, dan penggunaan angket yang dapat dipengaruhi respons sosial siswa. Nilai N-Gain yang sangat tinggi pada siklus III juga perlu dibaca bersama data observasi dan kualitas instrumen, bukan sebagai satu-satunya bukti keberhasilan.

Berdasarkan temuan, tindakan praktis yang dapat dilakukan adalah mengembangkan prosedur penggunaan ular tangga IPAS yang terdiri atas pemetaan tujuan, penyusunan kartu soal berjenjang, demonstrasi aturan, pembentukan kelompok kecil, rotasi peran, observasi partisipasi, pemberian umpan balik, dan refleksi setelah pembelajaran. Guru perlu memastikan bahwa setiap petak atau kartu memiliki hubungan langsung dengan indikator materi, bukan hanya berfungsi sebagai hiburan. Siswa yang pasif dapat diberi peran terstruktur sebagai pembaca kartu, penjelas jawaban, pencatat, atau penyimpul agar kesempatan berpartisipasi lebih merata. Madrasah dapat memfasilitasi lokakarya sederhana untuk membantu guru mengadaptasi permainan pada materi ekosistem, perubahan wujud, gaya, lingkungan sosial, dan topik IPAS lainnya. Penggunaan media juga perlu disertai evaluasi berkala melalui angket, observasi, dan tugas pemahaman agar peningkatan minat tidak terpisah dari pencapaian belajar. Penelitian lanjutan dapat melibatkan kelas lebih besar, kelompok pembandingan, pengukuran retensi, dan pemeriksaan validitas serta reliabilitas instrumen. Rekomendasi ini sejalan dengan bukti bahwa hasil pembelajaran berbasis permainan dipengaruhi oleh desain tantangan, interaksi, serta integrasi permainan dengan tujuan pembelajaran.



KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, Kesimpulan dari penelitian ini menunjukkan bahwa peningkatan minat belajar tidak hanya ditentukan oleh keberadaan media yang menarik, tetapi terutama oleh cara media tersebut dirancang, diterapkan, dievaluasi, dan diperbaiki secara bertahap. Pengalaman tiga siklus memperlihatkan bahwa permainan ular tangga pada awalnya belum langsung menghasilkan keterlibatan optimal karena siswa masih beradaptasi dengan aturan, pembagian peran, dan pola belajar yang lebih aktif. Setelah guru memperjelas prosedur, meningkatkan bimbingan kelompok, memberikan kesempatan yang merata, dan mengaitkan kartu soal dengan materi rantai makanan, minat belajar meningkat dari kondisi awal 46,15% menjadi 51% pada siklus I, 79% pada siklus II, dan 97% pada siklus III. Hikmah utama penelitian ini adalah bahwa media sederhana dapat menghasilkan perubahan besar apabila digunakan melalui proses refleksi yang konsisten dan berorientasi pada kebutuhan siswa. Pembelajaran yang menyenangkan bukan sekadar menghadirkan permainan, melainkan mengintegrasikan tujuan akademik, tantangan, interaksi, kerja sama, dan umpan balik. Dengan demikian, keberhasilan tindakan terletak pada perpaduan antara desain media, kualitas fasilitasi guru, dan kesempatan siswa untuk mengalami pembelajaran secara aktif.

Kekuatan penelitian ini terletak pada sumbangannya terhadap pengembangan kajian pembelajaran berbasis permainan dalam konteks IPAS di madrasah ibtdaiyah. Penelitian menyediakan data empiris bertahap mengenai perubahan minat belajar 13 siswa melalui tiga siklus, sehingga proses peningkatan dapat diamati sejak kondisi awal hingga tercapainya kategori sangat baik. Selain data persentase dan N-Gain, penelitian juga mencatat perubahan perilaku siswa berupa meningkatnya perhatian, keberanian bertanya dan menjawab, antusiasme mengikuti kegiatan, serta keterlibatan dalam diskusi kelompok. Secara konseptual, penelitian memperlihatkan bahwa permainan ular tangga tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi dapat diubah menjadi sarana pembelajaran terstruktur melalui penggunaan papan, pion, dadu, kartu soal, aturan giliran, dan kerja kelompok. Secara metodologis, penggunaan Penelitian Tindakan Kelas memungkinkan perbaikan tindakan dilakukan berdasarkan hasil observasi dan refleksi setiap siklus. Kontribusi lainnya adalah munculnya pertanyaan baru mengenai unsur permainan mana yang paling kuat memengaruhi minat, bagaimana keberlanjutan minat setelah tindakan berakhir, serta apakah peningkatan minat tersebut diikuti oleh pemahaman konsep dan hasil belajar jangka panjang.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu dipertimbangkan dalam membaca dan mengembangkan hasilnya. Pertama, penelitian hanya melibatkan 13 siswa dalam satu kelas di MI Nurul Musthafa sehingga hasilnya belum dapat digeneralisasikan



secara langsung ke sekolah, jenjang, atau karakteristik peserta didik yang berbeda. Kedua, penelitian tidak menggunakan kelompok pembanding, sehingga perubahan minat belajar belum dapat dibandingkan dengan kelas yang menggunakan media lain atau pembelajaran konvensional. Ketiga, durasi penelitian terbatas pada tiga siklus dan belum mengukur apakah minat belajar tetap bertahan setelah penggunaan permainan ular tangga dihentikan. Keempat, data utama bersumber dari angket, observasi, dan dokumentasi, sementara wawancara mendalam dengan siswa dan guru belum digunakan untuk menggali pengalaman, kesulitan, dan alasan perubahan minat secara lebih komprehensif. Kelima, penelitian lebih berfokus pada minat belajar dan belum menilai secara khusus penguasaan konsep rantai makanan, retensi pengetahuan, atau dampak terhadap hasil belajar. Penelitian selanjutnya perlu melibatkan sampel lebih luas, kelompok kontrol, pengukuran lanjutan, instrumen yang teruji, serta analisis hubungan antara minat, keterlibatan, pemahaman konsep, dan hasil belajar.

