

PENERAPAN METODE PERMAINAN ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PRAMUKA DI MI TARBIYATUNNASYIIN 2 PACULGOWANG DIWEK JOMBANG

Siti Asiah,¹ Mochammad Satria Zihada,²

Universitas Pesantren Tinggi Darul 'Ulum Jombang

Email: sitiasiah@fai.unipdu.ac.id , ¹ mochsatriazihada@gmail.com ,²

Abstrak: Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya nilai hasil belajar siswa pada kegiatan pramuka. Implementasi penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada kegiatan pramuka kelas V materi sejarah pramuka di Madrasah Ibtidaiyah Tarbiyatunnasyiin 2 Paculgowang Diwek Jombang. Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas yang dilaksanakan sebanyak dua siklus dengan model Kurt Lewin. Subjek penelitian ini adalah siswa Madrasah Ibtidaiyah Tarbiyatunnasyiin 2 Paculgowang Diwek Jombang dengan jumlah 18 siswa. Teknik analisis data yang digunakan adalah Flow Model. Metode pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, tes dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode permainan ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam kegiatan pramuka kelas V di madrasah ibtidaiyah Tarbiyatunnasyiin 2 Paculgowang Diwek Jombang, dibuktikan dengan perolehan nilai yaitu pra siklus nilai rata-rata siswa adalah 58,8 dengan jumlah siswa tuntas hanya 7. Tahap Siklus I rata-rata siswa meningkat menjadi 65 dengan jumlah siswa tuntas ada 11, sedangkan tahap siklus 2 meningkat dengan rata-rata 75.

Kata kunci: permainan ular tangga, hasil belajar, pramuka

Abstract: This research was motivated by the low value of student learning outcomes in scout activities. The implementation of this research is to improve student learning outcomes in class V scout activities on scout history material at Madrasah Ibtidaiyah Tarbiyatunnasyiin 2 Paculgowang Diwek Jombang. This study used A Classroom Action Research which was carried out for two cycles with the Kurt Lewin model. The subjects of this study were students of Madrasah Ibtidaiyah Tarbiyatunnasyiin 2 Paculgowang Diwek Jombang with a total of 18 students. The data analysis technique used is the Flow Model. The data collection method uses observation, interviews, tests and documentation. The results showed that the snakes and ladders game method can improve student learning outcomes in class V scout activities at Madrasah ibtidaiyah Tarbiyatunnasyiin 2 Paculgowang Diwek Jombang, as evidenced by the acquisition of grades, namely the pre-cycle average score of students is 58.8 with the number of students completed only 7. The

average number of students in Cycle I increased to 65 with 11 students, while the 2nd cycle stage increased to an average of 75.

Keywords: snakes and ladders game, learning outcomes, scout

Pendahuluan

Kegiatan Pramuka memiliki peranan penting dalam pendidikan sekolah dasar salah satu pentingnya yaitu karena didalam kegiatan pramuka terdapat nilai-nilai kepramukaan yang nantinya akan bermanfaat bagi siswa seperti memiliki kepribadian yang bertakwa, beriman, berakhlak mulia, menjunjung tinggi nilai luhur serta mengamalkan pancasila dan berupaya ikut serta dalam membangun Negara Kesatuan Republik Indonesia.¹ Tujuan utama dari kegiatan pramuka adalah untuk menyiapkan peserta didik guna membentuk kepribadian yang aktif, kreatif, disiplin, beriman, bertakwa dan berakhlak mulia untuk mempersiapkan diri membangun masyarakat dan Negara Kesatuan Republik Indonesia.²

Permainan ular tangga merupakan suatu permainan yang dilaksanakan peserta didik dalam proses pembelajaran agar peserta didik dapat aktif dan semangat dalam melaksanakan proses pembelajaran.³ Permainan ular tangga merupakan metode yang tepat dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada kegiatan pramuka, metode adalah suatu cara atau proses sistematis yang dilakukan untuk melaksanakan suatu kegiatan agar tujuan yang diinginkan dapat tercapai.⁴ Metode ini merupakan metode yang menarik karena dapat merangsang keaktifan siswa dalam proses pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam kegiatan pramuka.⁵

Hasil belajar adalah hasil yang diberikan kepada siswa berupa penilaian setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menilai pengetahuan (kognitif), sikap (afektif), keterampilan (psikomotorik) pada diri siswa dengan adanya perubahan tingkah laku.⁶ Alasan penelitian ini adalah

¹Ida Varida Surjadi, *Mengenal Gerakan Pramuka* (Jakarta: Erlangga, 2012), 1-9.

²*Ibid.*, 8.

³Nadiya Ruhma, "Penerapan Metode *Drill* Menggunakan Media Ular Tangga Berbasis Keislaman Pembelajaran Matematika Kelas II MI Kudus," *Jurnal Review Pendidikan Dasar*, E-ISSN: 2460-8475, Vol. 9, No. 2 (Mei 2023), Hal. 138-143. Lihat di <http://journal.unesa.ac.id/index.php/PD>, diakses pada tanggal 26 Agustus 2023.

⁴Afi Parnawi, "Penerapan Metode Demonstrasi dalam Meningkatkan Kemampuan Praktek Salat Siswa Kelas IV SD-AI- Azhar Kota Batam", *Journal of Education*, P- ISSN:2655-1365, Volume 05, Nomor 02 (Februari 2023), Hal. 4603-4611. Lihat di <http://jonedu.org/index.php/joe>, diakses pada tanggal 17 Agustus 2023.

⁵Erika Rahayu, "Pengaruh Media Ular Tangga terhadap Hasil Belajar peserta didik kelas XI pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 10 Palembang," *Jurnal Profit*, Vol. 6, No. 2 (2019), Hal. 155-156. Lihat di <https://ejournal.unsri.ac.id/index.php/jp/article/view/9128>, diakses pada tanggal 26 Agustus 2023.

⁶Teni Nurrita, "Pengembangan Instrumen Penilaian Hasil Belajar Fisika Berorientasi Hots", *Jurnal Kumparan Fisika*, Vol. 3, No. 1 (2020), Hal. 171. Lihat di

dikarenakan rendahnya hasil belajar siswa pada kegiatan Pramuka di Kelas V MI Tarbiyatunnasyiin 2 Paculgowang Diwek Jombang. Penyebab rendahnya hasil belajar siswa dikarenakan metode yang digunakan hanya metode ceramah, sehingga siswa belum ikut berperan aktif dalam proses pembelajaran. Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam kegiatan Pramuka materi sejarah pramuka di Kelas V MI Tarbiyatunnasyiin 2 Paculgowang Diwek Jombang.⁷

Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah metode observasi, wawancara, dokumentasi dan tes. Pertama, observasi dalam sebuah penelitian diartikan sebagai pemusatan perhatian terhadap suatu objek dengan melibatkan seluruh indera untuk mendapatkan data.⁸ Observasi dilakukan dengan pengamatan saat pembelajaran dengan menggunakan pedoman pengamatan yang berisi tentang hasil belajar siswa terhadap kegiatan pramuka kelas V. Kedua, Wawancara adalah proses menggali informasi dengan wawancara kepada Pembina pramuka dan wali kelas untuk mengetahui sejauh mana hasil belajar siswa terhadap kegiatan pramuka.⁹ Ketiga, dokumentasi adalah pencarian data mengenai hal-hal variabel berupa catatan, buku, surat, prasasti, foto, video.¹⁰ Pencarian data berupa dokumen diperoleh dari daftar nilai siswa pra siklus, siklus I dan siklus II.¹¹ Keempat, tes digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diterapkannya metode permainan ular tangga, tes yang digunakan adalah tes tulis.¹²

https://ejournal.unib.ac.id/index.php/kumparan_fisika/article/download/8223/5495, diakses pada tanggal 26 Agustus 2023.

