



PENERAPAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING BERBANTUAN MEDIA ULAR TANGGA TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA VIII-C SMPN 27 SEMARANG

Nadin Kalista Pratana, Wahyu Indah Lestari, Sriyono✉

Social Science Education Department, Faculty of Social Science, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Disubmit: Agustus 2025

Direvisi: September 2025

Diterima: Oktober 2025

Keywords:

*Learning outcomes;
problem based learning;
snakes and ladders;*

Abstrak

Penelitian dilaksanakan dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII-C SMP Negeri 27 Semarang melalui model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media pembelajaran ular tangga. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas yang terdiri dari 2 siklus, setiap siklus dilakukan melalui 4 tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII-C SMP Negeri 27 Semarang. Data penelitian ini diperoleh melalui tes, observasi, dan dokumentasi. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media pembelajaran ular tangga pada mata pelajaran IPS dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII-C SMP Negeri 27 Semarang pada setiap siklus. Hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari siklus I dengan persentase ketuntasan secara klasikal 62,50% dengan rata-rata siswa mencapai 79,38. Pada siklus II persentase ketuntasan secara klasikal meningkat menjadi 84,38% dengan rata-rata siswa mencapai 83,22.

Abstract

The research was carried out with the aim of improving the cognitive learning outcomes of class VIII-C students at SMP Negeri 27 Semarang through the Problem Based Learning learning model assisted by snakes and ladders learning media. The type of research used is classroom action research which consists of 2 cycles, each cycle is carried out through 4 stages, namely planning, implementation, observation and reflection. The subjects of this research were all students in class VIII-C of SMP Negeri 27 Semarang. This research data was obtained through tests, observation and documentation. Based on the research results, it shows that the application of the Problem Based Learning model assisted by snakes and ladders learning media social studies subject can improve the cognitive learning outcomes of class VIII-C students at SMP Negeri 27 Semarang in each cycle. Students' cognitive learning outcomes increased from cycle I with a classical completion percentage of 62.50% with an average of students reaching 79.38. In cycle II, the percentage of classical completion increased to 84.38% with the average student reaching 84.22.

© 2025 Universitas Negeri Semarang

✉ Alamat korespondensi:

Gedung C1 Lantai 1 FIS Unnes

Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang, 50229

E-mail: jurnalsosioliumpips@mail.unnes.ac.id

PENDAHULUAN

Kurikulum Merdeka menjadi landasan utama dalam sistem pendidikan Indonesia saat ini. Kurikulum Merdeka menempatkan peserta didik sebagai pusat dari proses pembelajaran. Pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, diharapkan dapat menggali potensi peserta didik untuk memacu kemajuan pendidikan di Indonesia. Salah satu upaya meningkatkan kemajuan pendidikan di Indonesia yakni seorang guru mampu memberikan proses pembelajaran yang bermakna untuk peserta didik. Menurut Fahri dan Qusyairi (2019), pada proses pembelajaran antara tenaga pendidik dan peserta didiknya harus terjalin suatu interaksi sosial, maka dari itu proses pembelajaran berujung pada pengembangan kecerdasan intelektual, sikap, serta keterampilan sesuai dengan kebutuhannya.

Setyowati, dkk (2023) berpendapat bahwa pembelajaran dalam proses kegiatan belajar mengajar tidak lepas dari hasil belajar siswa. Megawati, dkk (2022) menjelaskan bahwa hasil belajar adalah perubahan-perubahan perilaku siswa akibat belajar. Mengetahui hasil belajar peserta didik perlu merefleksikan diri, salah satunya dengan optimalisasi pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik sehingga dapat membuat peserta didik aktif dalam menemukan pemahaman. (Sulfemi, W.B., & Setianingsih, 2018).