DAFTAR PUSTAKA

1. Agustianur, R., Muharlisiani, L. T., & Rahayu, M. (2025). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV C. *Journal in Teaching and Education Area*, 2(1), 55–66. <https://doi.org/10.69673/2ycqxp44>
2. Alotaibi, M. S. (2024). Game-based learning in early childhood education: a systematic review and meta-analysis. *Frontiers in Psychology*, 15, 1307881. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2024.1307881>
3. Amalia, M., Pratama, M. V., Pratiwi, N. A., & Fujiarti, A. (2024). Pengaruh Media Interaktif Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Kelas 4 SD. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 4(01), 39–47. <https://doi.org/10.57008/jjp.v4i01.689>
4. Azizah, F. K. (2024). The Influence of the Use of Educational Game Learning Media "Snake and Ladder" on Mathematics Learning Outcomes Elementary School Students. *At-Taqaddum*, 16(2), 93–107. <https://doi.org/10.21580/at.v16i2.21896>
5. Dean, S. N., & Wenner, J. A. (2025). Patterns and representation in play-based learning: a systematic meta-synthesis of empirical studies in K-13+ settings. *Frontiers in Education*, 10, 1557001. <https://doi.org/10.3389/feduc.2025.1557001>
6. Djo, K. (2021). Penerapan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V. In *Ekspektasi: Jurnal Pendidikan Ekonomi* (Vol. 6, Issue 1, pp. 32–38). <https://doi.org/10.37478/jpe.v6i1.991>
7. Ferlina, L., & Fratiwi, N. J. (2024). Edugame Wordwall: Sebuah Media Untuk



- Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Walada: Journal of Primary Education*, 3(2), 73–88. <https://doi.org/10.61798/wjpe.v3i2.126>
8. Hake, R. R. (1998). Interactive-engagement versus traditional methods: A six-thousand-student survey of mechanics test data for introductory physics courses. *American Journal of Physics*, 66(1), 64–74. <https://doi.org/10.1119/1.18809>
 9. Hidi, S., & Ann Renninger, K. (2006). The four-phase model of interest development. *Educational Psychologist*, 41(2), 111–127. https://doi.org/10.1207/s15326985ep4102_4
 10. Kemendikbudristek, BSKAP, & Kementerian Pendidikan Riset, dan Teknologi Republik Indonesia, K. (2022). *Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) pada Kurikulum Merdeka*.
 11. Kemmis, S., McTaggart, R., & Nixon, R. (2014). The action research planner: Doing critical participatory action research. In *The Action Research Planner: Doing Critical Participatory Action Research*. Springer. <https://doi.org/10.1007/978-981-4560-67-2>
 12. Mohamad Yudiyanto, Muhammad Jamil Arifillah, Peri Ramdani, & Masripah, I. (2022). Penerapan Permainan Ular Tangga Sebagai Pembelajaran Pada Mata Pelajaran IPA. *Murabbi*, 1(1), 1–13. <https://doi.org/10.69630/jm.v1i1.1>
 13. OECD. (2023). *PISA 2022 Results (Volume I): The State of Learning and Equity in Education*. OECD. <https://doi.org/10.1787/53f23881-ene> State of Learning and Equity in Education: Vol. I. OECD Publishing. <https://doi.org/10.1787/53f23881-en>
 14. Perdana, R., Sari, I. P., Wahyudi, A., Ariyani, Y. D., Apriani, A.-N., Rusiyono, R., & Rochaendi, E. (2021). Modul Digital Penelitian Tindakan Kelas. In *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952. (Vol. 3, Issue 1, pp. 1–102). <https://medium.com/@arifwicaksanaa/pengertian-use-case-a7e576e1b6bf>
 15. Rizkiana, F., & Sari, E. F. (2024). Snakes and Ladders Media to Improve Social Studies Learning Outcomes of Fifth Grade Elementary School Students. *Journal of Education Technology*, 8(2), 297–305. <https://doi.org/10.23887/jet.v8i2.75419>
 16. Safitri, R. R., Rahmania, U. G., Putri, A. F., & Jumadi, J. (2025). The Impact of Game-Based Learning on Student Competencies in Science: A systematic Review. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(1), 116–136. <https://doi.org/10.24832/jpnk.v10i1.5188>
 17. Sultonurohmah, N. (2024a). Peran Media Pembelajaran dan Permainan dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. In *BASICA Journal of Arts and Science in Primary Education* (Vol. 3, Issue 2, pp. 107–116). <https://doi.org/10.37680/basica.v3i2.4632>



18. Sultonurohmah, N. (2024b). Peran Media Pembelajaran dan Permainan dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *BASICA Journal of Arts and Science in Primary Education*, 3(2), 107–116. <https://doi.org/10.37680/basica.v3i2.4632>
19. Syawaluddin, A., Afriani Rachman, S., & Khaerunnisa. (2020). Developing Snake Ladder Game Learning Media to Increase Students' Interest and Learning Outcomes on Social Studies in Elementary School. *Simulation and Gaming*, 51(4), 432–442. <https://doi.org/10.1177/1046878120921902>
20. Wati, A. (2021). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 68–73. <https://doi.org/10.33487/mgr.v2i1.1728>
21. Yusoff, M. S. B. (2019). ABC of Content Validation and Content Validity Index Calculation. *Education in Medicine Journal*, 11(2), 49–54. <https://doi.org/10.21315/eimj2019.11.2.6>