⁷Diah Wulandari, *Wawancara*, Jombang, 22 Desember 2022.

⁸Ilmayani Jufri, "Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama", *Journal Of Islamic Education*, P-ISSN: 2622-2671, E-ISSN: 2622-3201, Vol. 4, No.1 (Juli 2021), Hal. 61-70. Lihat di <https://ejournal.iainpalopo.ac.id/index.php/iqro/article/download/1868/1398>, diakses pada tanggal 26 Agustus 2023.

⁹Seng Hansen, "Infestigasi Teknik Wawancara dalam Penelitian Kualitatif Manajemen Konstruksi", *Jurnal Teknik Sipil*, Vol. 27, No. 3 (Desember 2020), Hal. 183-293. Lihat di <https://www.researchgate.net/profile/Seng-Hansen/publication/347909225>, diakses pada tanggal 26 Agustus 2023.

¹⁰Rahman Tanjung, "Manajemen Mutu dalam Penyelenggaraan Pendidikan", *Jurnal Pendidikan Glasser*, Vol. 6, No.1 (2022), 29-35. Hal. 183-293. Lihat di <https://lonsuit.unismuhluwuk.ac.id/glasser/article/viewFile/1481/642>, diakses pada tanggal 26 Agustus 2023.

¹¹Sampan, *Dokumentasi*, Tata Usaha MI Tarbiyatunnasyiin 2 Paculgowang Diwek Jombang, 21 Mei 2023.

¹²Seng Hansen, "Infestigasi Teknik Wawancara dalam Penelitian Kualitatif Manajemen Konstruksi", *Jurnal Teknik Sipil*, Vol. 27, No.3 (Desember 2020), Hal. 183-293. Hal. 183-293. Lihat di <https://www.researchgate.net/profile/Seng-Hansen/publication/347909225>, diakses pada tanggal 26 Agustus 2023.

Metode Pembelajaran

Kata metode berasal dari dua kata yaitu “*meta*” (melalui) dan “*hodos*” (jalan/cara). Sehingga dapat diartikan bahwa metode adalah suatu jalan/cara yang harus dilalui guna meraih suatu tujuan.¹³ Metode ialah urutan kerja yang tersusun untuk memudahkan melakukan suatu kegiatan agar mampu mencapai tujuan yang diinginkan. Wina Sanjaya mengatakan bahwa metode belajar yaitu cara untuk mengimplementasikan perencanaan yang sudah disusun yang bertujuan agar bisa mencapai tujuan pembelajaran dengan maksimal dan dapat menguasai tujuan-tujuan pembelajaran pendidikan.¹⁴

Metode belajar yaitu metode yang harus dikuasai guru dalam menyajikan materi pembelajaran agar siswa di kelas dapat memahami dengan baik terhadap materi yang diajarkan.¹⁵ Pemanfaatan metode pembelajaran dapat meningkatkan minat siswa untuk belajar hal-hal baru dalam materi pembelajaran yang diberikan oleh pembina sehingga dapat dengan mudah dipahami.

Manfaat metode pembelajaran secara umum manfaat metode dalam pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara pembina dan siswa sehingga pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Penggunaan metode pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan semangat belajar dan dayatarik bagi siswa, membangkitkan motivasi dan rangsangan untuk kegiatan belajar bahkan memberikan dampak psikologis bagi siswa. Tetapi secara lebih khusus ada beberapa manfaat media pembelajaran yang lebih rinci.

Wina Sanjaya mengatakan bahwa metode belajar yaitu cara untuk mengimplementasikan perencanaan yang sudah disusun yang bertujuan agar bisa mencapai tujuan pembelajaran dengan maksimal dan dapat menguasai tujuan-tujuan pembelajaran pendidikan. Interaksi dapat berlangsung di lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat, dimana hal tersebut akan mendukung peserta didik mengembangkan pengalaman pendidikannya.¹⁶

Metode Permainan Ular Tangga

Permainan ular tangga merupakan suatu permainan yang dilaksanakan peserta didik dalam proses pembelajaran agar peserta didik dapat aktif dan

¹³Rini Fitria, “Prospek dan Tantangan Dakwah Bil Qolam sebagai Metode Komunikasi Dakwah”, *Jurnal Ilmiah Syiar*, Vol. 19, No.2 (Desember 2019), Hal. 224-234. Lihat di <https://www.academia.edu/download/69768705/pdf.pdf>, diakses pada tanggal 26 Agustus 2023.

¹⁴Wina Sanjaya, *Kurikulum dan Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2018), 185.

¹⁵Halid Hanafi, *Ilmu Pendidikan Islam* (Yogyakarta: CV. Budi Utama, 019), 59.

¹⁶*Ibid.*, 185.

semangat dalam melaksanakan prose pembelajaran.¹⁷ Metode digunakan untuk meningkatkan hasil belajar pramuka siswa.

Langkah-langkah penggunaan metode pembelajaran permainan ular tangga adalah sebagai berikut: pertama, setiap peserta didik bergantian melemparkan dadu. Kedua, dadu yang menunjukkan mata dadu 5 maka peserta didik harus berjalan 5 kotak pada papan permainan ular. Ketiga, jika sudah dijalankan, kotak yang berisi pertanyaan dijawab oleh peserta didik jika benar peserta didik mendapatkan poin. Jika siswa mendapat ular maka siswa harus turun dari nomor yang sudah didapatnya dan jika mendapat tangga maka siswa naik sesuai arah tangga tersebut. Kelima, jika siswa berhasil meraih poin terbanyak dan mencapai garis finish maka siswa tersebut berhak menjadi pemenang.¹⁸

Metode permainan ular tangga memiliki beberapa manfaat antara lain memberikan ilmu pengetahuan kepada anak melalui proses bermain sambil belajar, merangsang daya pikir, daya cipta dan bahasa anak, menciptakan lingkungan bermain yang menarik dan menyenangkan serta belajar untuk bekerjasama. Metode permainan ular tangga memiliki kelebihan diantaranya: pertama, mudah dibawa dengan ukurannya yang kecil metode permainan ular tangga ini cukup fleksibel dan dapat digunakan dalam kelas ataupun diluar kelas. Kedua praktis, dilihat dari cara pembuatannya, permainan ular tangga dapat digunakan sebagai metode pembelajaran yang dimana tidak perlu memiliki keahlian khusus dalam membuat metode permainan ular tangga. Ketiga, melatih kemampuan kognitif siswa. Keempat, metode permainan ular tangga lebih ekonomis karena harga dari perlengkapan permainan ular tangga ini masih relative murah dan terjangkau. Kelima, permainan ular tangga sangat terkenal di lingkungan masyarakat, sehingga waktu yang diperlukan untuk mengajarkan permainan ini kepada siswa menjadi lebih cepat.¹⁹

Kekurangan metode permainan ular tangga antara lain: pertama, tidak dapat diselesaikan tepat waktu karena dikhawatirkan siswa akan menemui ekor ular dan terus-menerus turun angka. Kedua, penggunaan metode per-

¹⁷Nadiya Ruhma, "Penerapan Metode *Drill* Menggunakan Media Ular Tangga Berbasis Keislaman Pembelajaran Matematika Kelas II MI Kudus," *Jurnal Review Pendidikan Dasar*, E-ISSN: 2460-8475, Vol. 9, No. 2 (Mei 2023), Hal. 138-143. Lihat di <http://journal.unesa.ac.id/index.php/PD>, diakses pada tanggal 26 Agustus 2023.

