



**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
PERMAINAN ULAR TANGGA TERHADAP HASIL
BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPA
MATERI SUHU DAN KALOR DI KELAS V
SDN 101800 DELI TUA T.P 2023/2024**

***THE INFLUENCE OF LEARNING MEDIA BASED ON THE
SNAKES AND LADDERS GAME ON RESULTS STUDENT
LEARNING IN SCIENCE SUBJECTS TEMPERATURE
AND HEAT MATERIALS IN CLASS V
SDN 101800 DELI TUA T.P 2023/2024***

Roselli Br Tarigan¹ Juniko Esra Tarigan² Heryanto³

^{1,2,3}Unipersitas Quality Medan

Jl. Ngumban Surbakti No. 18, Sempakata, Kec. Medan Selayang, Kota
Medan, Sumatera Utara 20132

Email : roselliroselli203@gmail.com¹ juniko.tarigan@gmail.com² heryanto@gmail.com³

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa dengan menggunakan Media Permainan Ular Tangga, hasil belajar siswa tanpa dengan menggunakan Media Permainan Ular Tangga, dan pengaruh penggunaan Media Permainan Ular Tangga terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA materi suhu dan kalor di kelas V SDN 101800 Deli Tua Tahun Pelajaran 2023/2024. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Quasi Eksperimen dengan rancangan penelitian pretet dan post test. Penelitian ini dilaksanakan di SDN 101800 Deli Tua Tahun Pelajaran 2023/2024. Populasi dari penelitian ini yaitu seluruh jumlah siswa kelas V yang berjumlah 46 siswa. Sampel penelitian ini yaitu kelas V-A sebagai kelas kontrol dengan jumlah 25 siswa dan kelas V-B sebagai kelas eksperimen dengan jumlah 21 siswa. Hasil analisis jumlah nilai hasil belajar diperoleh nilai yang signifikan, pengujian hipotesis menggunakan rumus uji independen dua faktor untuk kelas eksperimen dan kontrol yaitu nilai $T_{hitung} = 8,8466$ dan nilai $T_{tabel} = 2,0210$ karena $T_{hitung} > T_{tabel}$ maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh



signifikan penggunaan media poster terhadap hasil belajar IPA di kelas IV SD Negeri 067246 Medan Tuntungan Tahun Ajaran 202/2024

Kata Kunci: Hasil_Belajar, Media_Permainan_Ular_Tangga, Pelajaran_IPA

ABSTRACT

This research aims to determine the remaining learning outcomes using the Snakes and Ladders Game Media, student learning outcomes without using the Snakes and Ladders Game Media, and the influence of using the Snakes and Ladders Game Media on student learning outcomes in science subjects on temperature and heat in class V at SDN 101800 Old Deli 2023/2024 Academic Year. The method used in this research is Quasi Experiment with a pretest and posttest research design. This research was carried out at SDN 101800 Deli Tua for the 2023/2024 academic year. The population of this research is the entire number of class V students, totaling 46 students. The sample for this research is class V-A as a control class with a total of 25 students and class V-B as an experimental class with a total of 21 students. The results of the analysis of the total value of learning outcomes obtained a significant value, hypothesis testing used a two-factor independent test formula for the experimental and control classes, namely the value of $T_{count} = 8.8466$ and the value of $T_{table} = 2.0210$ because $T_{count} > T_{table}$, it can be concluded that there is a significant influence of use poster media on science learning outcomes in class IV of SD Negeri 067246 Medan Tuntungan Academic Year 202/2024

Keywords: Learning_Outcomes, Snakes_and_Ladders_Game_Media, Science_Lessons

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran, agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi pada dirinya yang dapat menimbulkan perubahan positif dan kemajuan yang maksimal yang dapat dilihat dari hasil belajar dan perubahan pengetahuan yang dimiliki. Proses pendidikan secara umum tidak lepas dari manusia dan manusia berusaha untuk menjadi individu yang berpendidikan. Pendidikan dapat berlangsung pada tingkat Sekolah Dasar dalam proses pembelajaran dikelas maupun diluar kelas. Pembelajaran di Sekolah Dasar dimuat dalam berbagai mata pembelajaran terutama pembelajaran IPA.



Siswa diharapkan dapat menguasai berbagai jenis ilmu pengetahuan yang terbagi menjadi berbagai mata pelajaran. Ilmu pengetahuan alam, atau IPA, adalah salah satu mata pelajaran yang memungkinkan siswa untuk berpikir kritis. IPA dapat membentuk kepribadian anak secara keseluruhan dengan nilai pendidikannya. Pengalaman langsung anak-anak dapat memengaruhi perkembangan kognitif mereka, dan pengalaman langsung ini terjadi secara spontan dari usia dini hingga berumur dua belas tahun. Proses pembelajaran yang efektif sangat penting dalam bidang IPA.