Berdasarkan data yang dikumpulkan dari observasi dan wawancara langsung dengan guru mata pelajaran IPS kelas VIII-C di SMP Negeri 27 Semarang, menunjukkan bahwa banyak siswa masih mengalami kesulitan untuk memahami apa yang telah mereka pelajari di mata pelajaran IPS. Guru lebih sering mendominasi proses pembelajaran di kelas dan menggunakan metode ceramah. Guru lebih fokus pada penyampaian materi pembelajaran secara keseluruhan tanpa terlebih dahulu melakukan analisis karakteristik peserta didik untuk mengetahui setiap kebutuhan peserta didik. Pilihan model pembelajaran bersifat konvensional sehingga siswa menjadi pasif atau tidak aktif. Selain itu, kurangnya penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik membuat peserta didik merasa jenuh dalam proses kegiatan pembelajaran. Hal ini

menyebabkan siswa memiliki ketuntasan belajar dan nilai rata-rata yang rendah.

Peneliti sebagai mahasiswa program Pendidikan Profesi Guru ingin meningkatkan kompetensi peserta didik secara melalui penelitian tindakan kelas yang akan dilakukan pada SMP Negeri 27 Semarang kelas VIII-C, dimana menurut observasi awal kelas menunjukkan kemampuan melalui ulangan harian peserta didik masih menunjukkan hasil yang kurang memuaskan pada mata pelajaran IPS, ditunjukan dengan hasil ulangan harian yang rata-rata masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yakni 78. Berdasarkan ulangan harian siswa terdapat 20 siswa dari 32 siswa memiliki nilai dibawah (KKM) dan 12 siswa yang dapat mencapai KKM dengan nilai rata-rata 72,03 dan persentase ketuntasan klasikal 37,50%. Melihat masalah tersebut, diperlukan perbaikan untuk meningkatkan proses pembelajaran dan meningkatkan kualitas pembelajaran.

Megawati, dkk (2022) mengungkapkan bahwa hasil belajar siswa dapat ditingkatkan dengan model pembelajaran yang efektif. Sejalan dengan pendapat Rosita, dkk (2023) mengungkapkan bahwa suatu hal penting dalam proses pembelajaran di sekolah atau di dalam kelas adalah pemilihan model pembelajaran yang sesuai dengan keadaan peserta didiknya, yang mana harus juga memperhatikan analisis karakteristik peserta didik, sarana dan prasarana serta kemampuan guru untuk melakukannya. Guru dapat menggunakan berbagai model pembelajaran, salah satunya adalah model pembelajaran berbasis masalah (PBL) atau model pembelajaran berbasis penyelesaian permasalahan.

Abriyanti, dkk (2022) berpendapat bahwa proses belajar mengajar yang lebih menekankan pada model Problem Based Learning menjadi salah satu solusi dalam memperbaiki proses belajar mengajar yang hanya menghafalkan materi. Model Problem Based Learning tidak hanya memperkenalkan IPS secara verbal saja namun siswa dapat menemukan fakta-fakta, membangun konsep-konsep, teori-teori dan sikap

ilmiah itu sendiri yang tentunya akan berpengaruh positif terhadap proses pendidikan.

Problem Based Learning (PBL) merupakan model pembelajaran yang menitikberatkan pada kebutuhan peserta didik atau *student center* sehingga diharapkan siswa berfungsi secara aktif dan optimal untuk meneliti, menyelidiki dan memecahkan masalah dan mengevaluasi prosesnya (Suginem, 2021). Pembelajaran berbasis masalah adalah model pembelajaran yang menantang peserta didik untuk belajar "bagaimana belajar", bekerja secara berkelompok untuk mencari solusi dari permasalahan dunia nyata. Model pembelajaran *Problem Based Learning* memberikan pengalaman belajar yang mendalam dan relevan kepada peserta didik karena peserta didik diberi masalah sebelum mereka mempelajari konsep. Model pembelajaran ini mendorong peserta didik untuk meningkatkan keterampilan pemecahan masalah dan berpikir kritis mereka.

Media pembelajaran juga memiliki peran penting dalam memfasilitasi proses pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Menurut Setyowati (2023), media pembelajaran dapat diartikan sebagai alat bantu atau pendukung dalam penyampaian materi yang dikemas lebih menarik agar bertujuan untuk menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan. Pembelajaran pada era digitalisasi memerlukan media pembelajaran yang dapat dengan mudah dibawa, diakses, serta digunakan kapan saja dan dimana saja sehingga dalam penggunaan media pembelajaran dapat menerapkan inovasi pembelajaran berbasis ICT melalui permainan yang berpengaruh positif serta meningkatkan intensitas keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, motivasi belajar dan kemampuan berpikir (Khotimah & Hidayat, 2022).