¹⁸Erika Rahayu, "Pengaruh Media Ular Tangga terhadap Hasil Belajar peserta didik kelas XI pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 10 Palembang," *Jurnal Profit*, Vol. 6, No. 2 (2019), Hal. 155-156. Lihat di <https://ejournal.unsri.ac.id/index.php/jp/article/view/9128>, diakses pada tanggal 26 Agustus 2023.

¹⁹Ida Yanti, "Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Siswa Kelas II SDN 12 Taliwang," *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, ISSN: 2502-7069, Vol. 6, No. 3, (November 2021), Hal. 509-516. Lihat di <https://jipp.unram.ac.id/index.php/jipp/article/download/280/210>, diakses pada tanggal 26 Agustus 2023.

mianan ular tangga memerlukan banyak waktu untuk menjelaskan kepada siswa. Ketiga, permainan ular tangga tidak dapat mengembangkan semua materi pembelajaran. Keempat, kurangnya pemahaman aturan permainan oleh siswa dapat menimbulkan kericuhan. Kelima, bagi siswa yang kurang menguasai materi dengan baik akan mengalami kesulitan dalam bermain.²⁰ Penggunaan metode permainan ular tangga seorang pembina harus memiliki keterampilan dalam menggunakan metode ini sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan.²¹

Hasil Belajar

Teori taksonomi bloom yang dikemukakan oleh Benjamin Samuel Bloom mengemukakan bahwa kecerdasan manusia secara operasional dibagi menjadi tiga dimensi antara lain: yaitu ranah kognitif yaitu kecerdasan manusia yang berhubungan dengan pengetahuan atau ingatan, pemahaman, dan evaluasi ranah afektif yaitu kecerdasan manusia yang berhubungan dengan aspek moral dan sikap. Ranah psikomotori yaitu kecerdasan manusia yang berhubungan dengan keterampilan motorik dari tiga ranah hasil belajar.²² Titik fokus penelitian ini adalah pada ranah kognitif karena siswa akan memperoleh pengetahuan dan ingatan tentang materi sejarah pramuka.

Karakteristik hasil belajar adalah adanya perubahan perilaku dalam diri individu, artinya seorang yang lebih mengalami proses belajar itu akan berubah tingkah lakunya. Tetapi tidak semua perubahan tingkah laku merupakan hasil belajar. Perubahan tingkah laku mempunyai ciri-ciri sebagai berikut: perubahan yang di sadari, perubahan yang bersifat kontinu (berkesinambungan), perubahan yang bersifat fungsional, perubahan bersifat positif, perubahan yang diperoleh senantiasa bertambah sehingga berbeda dengan keadaan sebelumnya, perubahan bersifat aktif, perubahan yang bersifat permanen (menetap), dan perubahan yang bertujuan dan terarah.²³

²⁰Erika Rahayu, "Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi", *Jurnal Profit*, P-ISSN: 2355-7176, Vol. 6, No. 2 (November 2019), Hal. 155-166. Lihat di <https://ejournal.unsri.ac.id/index.php/jp/article/view/9128>, diakses pada tanggal 26 Agustus 2023.

²¹*Ibid.*, 160.

²²Ferdinal Lafendry, "Teori Pendidikan Tuntas *Mastry Learning* Benyamin S. Bloom", *Jurnal Tarbawi*, P-ISSN: 2088-5733, Vol. 6, No. 1 (Februari 2023), Hal. 1-11. Lihat di <https://stai-binamadani.e-journal.id/Tarbawi/article/download/459/320>, diakses pada tanggal 26 Agustus 2023.

²³Yuridiya Fridayanti, "Pengembangan Media Pembelajaran Audio-Visual pada Materi Hidrosfer untuk Mengukur Hasil Belajar Peserta didik SMP/MTS", Vol. 1, No. 3 (Juli 2022), Hal. 49-60. Lihat di <https://jurnal.jomparnd.com/index.php/jp/article/download/75/181>, diakses pada tanggal 26 Agustus 2023.

Hasil belajar adalah hasil yang diberikan kepada siswa berupa penilaian setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menilai pengetahuan (kognitif), sikap (afektif), keterampilan (psikomotorik) pada diri siswa dengan adanya perubahan tingkah laku.²⁴

Tipe hasil belajar antara lain:²⁵ pertama, tipe hasil belajar kognitif yang meliputi tipe hasil belajar pengetahuan hafalan (*knowledge*) yaitu pengetahuan hafalan termasuk pengetahuan yang sifatnya faktual, dan pengetahuan yang juga mengenai hal-hal yang perlu di ingat kembali. Tipe hasil belajar pemahaman (*comprehention*) yaitu pemahaman adalah kemampuan untuk memahami atau makna arti dari sebuah konsep. Tipe hasil penerapan (aplikasi) yaitu kemampuan untuk menerapkan dan mengabstraksi suatu konsep, ide, rumus, hukum dalam situasi yang baru. Misalnya memecahkan masalah dengan menggunakan rumus tertentu. Tipe hasil belajar analisis yaitu kesanggupan memecah, megurai suatu integritas (kesatuan yang utuh), menjadi unsur-unsur atau bagian-bagian yang mempunyai arti. Seperti membuat garis, memisahkan dsan sebagainya. Tipe hasil belajar sintesis yaitu menekankan pada unsur kesanggupan menguraikan suatu integritas menjadi bagian yang bermakna. Tipe hasil belajar evaluasi yaitu kemampuan untuk membuat keputusan tentang nilai sesuatu berdasarkan *judgment* yang dimilikinya. Kedua, tipe hasil belajar afektif yang berkenaan dengan sikap dan nilai. Tampak pada siswa dalam berbagai tingkah laku. Seperti, antusias, perhatian terhadap pelajaran, disiplin. Ketiga, tipe hasil belajar psikomotorik hasil belajar psikomotor diwujudkan dalam bentuk ketampilan (*skill*), kemampuan bertindak secara individu (*person*).

Indikator hasil belajar adalah sebagai berikut:²⁶ pertama, mengetahui sejarah singkat pramuka dunia, yaitu siswa dapat memahami sejarah singkat berdirinya pramuka dunia. Kedua, mengetahui sejarah singkat pramuka di Indonesia, yaitu siswa dapat menjawab pertanyaan dari pembina mengenai sejarah pramuka di Indonesia.

Pramuka

Hakikat kegiatan pramuka MI di dunia pendidikan saat ini adalah membentuk manusia yang bertakwa, disiplin memiliki rasa gotong-royong serta rasa cinta tanah air merupakan salah satu poin penting yang harus dimiliki semua siswa. Oleh karena itu, kegiatan pramuka memiliki beberapa aspek antara lain dapat mengembangkan prosesnya dalam berpikir dengan cara merancang, mengingat, memahami, mencari jalan keluar atas setiap hal

²⁴*Ibid.*, 171.

²⁵Rusman, *Belajar Dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta: Kharisma Putra Utama, 2017), 130.