Dalam kegiatan belajar mengajar, guru harus merancang proses pembelajaran dan perilakunya terhadap siswa sehingga siswa dapat menarik perhatian dan menimbulkan hasil belajar siswa dalam belajar, menyenggarakan kegiatan belajar mengajar dalam bertindak mengajar atau membelajarkan, dan mengevaluasi hasil belajar siswa sehingga guru mampu menyesuaikan topik pembelajaran dengan tingkat kemampuan siswa. Guru juga diuntut untuk menggunakan media dan gaya bahasa yang tidak monoton sehingga suasana pembelajaran lebih menyenangkan dan terjadi interaksi antara guru dengan siswa untuk mewujudkan kompetensi yang ingindi capai.

Salah satu media yang cocok untuk digunakan yaitu media pembelajaran berbasis permainan ular tangga. Permainan merupakan suatu yang digunakan untuk bermain, atau sesuatu yang pada umumnya digunakan untuk hiburan, kesenangan, dan terkadang digunakan sebagai alat pendidikan. Dengan melakukan aktivitas bermain akan membuat pikiran rileks baik pada anak-anak atau pun pada orang dewasa, karena pada saat melakukan permainan, tekanan dan permasalahan yang ada pada diri akan terlupakan sejenak, tergantikan oleh kesenangan yang didapat pada saat melakukan permainan. Permainan biasanya bersifat problematis, permainan digunakan sebagai cara penting anak-anak belajar. Penggunaan media permainan ular tangga dalam proses pembelajaran diharapkan akan dapat menyampaikan dan memperjelas yang akan di sampaikan. Media permainan ular



tangga ini akan dikemas dengan baik sehingga dapat menarik perhatian siswa dan memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Hasil observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti dan wali kelas V A dan V B di SD Negeri 101800 Deli Tua menunjukkan bahwa ada beberapa masalah dalam pembelajaran IPA, salah satunya adalah implementasi proses pembelajaran yang buruk. Dengan metode ceramah yang lebih dominan, guru berkonsentrasi pada penyampaian informasi, sehingga siswa hanya menerima informasi tentang pengetahuan. Akibatnya, siswa menjadi bosan dan kurang berkonsentrasi. Berdasarkan penjelasan tersebut, siswa menjadi lebih pasif, tidak tertarik untuk belajar, dan tidak ada interaksi antara guru dan siswa.

Fakta bahwa siswa sekolah dasar kelas V kurang termotivasi untuk belajar ketika proses pembelajaran menjadi membosankan telah menunjukkan bahwa pembelajaran harus disesuaikan dengan karakteristik IPA. Pada tahap ini, pembelajaran akan lebih baik jika siswa dibantu dengan media pembelajaran. Karena itu, peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Materi Suhu dan Kalor Di Kelas V Sekolah Dasar Negeri 101800 Deli Tua Tahun Pembelajaran 2023/2024."

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 101800 Deli Tua Tahun Pelajaran 2023/2024 semester genap di kelas V-A dan kelas V-B yang jumlah siswa sebanyak 46 siswa. Peneliti melaksanakan penelitian dengan melakukan pembelajaran di kelas V-A dan kelas V-B. Kelas V-A diajarkan dengan tanpa menggunakan media pembelajaran permainan ular tangga dengan materi suhu dan kalor dan di kelas V-B diajarkan dengan menggunakan media pembelajaran permainan ular tangga materi suhu dan kalor. Sebelum peneliti melaksanakan pembelajaran terlebih dahulu dilakukan *pre test* sehingga diperoleh data *pre test*



dengan rata-rata nilai kelas V-A=47 dan kelas V-B =41. Berdasarkan tabel data nilai *pre test* eksperimen dan kontrol kemudian diubah ke dalam bentuk diagram batang untuk mengetahui bagaimana hasil belajar siswa sebelum dilaksanakan pembelajaran. Dari hasil data *pre test* yang diperoleh, maka dapat disimpulkan kemampuan siswa kelas V-A dan kelas V-B dapat dikatakan tidak sama.

Setelah melaksanakan *pre test*, selanjutnya peneliti melaksanakan pembelajaran di kelas V-A tanpa menggunakan media permainan ular tangga dan kelas V-B yang diajarkan dengan menggunakan media pembelajaran permainan ular tangga. Untuk mengetahui apakah ada pengaruh penggunaan media pembelajaran media permainan ular tangga terhadap hasil belajar siswa.

Setelah melaksanakan penelitian, selanjutnya peneliti melakukan analisis data hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol. Nilai rata-rata kelas V-A sebagai kelas kontrol yang diajarkan tanpa menggunakan media pembelajaran permainan ular tangga yaitu 74 dan nilai rata-rata kelas V-B sebagai kelas eksperimen yang diajarkan dengan media pembelajaran permainan ular tangga yaitu 86.