Permainan ular tangga adalah salah satu media pembelajaran yang menarik untuk diterapkan guru selama proses pembelajaran. Menurut Ferrari, W (2023), ular tangga sendiri yakni media pembelajaran yang permainannya terinspirasi dari permainan tradisional, dimana terdapat kotak-kotak dan instrumen lainnya. Nazar, dkk (2024) mengungkapkan bahwa media

pembelajaran ular tangga merupakan media yang efektif untuk meningkatkan daya serap dan pemahaman peserta didik dalam pembelajaran. Sejalan dengan pendapat menurut Setyowati, dkk (2023), bahwasannya permainan ular tangga membuat siswa menjadi lebih aktif karena siswa dapat berpartisipasi langsung dalam pembelajaran. Metode pembelajaran yang berbasis permainan seperti ular tangga mampu menyenangkan peserta didik dalam proses belajar (Jannah, 2019).

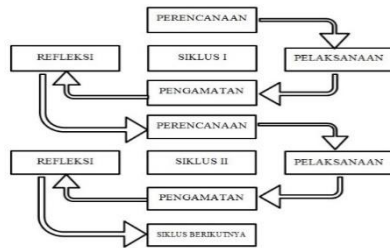
Berdasarkan uraian tersebut, maka peneliti akan melakukan Penelitian Tindakan kelas (PTK), untuk membuktikan penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media pembelajaran Ular Tangga terhadap hasil belajar siswa kelas VIII-C SMP Negeri 27 Semarang pada mata pelajaran IPS tahun pelajaran 2023/2024.

METODE

Jenis penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan bentuk kolaboratif maksudnya adalah peneliti dan guru melakukan kolaborasi bersama-sama akan melakukan perencanaan tindakan hingga refleksi dengan melakukan tindakan berupa model pembelajaran berbantuan media pembelajaran agar hasil belajar siswa meningkat.

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di SMP Negeri 27 Semarang pada Semester Genap Tahun Pelajaran 2023/2024. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VIII-C SMP Negeri 27 Semarang yang berjumlah 32 siswa yang terdiri dari 13 peserta didik laki-laki dan 19 peserta didik perempuan. Variabel terikat adalah hasil belajar siswa kelas VIII-C SMP Negeri 27 Semarang. Sedangkan variabel bebasnya model *Problem Based Learning* menggunakan media pembelajaran ular tangga.

Penelitian ini menggunakan desain penelitian kelas model Kemmis dan Mc. Taggart dalam (Arikunto.S.d., (2017) yang memiliki empat tahapan yaitu (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan, (4) refleksi". Adapun desain atau model penelitian tindakan kelas secara umum digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1.1 Desain Penelitian Tindakan Kelas

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum menerapkan model Problem Based Learning berbantuan media pembelajaran ular tangga di kelas VIII-C SMP Negeri 27 Semarang, dilakukan prasiklus. Berdasarkan hasil data yang penulis dapatkan dilapangan dengan melakukan observasi dan tes diagnostik, maka didapatkan data awal yang pertama yaitu hasil diagnostik di kelas VIII-C SMPN 27 Semarang yang dapat dilihat pada Tabel 4.1.

Tabel 4.1 Hasil Prasiklus

Hasil Tes	Pencapaian
Nilai Terendah	40
Nilai Tertinggi	93
Nilai Rata-Rata Kelas	66,25
Jumlah Siswa yang Tuntas	9
Jumlah Siswa yang Tidak Tuntas	23
Persentase Tuntas secara Klasikal	28,13%

Sumber: Data Primer, 2024

Berdasarkan Tabel 4.1 data awal menunjukkan bahwa hanya 40,63% dari 32 peserta didik atau hanya 9 peserta didik saja yang mencapai ketuntasan belajar, sedangkan rata-rata kelasnya masih dibawah ketuntasan belajar (78) yaitu hanya 66,25. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan awal peserta didik sebelum diberi tindakan masih banyak nilai peserta didik yang di bawah kriteria ketuntasan minimal (KKM). Demikian pula standar ketuntasan belajar secara klasikal belum mencapai 75% peserta didik tuntas belajar.