²⁶Diah Wulandari, *Program Kerja Pramuka Kelas V MI Tarbiyatunnasyiin 2 Paculgowang Diwek Jombang*, Jombang 20 Juni 2023.

yang ditemui.²⁷ Melihat hal ini, sangat penting bagi kita sebagai pendidik untuk turut serta dalam membantu mengembangkan aspek perkembangan kognitif anak sebagai bekal keberhasilannya di masa mendatang.²⁸

Kegiatan pramuka merupakan pembelajaran yang wajib di sekolah dasar dan didukung dengan adanya tenaga pendidik yang berkemampuan mengajarkan serta minimal sudah memiliki ijazah KMD. Kegiatan pramuka ini sebagai kegiatan ekstrakurikuler dan ditekankan pada kemampuan penguasaan materi siswa pada kegiatan pramuka dengan metode yang menyenangkan agar siswa mudah memahami materi.²⁹

Tujuan kegiatan pramuka adalah sebagai berikut: pertama, membina kaum muda dalam mencapai potensi-potensi spiritual, sosial, intelektual dan fisiknya agar mereka bisa membentuk kebhinekaan dan akhlak yang mulia, menanamkan sikap cinta tanah air dan bangsa serta bermanfaat untuk sesama. Kedua, mencetak generasi yang memiliki kebhinekaan beriman, berakhlak mulia serta berjiwa patriotik dan sehat jasmani rohani.³⁰

Materi pembelajaran dalam kegiatan pramuka adalah sebagai berikut : Sejarah pramuka Indonesia, Sejarah pramuka dunia, 10 dasa darma pramuka, Tri Satya, penerapan dasa darma, penerapan tri satya, pendiri gerakan pramuka Indonesia, pendiri gerakan pramuka Dunia, pengertian gerakan kepanduan, macam-macam organisasi gerakan kepanduan, lambing gerakan pramuka, lambing gerakan kepanduan dunia.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pra Siklus

Melaksanakan kegiatan observasi dan wawancara guna menggali data dan mengetahui permasalahan dalam penelitian, melakukan observasi ketika sedang melakukan pembelajaran di kelas yang dilakukan oleh pembina pramuka dan melaksanakan wawancara dengan pembina tersebut. Kegiatan observasi ini dilaksanakan pada tanggal 23 Mei 2023 di MI Tarbiyatunnasyiin Paculgowang Diwek Jombang. Selain itu, tujuan wawancara yaitu untuk menggali informasi lebih dalam mengenai apa yang terjadi saat proses pem-

²⁷Yosita Wisman, "Teori Belajar Kognitif dan Implementasi dalam Proses Pembelajaran", *Jurnal Ilmiah Kanderang Tingang*, ISSN: 2087-166X, Vol. 11, No 1 (Juni 2020). Hal. 209-213. Lihat di <https://chem-upr.education/ojs/index.php/JIKT/article/download/88/114>, diakses pada tanggal 26 Agustus 2023.

²⁸Khusnul Khotimah, "Implementasi Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget pada Anak Usia Dini", *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, E- ISSN: 2962-4630, Vol. 2, No 1 (Juli 2023). Hal. 1-16. Lihat di <https://jurnal.staithawalib.ac.id/index.php/altahdzib/article/download/196/127>, diakses pada tanggal 26 Agustus 2023.

²⁹Agus Arwani, *Buku Panduan Pramuka Penggalang* (Yogyakarta: CV. Andi Offset, 2015), 43.

³⁰*Ibid.*, 43.

belajaran berlangsung. Melakukan wawancara kepada siswa kelas V guna menguatkan hasil wawancara dengan pembina.

Berdasar hasil observasi tersebut didapatkan informasi sebagai berikut: pertama, proses pembelajaran, pembina menggunakan metode yang di mana mengakibatkan siswa kurang aktif dalam pembelajaran dan akhirnya berdampak pada hasil belajar siswa. Kedua, kurang interaksi antar siswa dan juga pembina saat pembelajaran, karena pembelajaran menggunakan metode konvensional dan membuat siswa merasa bosan karena ada siswa yang kurang aktif dalam pembelajaran.³¹ Ketiga, penggunaan metode dalam pembelajaran kurang maksimal. Keempat, hasil nilai siswa tidak mencapai maksimal khususnya pada kegiatan pramuka materi sejarah pramuka. Informasi terkait didapatkan dari penilaian harian siswa.³²

Berdasarkan temuan hasil observasi dan wawancara tersebut, maka perlu dilakukan perbaikan dalam proses pembelajaran khususnya tentang materi sejarah pramuka, yaitu dengan menggunakan metode permainan ular tangga. Sebelumnya mengkordinasikan penggunaan metode ini kepada pembina pramuka kelas V dan pembina menyetujuinya, sehingga dapat melanjutkan kegiatan penelitian dengan melakukan penerapan metode permainan ular tangga tersebut.

Pre Test tahap ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana kondisi awal pembelajaran sebelum diterapkan metode permainan ular tangga di kelas V. kegiatan *pre test* dilakukan untuk mengetahui berapa jauh hasil belajar siswa dalam kegiatan pramuka. *Pre test* ini dilakukan sebagai perbandingan mengetahui bagaimana hasil belajar siswa sebelum dan sesudah di terapkan metode permainan ular tangga. Hasil *pre test* dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1
Rekapitulasi Hasil Pra Siklus

No	Ketereangan	Hasil
1	Ketuntasan minimal	70
2	Total nilai siswa	1060
3	Nilai rata-rata	58
4	Jumlah siswa yang tidak tuntas	11
5	Jumlah siswa yang tuntas	7
6	Persentase ketidaktuntasan klasikal	61,1%
7	Persentase ketuntasan klasikal	38,8%

Tabel 1, diperoleh hasil belajar pra siklus untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas V di MI Tarbiyatunnasyiin 2 Paculgowang Diwek Jombang masih terbilang sangat rendah yakni dari 18 siswa hanya 7 siswa yang

³¹Diah Wulandari, *Wawancara*, Jombang, 10 Januari 2023.

³²Diah Wulandari, *Wawancara*, Jombang, 10 Januari 2022.

nilainya sudah mencapai KKM, sehingga perlu ditingkatkan untuk mencapai hasil belajar di atas KKM. Ketidaktuntasan siswa disebabkan karena anak-anak kurang aktif dan kurang fokus saat pembelajaran dikarenakan hanya menggunakan metode konvensional atau ceramah yang membuat mereka mudah bosan dalam kegiatan pramuka.

Merujuk dari tabel 1 dapat disimpulkan bahwa ketuntasan belajar secara klasikal pada tes awal *pre test* yaitu sebesar 38,8 % termasuk kategori sedang dan belum mencapai tahap ketuntasan secara klasikal yang ditetapkan Depdikbud bahwa dikatakan tuntas secara klasikal apabila minimal 85% dari jumlah siswa yang ada di kelas telah tuntas belajar. Berdasarkan pada hal tersebut selanjutnya dilakukan tahap tindakan dengan menggunakan siklus I untuk meningkatkan hasil belajar siswa materi sejarah pramuka pada kegiatan pramuka kelas V di MI Tarbiyatunnasyiin 2 Paculgowang Diwek Jombang dengan menggunakan metode permainan ular tangga.

Siklus I

Siklus I dilaksanakan pada tanggal 25 Mei 2023 dengan durasi 1 jam pelajaran. Pertemuan ini penggunaan metode mulai diterapkan dalam kegiatan pembelajaran materi sejarah pramuka. Kegiatan awal berisi tentang penjelasan mengenai apa metode permainan ular tangga dan bagaimana langkah-langkah menggunakan metode permainan ular tangga, peneliti melaksanakan empat tahapan yaitu, perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan dan refleksi.

Tahap ini meliputi persiapan materi pembelajaran dan perangkat pembelajaran berupa PROKER (Program Kerja), PROKER membuat seluruh konsep pembelajaran berupa sumber belajar, metode pembelajaran dan evaluasi pembelajaran, menyiapkan lembar soal yang akan digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran sebagai tolak ukur hasil belajar siswa selain itu juga menyiapkan lembar observasi aktivitas pembina dan siswa untuk merekam jalannya pembelajaran.