Sebelum melakukan pengujian hipotesis maka terlebih dahulu dicari uji persyaratan analisis data yaitu uji normalitas dan uji homogenitas varians. Data hasil belajar kelas yang diajar dengan media pembelajaran permainan ular tangga yang di uji kenormalannya dengan uji liliefors diperoleh $L_0=0,180032 < L_{(0,05)(21)}=0,190$ untuk $\alpha=5\%$ dari jumlah siswa 21, H_0 diterima, sehingga data hasil belajar kelas eksperimen berdistribusi normal. Selanjutnya data hasil belajar kelas eksperimen dan data hasil belajar kelas kontrol yang di uji homogenitas varians dengan uji F di peroleh hasil $F_{hitung}=1,57362 < F_{tabel(0,05)(25,21)}=2,08245$ untuk $\alpha=5\%$, $n_1=25$ $n_2=21$. Maka H_0 diterima, sehingga data hasil belajar kelas yang diajarkan tanpa menggunakan media pembelajaran berbasis permainan ular tangga dan kelas yang di ajarkan menggunakan media pembelajaran berbasis permainan ular tangga mempunyai varians yang



homogen.

Setelah di uji, data hasil belajar di dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal dan homogen, maka dapat dilanjutkan dengan pengujian hipotesis dengan rumus uji independen antara dua faktor data hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol, sehingga di peroleh hasil. Sehingga dapat dinyatakan bahwa ada pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran berbasis permainan ular tangga terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA materi suhu dan kalor di kelas V SD Negeri 101800 Deli TUA Tahun Pelajaran 2023/2024.

Berdasarkan uraian di atas, dapat dinyatakan bahwa media pembelajaran berbasis permainan ular tangga berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Karena dengan media pembelajaran berbasis permainan ular tangga siswa lebih dapat memahami dan mengerti serta menarik minat belajar siswa untuk lebih semangat lagi dalam proses pembelajaran.

KESIMPULAN

1. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA yang diajar menggunakan media pembelajaran berbasis permainan ular tangga terhadap hasil belajar siswa materi suhu dan kalor di kelas V-B SD Negeri 101800 DeliTua Tahun Pelajaran 2023/2024 diperoleh nilai rata-rata 86.
2. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA yang diajar tanpa menggunakan media pembelajaran berbasis permainan ular tangga padamateri suhu dan kalor di kelas V-A SD Negeri 101800 Deli Tahun Pelajaran 2023/2024 diperoleh nilai rata-rata 74.
3. Ada pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran berbasis permainan ular tangga terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA materi suhu dsn kalor dikelas V SD Negeri 101800 Deli Tua TahunPelajaran



2023/2024

DAFTAR PUSTAKA

- Budiningsih, Astri. (2012). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Desri, M., & Solihatulmilah, E. (2019). *Permainan ular tangga dalam meningkatkan kemampuan moral anak*. *PETIK: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 5(1), 85-91.
- Endang, S. S., & Achmad, Z. R. (2021). *Belajar dan Pembelajaran*. PERSADA BANDUNG: Widina Bhakti.
- Hendri,dkk.(2023).*Metodologi Penelitian*.Yogyakarta: Jejak Pustaka.
- Hidayah, Prastyaning.,dkk.(2018).*Pengembangan Media Sepeda (Sistem Peredaran Darah) dalam Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*.Internasional journal of Elementary Education. 2(4).306 – 310
- Hutauruk, P., & Simbolon, R. (2018). *Meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan alat peraga pada mata pelajaran IPA kelas IV SDNnomor14 Simbolon Purba*. *School Education Journal PGSD FIP Unimed*, 8(2), 12 – 129
- Izabella, D. M., Purnamasari, V., & Darsimah, D. (2021). *Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Melalui Model Pembelajaran Discovery Learning Muatan Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar*. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1900 - 1908.
- Mashuri, S. (2019). *Media pembelajaran Matematika*. Penerbit Deepublish.
- Nurrita, T. (2018). *Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa*. *Jurnal misykat*, 3(1), 17 - 187.
- Noorlaila, F. (2020). *Teori-Teori Belajar Dalam Pendidikan* . Tasikmalaya: EDU PUBLISHER.
- Republik Indonesia. (2003).*Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta.
- Shilphy, A. O. (2020). *Model-Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish Siregar,
- N., & Nara, H. (2015). *Belajar dan pembelajaran*. Penerbit Ghalia Indonesia.

Prosiding Seminar Nasional

Pendidikan, Sainstek, Sosial dan Hukum (PSSH)

E-ISSN : 2830-361X, Volume 3, Mei 2024

Homepage : <https://jurnal.semnapssh.com/index.php/pssh>



Sudjana. (2022). *Metoda Statistika*. Bandung: Tarsito,

Sugiyono, 2017. Model Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabet