Abstract

This research aims to improve student learning outcomes using snakes and ladders game media in Civics subjects. The type of research used is classroom action research (CAR), with 19 fifth grade students as subjects at SDN 69 Kota Tengah, Gorontalo City. Data collection techniques include interviews, observations, tests, and documentation, while data are analyzed based on teacher activities, student activities, and student learning outcomes. The study was conducted in two cycles. Cycle I consists of two meetings, and cycle II consists of two meetings. Each cycle follows four stages, namely: preparation, implementation of actions, Observation and Evaluation stages, and analysis and reflection. The results of the study showed a significant increase in student learning outcomes. In the initial observation, only 5 students (26.31%) achieved the minimum completeness criteria (KKM). In cycle II, 18 students (94.74%) completed. Based on the results of the study, it can be concluded that Using Snakes and Ladders Game Media can effectively Improve Learning Outcomes in Civics Subjects for Grade V Students of SDN 69 Kota Tengah Gorontalo. This finding shows that Using Snakes and Ladders Game Media can be an innovative learning alternative to Increase student participation and learning outcomes.

Keywords: *Snakes and Ladders Media, Civics Lessons, Learning Outcomes.*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa menggunakan media permainan ular tangga pada mata pelajaran PKN. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK), dengan subjek sebanyak 19 siswa kelas V di SDN 69 Kota Tengah Kota Gorontalo. Tehnik pengumpulan data meliputi wawancara, observasi, tes, dan dokumentasi, sedangkan data dianalisis berdasaran aktivitas guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa. Penelitian dilaksanakan dalam dalam dua siklus. Siklus I terdiri dari dua pertemuan, dan siklus II terdiri dari dua pertemuan. Setiap siklus mengikuti empat tahapan, yaitu : persiapan, pelaksanaan tindakan, tahap Pengamatan Dan Evaluasi serta analisis dan refleksi. Hasil penelitian menunjukan peningkatan signifikan pada hasil belajar siswa. Pada observasi awal, hanya 5 siswa (26,31%) yang mencapai kriteria kentutasan minimal (KKM). Pada siklus II ketuntasan 18 siswa (94,74%). Jadi dengan Menggunakan Media Permaianan Ular Tangga secara efektif mampu Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran PKN Siswa SDN 69 Kota Tengah Gorontalo. Temuan ini menunjukan bahwa Menggunakan Media Permainan Ular Tangga dapat menjadi alternatif pembelajaran ang inovatif untuk Meningkatkan partisipasi dan hasil belajar siswa.

Kata Kunci : Media Ular Tangga, Pelajaran PKN, Hasil Belajar