Perolehan nilai siswa dalam kegiatan *pos test* siklus I yang telah dilaksanakan menunjukkan hasil bahwa dari 18 siswa yang mengikuti *post test* terdapat 7 siswa yang belum tuntas dan 11 siswa yang tuntas. Perolehan nilai siswa dalam kegiatan *pos test* siklus 1 yang telah dilaksanakan menunjukkan hasil bahwa dari 18 siswa yang mengikuti *pos test* terdapat 7 siswa yang belum tuntas dan 11 siswa yang tuntas. Dibuktikan dengan nilai yang diperoleh di atas KKM yang telah ditentukan oleh madrasah yakni 70. Hasil yang didapat dalam kegiatan siklus 1 dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 2
Rekapitulasi Hasil Siklus I

No	Keterangan	Hasil
1	Ketuntasan minimal	70
2	Total nilai siswa	11800
3	Nilai rata-rata	65
4	Jumlah siswa yang tidak tuntas	7
5	Jumlah siswa yang tuntas	11
6	Persentase ketidaktuntasan klasikal	38,8%
7	Persentase ketuntasan klasikal	61,1%

Tabel 2, dapat dikatakan bahwa terjadi kenaikan presentase ketuntasan hasil belajar siswa kelas V dibandingkan dengan pra siklus. Hasil lembar kerja siswa pada kegiatan pramuka khususnya materi sejarah pramuka mengalami peningkatan dibandingkan sebelum diterapkan metode permainan ular tangga, ketidaktuntasan siswa disebabkan karena anak-anak kurang memahami penggunaan metode dikarenakan belum pernah diterapkannya metode tersebut dan masih ada siswa yang kurang memperhatikan instruksi pembina sehingga menghambat proses pembelajaran dalam menggunakan metode permainan ular tangga. Adanya kelas lain yang datang melihat kegiatan pembelajaran mengakibatkan anak-anak tidak fokus dalam pembelajaran.

Merujuk pada tabel 1 dapat disimpulkan bahwa ketuntasan belajar secara klasikal pada tahap siklus I mengalami peningkatan dibandingkan pra siklus adapun selisihnya yaitu 39% tahap siklus I ketuntasan belajar klasikal sebesar 61,1% termasuk kategori tinggi, akan tetapi belum mencapai tahap pementasan secara klasikal yang ditetapkan oleh Depdikbud disebut yakni dikatakan tuntas secara klasikal apabila ketuntasan minimal 85% dari jumlah siswa yang ada di kelas telah tuntas belajar, masih ada beberapa siswa yang belum tuntas berdasarkan hal tersebut selanjutnya dilakukan tahap tindakan dengan menggunakan siklus II untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi sejarah pramuka pada kegiatan pramuka kelas V di MI Tarbiyatunnasyiin 2 Paculgowang Diwek Jombang.

Setelah melakukan pembelajaran pada siklus 1 dan menganalisis hasil pengamatan kemudian mengadakan refleksi. Diperoleh hasil terdapat 7 siswa yang belum mencapai nilai KKM materi yang telah disampaikan. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor yaitu yang pertama metode pembelajaran baru untuk siswa karena itu merupakan pengalaman mereka yang pertama kali menggunakan metode permainan ular tangga di kelas dengan memperhatikan instruksi dari pembina. Kedua, pembelajaran menggunakan metode permainan ular tangga sulit untuk diamati bagi siswa yang duduk di bangku paling belakang karena ukurannya kecil dan tertutup

oleh teman yang berada di posisi depannya. Ketiga, kurang dalam mengelola kelas karena antusias siswa yang tinggi untuk merespon pertanyaan maupun ucapan yang dilontarkan oleh pembina yang menyebabkan siswa ingin maju ke depan yang kemudian menutupi bagian depan permainan ular tangga. Keempat, beberapa siswa masih ada yang tidak fokus karena terganggu oleh teman-teman di sebelahnya.

Upaya untuk memperbaiki hal-hal tersebut maka diperlukan perbaikan diantaranya yaitu pembina lebih memperjelas materi agar siswa lebih paham serta melakukan modifikasi langkah-langkah penggunaan metode permainan ular tangga yang sebelumnya bersifat kelompok besar dipecah kembali menjadi beberapa kelompok kecil agar dapat mengkondisikan siswa yang hiperaktif atau siswa yang membuat gaduh di kelas.

Siklus II

Persiapan pelaksanaan siklus II ini tidak jauh berbeda dengan pelaksanaan siklus I yakni menyiapkan perangkat pembelajaran yang meliputi; proker, kisi-kisi, lembar latihan soal, dan lembar observasi.

Tahap siklus dua mengalami peningkatan yang lebih baik dari segi hasil belajar maupun keaktifan siswa yang mana berpengaruh terhadap situasi yang ada di dalam kelas siswa merasa senang dengan adanya metode pembelajaran yang baru dan siswa lebih memahami penggunaan metode sehingga suasana dalam ruang kelas relatif lebih kondusif dibandingkan pada siklus I sedangkan dari segi hasil belajar siswa mengalami peningkatan dengan persentase ketuntasan belajar mencapai 88,8% hasil perolehan *post test* pada siklus II dapat dilihat dari tabel berikut ini:

Tabel 3
Rekapitulasi Hasil Siklus II

No	Keterangan	Hasil
1	Ketuntasan minimal	70
2	Total nilai siswa	1360
3	Nilai rata-rata	75,5
4	Jumlah siswa yang tidak tuntas	2
5	Jumlah siswa yang tuntas	16
6	Presentase ketidaktuntasan klasikal	11,1%
7	Presentase ketuntasan	88,8%

Tabel 3 menunjukkan setelah melaksanakan siklus II masih ada siswa yang belum tuntas atau belum menguasai materi pembelajaran tentang sejarah pramuka dan ada 16 siswa yang tuntas dibuktikan dengan perolehan nilai KKM yang telah ditentukan oleh madrasah yakni 70. Ketidaktuntasan siswa dikarenakan faktor keterlambatan dalam berpikir, belum bisa bekerjasama dengan kelompok, belum bisa memilah mana poin-poin penting yang ada dalam materi pembelajaran serta belum bisa mencerna

materi pembelajaran. Pencapaian presentase ketuntasan belajar pada siklus dua ini tidak terlepas dari modifikasi langkah-langkah media pembelajaran dengan merujuk pada hasil refleksi pada siklus I.

Merujuk tabel 1 dapat disimpulkan bahwa ketuntasan belajar secara klasikal pada tahap siklus II mengalami peningkatan dibandingkan dengan tahap siklus I selisihnya tidak begitu jauh dengan sebelumnya pada siklus satu yakni 29,9% dari siklus II ketuntasan belajar klasikalnya sebesar 88,8% termasuk kategori sangat tinggi.

Berdasarkan hasil pengamatan pada siklus II ini siswa lebih paham mengenai cara kerja metode permainan ular tangga. Setelah melakukan perbaikan dengan mengacu pada pelaksanaan siklus I diperoleh hasil dan ada dua siswa yang belum tuntas dari 18 siswa yang tuntas. Hal ini disebabkan karena langkah-langkah pembelajaran dalam penggunaan metode permainan ular tangga yang dilakukan pada siklus II sudah dimodifikasi sehingga selama proses pembelajaran aktivitas siswa meningkat lebih baik serta persentasi belajar siswa pun menjadi lebih baik daripada siklus I meskipun masih ada dua siswa yang kurang fokus dalam mengikuti pembelajaran sepenuhnya.