Tahapan dari setiap siklus penelitian ini meliputi perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Pada tahap perencanaan ini peneliti melakukan persiapan terkait pelaksanaan pembelajaran dengan menetapkan dan merancang pembelajaran yaitu (1) Merumuskan indikator yang akan dicapai; (2) Merancang pembelajaran berorientasi pada pembelajaran

Problem Based Learning melalui penyusunan; Modul Ajar; (3) Menyiapkan media pembelajaran ular tangga digital; (4) Menyiapkan sumber dan bahan yang diperlukan; (5) Membuat lembar observasi guru dan lembar observasi siswa untuk melihat kondisi saat pembelajaran tindakan berlangsung; (6) Membuat instrumen penilaian untuk melihat hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran. Pada tahap pelaksanaan, kegiatan pembelajaran berlangsung sesuai dengan perencanaan yang telah disusun. Selanjutnya, pada tahap pengamatan dilakukan penilaian pada setiap akhir siklus. Sedangkan pada tahap refleksi data yang dikumpulkan dari pelaksanaan pembelajaran Siklus I dianalisis untuk mengevaluasi kelebihan dan kekurangan proses pembelajaran. Hasil analisis ini menjadi bahan refleksi untuk menilai hasil belajar peserta didik. Refleksi ini akan digunakan untuk merencanakan tindakan perbaikan yang akan diimplementasikan pada siklus berikutnya.

Hasil post test pada siklus I selengkapanya dapat dilihat pada lampiran dan terangkum pada Tabel 4.2.

Tabel 4.2 Post Test Siklus I

Hasil Tes	Pencapaian
Nilai Terendah	56
Nilai Tertinggi	96
Nilai Rata-Rata Kelas	79,38
Jumlah Siswa yang Tuntas	20
Jumlah Siswa yang Tidak Tuntas	12
Persentase Tuntas secara Klasikal	62,50%

Sumber: Data Primer, 2024

Berdasarkan data pada Tabel 4.2 dapat diketahui bahwa nilai terendah diangka 56 dan nilai tertingginya sudah mencapai angka 96 poin. Sedangkan untuk rata-rata kelas sebesar 79,38 dengan ketuntasan klasikal sebesar 62,50% atau 20 peserta didik tuntas belajar dari total 32 peserta didik. Refleksi yang diperoleh dari Siklus I yakni bahwa kelebihan guru telah membimbing siswa melakukan pembiasaan pagi, sudah menyampaikan tujuan pembelajaran, melakukan apersepsi, melakukan seluruh sintaks model Problem Based Learning, menggunakan media pembelajaran ular tangga, serta sudah melaksanakan kegiatan penutup sesuai dengan modul Ajar yang telah disusun. Selain itu, terkait dengan penampilan, pakaian yang dikenakan,

alas kaki yang digunakan, ekspresi/mimik wajah, sikap/gerak tubuh saat berdiri, dan bahasa yang digunakan oleh guru termasuk ke dalam kategori sesuai. Adapun kekurangan dalam perbaikan pembelajaran Siklus I yakni memberikan motivasi pembelajaran sesuai materi yang disampaikan, menyampaikan secara rinci petunjuk permainan ular tangga digital walaupun petunjuk permainan ular tangga sudah terinci pada papan ular tangga digital, menyajikan pertanyaan pada setiap kotak ular tangga dengan tingkat kesulitan yang urut mulai dari level satu (C1 dan C2), level dua (C3 dan C4), hingga level tiga (C5 dan C6) pada setiap kotak papan ular tangga. Selain itu, perlunya untuk mengingatkan materi apa yang dipelajari pada pertemuan selanjutnya.

Hasil *post test* pada siklus II selengkapnya dapat dilihat pada lampiran dan terangkum pada Tabel 4.3.

Tabel 4.3 *Post Test* Siklus II

Hasil Tes	Pencapaian
Nilai Terendah	60
Nilai Tertinggi	95
Nilai Rata-Rata Kelas	84,22
Jumlah Siswa yang Tuntas	27
Jumlah Siswa yang Tidak Tuntas	5
Persentase Tuntas secara Klasikal	84,38%

Sumber: Data Primer, 2024

Berdasarkan data pada Tabel 4.3 dapat diketahui bahwa nilai terendah diangka 60 dan nilai tertingginya mencapai angka 95 poin. Sedangkan untuk rata-rata kelas sudah mencapai 84,22 dengan ketuntasan klasikal sebesar 84,38% atau 27 peserta didik tuntas belajar dari total 32 peserta didik.