Rekapitulasi Nilai Siswa dari Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II

Setelah pelaksanaan pra siklus sampai dengan siklus II telah mendapatkan hasil guna mengetahui perbandingan nilai sebelum dan sesudah diterapkannya media adapun perolehan hasil belajar disajikan pada tabel berikut ini:

Tabel 4
Rekapitulasi Nilai Siswa dari Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II

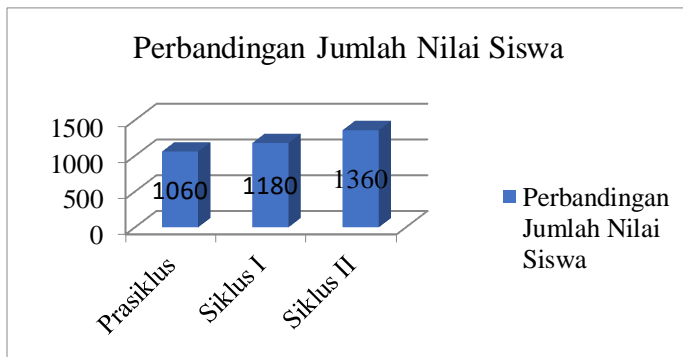
No	Keterangan	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
1	Kriteria ketuntasan minimal	70	70	70
2	Total nilai siswa	1060	1180	1360
3	Total nilai rata-rata	58,8	65,5	75,5
4	Jumlah siswa yang tidak tuntas	11	7	2
5	Jumlah siswa yang tuntas	7	11	16
6	Presentase ketidaktuntasan klasikal	61,1%	38,8%	11,1%
7	Presentase ketuntasan klasikal	38,8%	61,1%	88,8%

Tabel 4, menunjukkan nilai rata-rata meningkat dari pra siklus 58,8 menjadi 65,5 pada siklus I dan mencapai 75,5 pada siklus II. Persentase ketuntasan belajar tahap pra siklus yaitu 38,8% dengan jumlah siswa yang tuntas adalah 7 siswa, hingga pelaksanaan siklus 2 mencapai 88,8% dengan jumlah siswa yang tuntas adalah 16 siswa peningkatan tersebut

menunjukkan bahwa penerapan metode permainan ular tangga ini efektif dan layak digunakan dalam meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada kegiatan pramuka materi sejarah pramuka dibandingkan dengan sebelum diterapkannya metode pembelajaran permainan ular tangga.

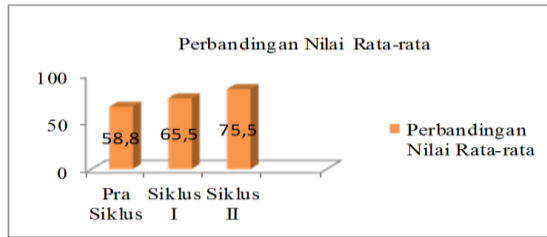
Mengacu pada data hasil belajar siswa setelah di tindakan observasi yang telah dilakukan. Berdasarkan pada penetapan ketuntasan secara klasikal oleh Depdikbud yakni dikatakan tuntas secara klasikal apabila minimal 85% dari jumlah siswa yang ada di kelas telah tuntas belajar, Pembina kegiatan pramuka kemudian memutuskan untuk tidak perlu melanjutkan tindakan pada siklus berikutnya. Secara garis besar pembelajaran dengan menggunakan metode permainan ular tangga pada kegiatan pramuka materi sejarah pramuka untuk kelas V di MI Tarbiyatunnasyiin 2 Paculgowang Diwek Jombang dikatakan berhasil efektif dan layak digunakan dalam meningkatkan hasil belajar siswa khususnya materi sejarah pramuka.

Gambaran data hasil belajar siswa kelas V mulai dari taha siklus 1 sampai dengan tahap siklus 2 disajikan dalam bentuk grafik dibawah ini:



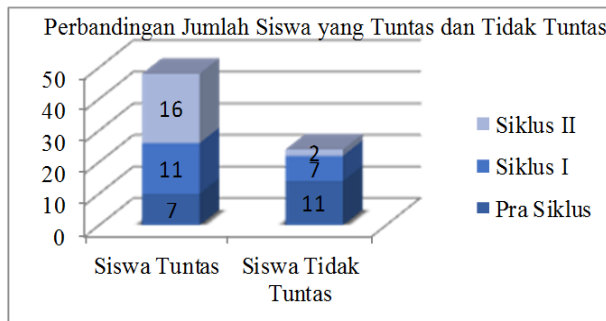
Grafik 1
Perbandingan Jumlah Nilai Siswa
pada Tahap Pra Siklus, Siklus I, Siklus II

Grafik 1, dapat dilihat bahwa nilai siswa mengalami peningkatan yaitu pada tahap prasiklus, siklus I dan siklus II. Pada tahap pra siklus sebelum diterapkan metode permainan ular tangga jumlah nilai keseluruhan siswa 1060, siklus I jumlah nilai mencapai 1180 dan siklus II mengalami peningkatan menjadi 1360 setelah diterapkan metode permainan ular tangga.



Grafik 2
Perbandingan Nilai Rata-rata Siswa
Tahap Pra Siklus, siklus I, siklus II

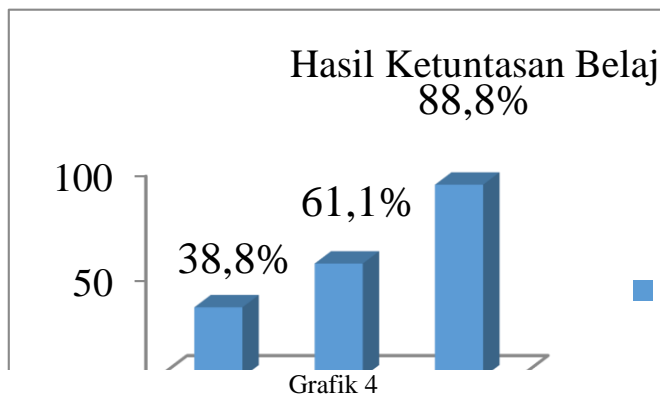
Berdasarkan grafik 2 yang menunjukkan perbandingan jumlah rata-rata siswa tahap Pra siklus, Siklus I, Siklus II berdasarkan *pre test* dan *post test* yang telah dilakukan terhadap 18 siswa kelas V MI Tarbiyatunnasyiin 2. Nilai rata-rata klasikal siswa pada tahap pra siklus dinilai rendah dengan pencapaian 58,8. Tetapi setelah diterapkan metode permainan ular tangga dalam pembelajaran yaitu pada siklus I nilai rata-rata klasikal siswa naik menjadi 65,5 selisih 7,4 dibanding tahap pra siklus. Tahap siklus II mengalami kenaikan rata-rata klasikal sebesar 75,5, kenaikan terhadap rata-rata siswa pada tahap ini dinilai sangat tinggi.



Grafik 3
Perbandingan Jumlah Siswa yang Tuntas dan Tidak Tuntas
pada Tahap Pra siklus, Siklus I, Siklus II

Grafik 3, dapat dikatakan jumlah siswa yang tuntas dan tidak tuntas pada tahap pra siklus, siklus I, siklus II mengalami peningkatan, yaitu pada pra siklus sebelum diterapkannya metode permainan ular tangga jumlah yang tuntas hanya 7 siswa, siklus I setelah diterapkan metode permainan ular tangga menjadi 11 siswa dan pada tahap siklus II jumlah siswa yang tuntas menjadi 16 siswa, sedangkan siswa yang belum tuntas pada tahap prasiklus berjumlah 11 siswa, pada siklus I menjadi 7 siswa dan siklus II hanya 2 siswa yang nilainya masih di bawah KKM, siswa tersebut

memperoleh nilai rendah di kelas karena kurang aktif dan kurang percaya diri dalam berkomunikasi dengan temannya serta tidak terbiasa bekerja secara kelompok.



Grafik 4
Perbandingan Nilai Ketuntasan Siswa Pra siklus, siklus I, siklus II

Berdasarkan grafik 4, dapat dikatakan bahwa ketuntasan klasikal siswa mengalami kenaikan pada tahap prasiklus, siklus I dan siklus II yaitu pada tahap pra siklus persentase ketidaktuntasan belajar sebesar 61,1% dan ketuntasan belajar klasikalnya sebesar 38,8%, pada siklus I persentase ketidaktuntasan belajar sebesar 38,8% dan ketuntasan belajar klasikalnya sebesar 61,1%, sedangkan siklus II ketidaktuntasan belajar siswa menjadi 11,1%, dan ketuntasan belajar klasikalnya mencapai 88,8%. Secara keseluruhan penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penerapan metode permainan ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Penelitian ini menggunakan metode permainan ular tangga karena dengan menggunakan metode permainan ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam kegiatan pramuka materi sejarah pramuka kelas V di MI Tarbiyatunnasyiin 2 Paculgowang, peningkatan tersebut dapat dilihat dalam tabel perbandingan hasil nilai siswa dengan penerapan metode permainan ular tangga antara kegiatan pra siklus, siklus I, dan siklus II. Hasilnya menunjukkan adanya perbaikan ke arah yang lebih baik.

Perbandingan rata-rata siswa dengan ketuntasan belajar tahap pra siklus, siklus I, dan siklus II berdasarkan hasil pre test dan post test yang dilakukan oleh peneliti terhadap siswa kelas V di MI Tarbiyatunnasyiin 2 Paculgowang Diwek Jombang. Bahwa nilai rata-rata pada tahap pra siklus 58,8 yang terdiri dari 7 siswa yang mendapat nilai di atas KKM. Namun, setelah diterapkan pembelajaran dengan metode permainan ular tangga pada siklus I nilai rata-rata meningkat menjadi 65 dan ada 11 siswa yang nilainya diatas KKM. Pada siklus I ini masih ada 7 siswa yang nilainya belum mencapai KKM, sehingga perlu melakukan perbaikan pada siklus II.

Siklus II nilai rata-rata menjadi lebih baik menjadi 75,5 dengan 16 siswa yang mendapat nilai di atas KKM. Pada siklus II ini masih ada 2 siswa yang nilainya di bawah KKM. Namun, pada siklus II ini ketuntasan belajar siswa sudah menjadi jauh lebih baik dibandingkan pada siklus I, yaitu 88,8%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kegiatan pramuka pada kelas V di MI Tarbiyatunnasyiin 2 dengan menggunakan metode permainan ular tangga mengalami peningkatan dari pada sebelumnya yang sering diterapkan oleh pembina. Sehingga metode permainan ular tangga ini dapat dikatakan efektif untuk diterapkan dalam pelaksanaan kegiatan pramuka.

Selain hasil belajar yang meningkat, aktivitas belajar siswa juga mengalami perubahan ke arah yang lebih baik lagi. Hal ini akibat dari tindakan dengan menggunakan metode permainan ular tangga, dimana metode ini lebih memberikan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan pada siswa. Berbanding terbalik dengan pembelajaran yang dilakukan sebelumnya yang hanya menggunakan metode ceramah dan terkesan kurang menarik sehingga pembelajaran tersentral pada pembina dan akibatnya siswa menjadi pasif

Perbandingan sebelum dan sesudah diterapkannya metode permainan ular tangga dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 5
Sebelum dan Sesudah Tindakan

No	Hal-hal yang Dibandingkan	Sebelum Tindakan	Sesudah Tindakan
1	Metode	a. Menggunakan metode konvensional	a. Menggunakan Metode permainan ular tangga
2	Keaktifan siswa	a. Siswa pasif saat pembelajaran berlangsung b. Siswa kurang memperhatikan pembina c. Siswa terkesan merasa bosan	a. Siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran b. Siswa lebih tertarik pada metode pembelajaran c. Siswa antusias dalam mengikuti pembelajaran dan mengerjakan test dengan tertib
3	Hasil belajar	Hasil belajar siswa kelas V nilainya diatas KKM pada kegiatan pramuka materi sejarah pramuka 38,8%	Hasil belajar siswa mengalami peningkatan yang signifikan. Pada siklus I siswa yang nilainya mencapai KKM sebesar 61,1% dan mengalami peningkatan

			lagi pada siklus II sebesar 88,8%
--	--	--	-----------------------------------

Tabel 5, dapat dikatakan bahwa sebelum dan sudah diterapkannya tindakan beberapa penerepan metode permainan ular tangga dalam pembelajaran mengalami peningkatan yang signifikan. Sebelum diterapkannya metode permainan ular tangga siswa mengalami kesulitan saat pembelajaran. Segi proses pembelajaran, siswa kurang aktif, juga mengalami kebosanan dan kurang memperhatikan penjelasan pembina.

Setelah diterapkannya metode permainan ular tangga, siswa mengalami hal-hal sebagai berikut: suasana menyenangkan karena siswa dapat belajar dengan aktif, siswa lebih mudah memahami materi karena siswa sangat mampu bekerja kelompok dan menjawab pertanyaan bersama-sama, siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran, terjadi peningkatan rata-rata klasikal dan hasil siswa setelah diterapkannya metode permainan ular tangga.

Beberapa faktor yang mendukung pelaksanaan penelitian yaitu; pertama, pembina kegiatan pramuka kelas V yang terbuka terkait dengan informasi siswa kelas V. Kedua, wali kelas V yang turut serta membantu dalam pelaksanaan penelitian. Ketiga, siswa menjadi lebih antusias, senang dan aktif serta bersemangat melihat dan melaksanakan hal baru dalam hal metode pembelajaran. Keempat, semangat belajar siswa yang tinggi menggunakan metode permainan ular tangga dalam materi sejarah pramuka.

Selain faktor pendukung yang telah dideskripsikan di atas terdapat hambatan yang peneliti alami ketika melaksanakan tindakan serta solusi yang diterapkan guna menyelesaikan hambatan tersebut.

Tabel 6
Kendala dan Solusi dalam Penelitian

No	Siklus	Kendala	Solusi
1	Prasiklus	a. Anak-anak kurang aktif saat pembelajaran dikarenakan hanya menggunakan metode konvensional yang membuat mereka mudah bosan.	a. Diperlukan metode pembelajaran yang dapat membuat mereka aktif dan tidak bosan dalam pembelajaran. b. Salah satu metode yang dapat digunakan adalah metode permainan ular tangga karna metode ini dapat membuat siswa berperan aktif dalam pembelajaran
2	Siklus I	a. Anak-anak kurang memahami penggunaan metode dikarenakan belum pernah diterapkann-	a. Sebaiknya pembina memperjelas kembali instruksi penggunaan metode permainan ular tangga serta menata kelompok anak-

3	Siklus II	<p>ya metode tersebut.</p> <p>b. Adanya kelas lain yang datang melihat sehingga mengakibatkan anak-anak tidak fokus dalam pembelajaran.</p> <p>a. Terdapat anak yang belum bisa bekerja kelompok dengan baik sehingga merasa kesulitan dalam menjawab soal-soal yang ada dalam pembelajaran.</p>	<p>anak agar lebih tertib.</p> <p>b. Sebaiknya pembina lebih memperhatikan siswa yang kurang memahami penggunaan metode permainan ular tangga.</p> <p>c. Sebaiknya ada guru lain yang menjaga diluar kelas saat kegiatan penelitian berlangsung.</p> <p>d. Sebaiknya pembina lebih memperhatikan anak-anak yang kurang fokus dalam pembelajaran.</p> <p>a. Sebaiknya pembina memberikan perhatian lebih dan membantu siswa yang belum bisa bermusyawarah dan bekerja kelompok dengan baik sehingga mereka tidak kesulitan saat ada kegiatan pembelajaran dalam bentuk kelompok.</p> <p>b. Sebaiknya pembina memberikan motivasi belajar berupa ucapan ataupun memberikan hadiah apabila anak mampu bekerja kelompok dengan baik.</p>
---	-----------	--	--

Setelah pelaksanaan penelitian di MI Tarbiyunnasyiin 2 Paculgowang Diwek Jombang, terdapat beberapa temuan yang didapatkan setelah diterapkannya metode permainan ular tangga antara lain siswa lebih bersemangat dan senang untuk belajar dengan menggunakan metode permainan ular tangga, hal ini membuat anak-anak tidak jenuh dan tidak bosan ketika kegiatan pramuka berlangsung siswa lebih mudah memahami materi ketika belajar menggunakan metode permainan ular tangga karena mereka dapat langsung mengaplikasikan metode tersebut dalam proses pembelajaran serta dengan menggunakan metode permainan ular tangga siswa mengalami peningkatan saat proses pembelajaran. Bahkan meminta untuk mengulang metode tersebut secara terus-menerus saat pembelajaran.