Data peningkatan persentase ketuntasan hasil belajar siswa dari Prasiklus ke Siklus I dan dari Siklus I ke Siklus II peneliti sajikan sebagai berikut:



Gambar 4.1. Diagram Peningkatan Persentase ketuntasan hasil belajar Siswa

Sumber: Data Primer, 2024

Diketahui bahwa persentase ketuntasan hasil belajar pada Prasiklus adalah 28,13%. Persentase ketuntasan hasil belajar pada Siklus I adalah 62,50%. Artinya, terjadi peningkatan persentase ketuntasan hasil belajar sebesar 34,37% dari Prasiklus ke Siklus I. Pada perbaikan pembelajaran Siklus II persentase ketuntasan hasil belajar meningkat menjadi 84,38%. Artinya, terjadi peningkatan persentase ketuntasan hasil belajar sebesar 21,88% dari Siklus I ke Siklus II. Berdasarkan data tersebut, diperoleh informasi bahwa peningkatan persentase hasil belajar dari Prasiklus ke Siklus II adalah sebesar 69,38%. Dengan demikian, harapan peneliti yang mendambakan persentase ketuntasan hasil belajar mencapai 75% terpenuhi pada Siklus II.

SIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model Problem Based Learning berbantuan media pembelajaran Ular Tangga meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII-C SMP Negeri 27 Semarang pada semester genap tahun ajaran 2023/2024. Hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari siklus I dengan persentase ketuntasan secara klasikal 62,50%. Pada siklus II persentase ketuntasan secara klasikal meningkat menjadi 84,38%.

DAFTAR PUSTAKA

- Abriyanti., Syukur, M., & Iwerna. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IX di UPT SMP Negeri 3 Binamu.
- Arikunto, S. D. (2017). Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: PT.BumiAksara.
- Fahri, L. M., dan Qusyairi, L. A. H. (2019). Interaksi Sosial dalam Proses Pembelajaran. *Palapa*, 7(1), 149–166.
- Ferrari, W. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Pada Mata Pelajaran IPS Materi Sejarah Kelas VIII SMPN 21 Samarinda. *Amarthapura: Historical Studies Journal*, 2(1), 32-38.
- Jannah, A. I. (2019). *Efektivitas Problem Based Learning Berbantuan Ular Tangga terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Materi Trigonometri Kelas XI MAN 1 Kota Semarang*. Muhammadiyah University, Semarang. Kab. Jenepono

- Sulawesi Selatan. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Pembelajaran*.
- Khotimah, H., & Hidayat, N. (2022). *Interactive Digital Comic Teaching Materials to Increase Student Engagement and Learning Outcomes*. 6(2), 245–258.
- Megawati, S., Awaru, A., & Iriati. (2022). Peningkatan Hasil Belajar IPS Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Pada Siswa Kelas IX-A SMP Swasta Pelita Medan Sumatera Utara. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Pembelajaran*.
- Nazar, S., Sugiarti, L., & Saputri, D. (2024). Penerapan Model PBL Berbantu Game Edukasi Digital Ular Tangga Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Sitasi Ilmiah*, 2(1), 82-90.
- Rosita, E., Utomo, A. P., Azizah, S. A., & Sukoco. (2023). Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Berbasis Kearifan Lokal Berbantuan Media Ular Tangga untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Biologi. *Jurnal Biologi*, 1(3),1-13.
- Setyowati, D., Prayito, M., & Djama'i, N. (2023). Penerapan Model PBL Berbantuan Media Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD 2 Mijen. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru*, 1(1), 1975–1985.
- Suginem, S. (2021). Penerapan Model Problem Based Learning (PBL) Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Metaedukasi: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 3(1), 32–36.
- Sulfemi, W. B., & Setianingsih. (2018). Penggunaan *Tames Games Tournament* (TGT) dengan Media Kartu dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Journal of Komodo Science Education*, 01(01), 1–14.