Tabel 7
Perolehan Nilai Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II

No	Nama	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
1	Risdayani Intan Kharisma	40	80	80

2	Yuanita Firdayatul Akmaliyah	80	40	80
3	Allya Qurrota A'yuni	40	80	80
4	Bunga Kirana Mentari	40	60	70
5	Zishya Nuris Wanda	60	40	40
6	Nadia Aprilia	60	80	80
7	Nova Raisa Abdillah	60	80	80
8	Naura Azkiya Kamila	80	70	80
9	Nazwalul Dira Rizky Sa'bania	40	80	80
10	Roudhotul Firdaus	80	80	80
11	Neisyerli Nur Adelia	50	40	80
12	Rahma Fiddaroyyani	40	40	80
13	Mufidah Kamilia Putri	70	70	70
14	Muflihatul Mahbubah	80	80	80
15	Nailatuz Zakiyah Rahma	80	80	80
16	Nadya Roihatul Jannah	40	40	60
17	Shiela Rif'ah Umiruchama	40	40	80
18	Yuni Linda Olivia	80	80	80
Jumlah Siswa Tuntas		7	11	16
Jumlah Siswa yang Tidak Tuntas		11	7	2
Jumlah Nilai yang Dicapai		1060	1180	1360
Rata-rata Nilai Siswa		58,8	65,5	75,5
Persentase Ketidaktuntasan Klasikal		61,1%	38,8%	11,1%
Persentase Ketuntasan Klasikal		38,8%	61,1%	88,8%

Tabel 8

Rekapitulasi Nilai Siswa dari Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II

No	Keterangan	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
1	Kriteria ketuntasan minimal	70	70	70
2	Jumlah Siswa	18	18	18
3	Jumlah siswa yang tidak tuntas	11	7	2
4	Jumlah siswa yang tuntas	7	11	16
5	Jumlah Nilai	1060	1180	1360
6	Total nilai rata-rata	58,8	65,5	75,5
7	Persentase ketidaktuntasan klasikal	61,1%	38,8%	11,1%
8	Persentase ketuntasan klasikal	38,8%	61,1%	88,8%

Kesimpulan

Hasil belajar siswa sebelum diterapkan metode permainan ular tangga dengan rata-rata 58,8 dengan ketuntasan klasikal 38,8%. Hal ini menunjukkan hasil belajar siswa harus ditingkatkan.

Penerapan metode permainan ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar siswa serta anak dapat berperan aktif dalam pembelajaran dikarenakan pembelajaran yang menyenangkan. Hal ini dapat dibuktikan dengan nilai rata-rata pada siklus I sebesar 65 dengan presentase 61,1% sedangkan pada siklus II meningkat lagi rata-rata menjadi 75,5 dengan presentase 88,8%

Peningkatan hasil belajar siswa kelas V dalam kegiatan pramuka pada materi sejarah pramuka di MI Tarbiyatunnasyiin 2 Paculgowang Diwek Jombang setelah diterapkan metode permainan ular tangga. Pada siklus I rata-rata 65 dengan presentase 61,1%, sedangkan siklus II rata-rata 75,5 dengan presentase 88,8%.

Hambatan yang dihadapi adalah masih ada siswa yang kurang memperhatikan intruksi pembina sehingga menghambat proses pembelajaran, siswa belum terbiasa menggunakan metode permainan ular tangga, masih banyak siswa yang pasif saat proses pembelajaran. Solusi dari hambatan yang dihadapi adalah pembina lebih memperhatikan siswa yang berpotensi membuat gaduh dan kurang memperhatikan pembina, memperjelas instruksi metode permainan ular tangga, apa saja yang harus dilakukan pada saat menggunakan metode permainan ular tangga, melakukan pendekatan personal dengan para siswa.

Daftar Pustaka

- Arwani, Agus. 2015. *Buku Panduan Pramuka Penggalang*. Yogyakarta: CV. Andi Offset.
- Fitria, Rini. 2019. Prospek dan Tantangan Dakwah Bil Qolam sebagai Metode Komunikasi Dakwah. *Jurnal Ilmiah Syiar*. hal. 224-234.
- Fridayanti, Yuridiya. 2022. Pengembangan Media Pembelajaran Audio-Visual pada Materi Hidrosfer untuk Mengukur Hasil Belajar Peserta didik SMP/MTS. hal. 49-60.
- Hanafi, Halid. 2019. *Ilmu Pendidikan Islam*. Yogyakarta: CV. Budi Utama.
- Hansen, Seng. 2020. Infestigasi Teknik Wawancara dalam Penelitian Kualitatif Manajemen Konstruksi. *Jurnal Teknik Sipil*. hal. 183-293.
- Jufri, Ilimayani. 2021. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama. *Journal Of Islamic Education*. hal. 61-70.
- Khotimah, Khusnul. 2023. Implementasi Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*. hal. 1-16.

- Lafendry, Ferdinal. 2023. Teori Pendidikan Tuntas *Mastry Learning* Benyamin S. Bloom. *Jurnal Tarbawi*. hal. 1-11.
- Parnawi, Afi. 2023. Penerapan Metode Demonstrasi dalam Meningkatkan Kemampuan Praktek Salat Siswa Kelas IV SD-AI- Azhar Kota Batam. *Journal of Education*. hal. 4603-4611.
- Rahayu, Erika. 2019. Pengaruh Media Ular Tangga terhadap Hasil Belajar peserta didik kelas XI pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 10 Palembang. *Jurnal Profit*. hal. 155-166.
- Ruhma, Nadiya. 2023. Penerapan Metode *Drill* Menggunakan Media Ular Tangga Berbasis Keislaman Pembelajaran Matematika Kelas II MI Kudus. *Jurnal Review Pendidikan Dasar*. hal. 138-143.
- Rusman. 2017. *Belajar Dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kharisma Putra Utama.
- Sampan. 2023. *Dokumentasi*. Jombang.
- Sanjaya, Wina. 2018. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Surjadi, Varida. 2012. *Mengenal Gerakan Pramuka*. Jakarta: Erlangga.
- Tanjung, Rahman. 2022. Manajemen Mutu dalam Penyelenggaraan Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Glasser*. hal. 29-35.
- Tursinawati dkk. 2019. *Cara Praktis Belajar Bahasa Inggris Bagi Guru dan Siswa Sekolah Dasar*. Yogyakarta: CV Budi Utomo.
- Wulandari, Diah. 2023. *Wawancara*. Jombang.
- Wulandari, Diah. 2023. *Program Kerja Pramuka*. Jombang.
- Wulandari, Diah. 2022. *Wawancara*. Jombang.
- Wulandari, Diah. 2022. *Wawancara*. Jombang.
- Wisman, Yosita. Teori Belajar Kognitif dan Implementasi dalam Proses Pembelajaran. *Juranl Ilmiah Kanderang Tingang*. hal. 209-213.
- Yanti, Ida. 2021. Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Siswa Kelas II SDN 12 Taliwang. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*. hal. 509-516.