

**PENGARUH PERMAINAN ULAR TANGGA TERHADAP  
MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA IPA KELAS  
IV SD NEGERI 040491 BATUKARANG  
T.P 2022/2023**

***THE EFFECT OF SNAKE AND LADDER GAME ON  
MOTIVATION AND STUDENT LEARNING  
OUTCOMES IPA CLASS IV STATE  
ELEMENTARY SCHOOL 040491  
BATUKARANG T.P 2022/2023***

Rori Sandri Dewi Br Surbakti<sup>(1)</sup>, Rita Herlina Br PA<sup>(2)</sup>, Siti Zahara H. Harahap<sup>(3)</sup>, <sup>1)2)3)</sup>  
Universitas Quality <sup>(1)2)3)</sup> Prodi PGSD FKIP Universitas Quality, Jl. Ringroad -  
Ngumban Surbakti No. 18 Medan, Kode Pos 12345, Indonesia)  
Penulis Korespondensi: <sup>1</sup>[rorisurbakti01@gmail.com](mailto:rorisurbakti01@gmail.com), <sup>2</sup>[rperanginangin@gmail.com](mailto:rperanginangin@gmail.com),  
<sup>3</sup>[zaharaharahap.zh@gmail.com](mailto:zaharaharahap.zh@gmail.com)

**Abstrak**

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui adanya pengaruh yang signifikan dengan menggunakan media ular tangga terhadap motivasi dan hasil belajar IPA. Penelitian dilaksanakan di SDN 040491 Batukarang. Media Pembelajaran yang digunakan yaitu media permainan ular tangga dan rancangan yang digunakan adalah *quasi ekperimen*. Populasi kelas IV di SDN 040491 Batukarang 2 kelas, eksperimen berjumlah 20 siswa, kontrol berjumlah 16 siswa, sampel digunakan pada kelas eksperimen. Pengumpulan data melalui angket dan tes. Jumlah nilai angket diperoleh nilai yang signifikan, diketahui uji hipotesis independen antar dua faktor data angket motivasi belajar eksperimen, kontrol  $X^2_{hitung} = 3,05$  dan  $X^2_{tabel} = 2,03$ . Hasil analisis jumlah nilai hasil belajar diperoleh nilai yang signifikan, pengujian hipotesis uji independen antara dua faktor data test akhir. Eksperimen, Kontrol  $X^2_{hitung} = 6,009$  dan  $X^2_{tabel} = 5,99$ . Berdasarkan uraian, ada pengaruh penggunaan media permainan ular tangga terhadap motivasi hasil IPA siswa kelas IV SDN 040491 Batukarang.

*Kata Kunci : Permainan Ular Tangga, Motivasi, Hasil Belajar siswa*

**Abstract**

*The purpose this study is to determine whether there significant effect science outcomes. This research was conducted at SD N 040491 Batukarang. The learning media used is snakes ladders game media the design used is quasi-experimental. The population in this study were all of grade IV at SD N 040491 Batukarang which consisted of 2 classes. The sample used was experimental. Data collection is using questionnaires and tests. The results of analysis total value questionnaire obtained a significant value. It was known that the hypothesis was tested by using the independent test formula between the two factors so that the learning motivation questionnaire data was obtained for the experimental class and the control class, namely  $X^2_{count} = 3.05$*



and  $X2_{table} = 2.03$ . The results of the analysis of the total value of learning outcomes obtained a significant value, hypothesis using independent test formula between the two factors so that final test data for Experiment and Control were obtained, namely  $X2_{count} = 6.009$  and  $X2_{table} = 5.99$ . Based on this description, it is said that there is an effect of the use of snakes and ladders game media the motivation of science learning outcomes fourth grade students at SDN 040491 Batukarang.

*Keyword : Snakes and Ladders Game, Motivation, Student Learning Outcomes*

## PENDAHULUAN

Kegiatan dalam belajar, baik guru maupun peserta didik mempunyai strategi belajar dan mengajar mencapai tujuan pembelajaran. Guru melakukan strategi mengajar memanfaatkan berbagai metode dan media pembelajaran yang bertujuan menyesuaikan kondisi belajar peserta didik sehingga mencapai tujuan pembelajaran.

Pengalaman belajar mengacu kepada interaksi antara pembelajaran kondisi eksternal dan mengacu pada belajar perilaku aktif siswa. Salah satunya media permainan pembelajaran menarik adalah permainan ular tangga. Media permainan ular tangga merupakan media pembelajaran dikembangkan berdasarkan permainan berdasarkan permainan tradisional. Permainan ular tangga disesuaikan karakteristik peserta didik mencapai tujuan pembelajaran sebagai media informasi yang akan disampaikan kepada peserta didik. Papan permainan dibagi kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak digambar sejumlah “tangga” atau “ular” menghubungkan dengan kotak lainnya. Permainan ini masuk dalam kategori “board game” atau permainan papan sejenis dengan permainan monopoli, halma, ludo, dan sebagainya.

Sesuai data wali kelas IV SD negeri 040491 Batukarang T.P 2022/2023, pembelajaran IPA menyatakan bahwa motivasi dan hasil belajar siswa kelas IV masih rendah 50% dari seluruh kelas memperoleh nilai dibawah KKM, ini disebabkan kurangnya media pembelajaran, sehingga suasana kelas kurang menyenangkan, motivasi belajar siswa rendah, pembelajaran dengan cara konvensional kurang efektif untuk mengatasi masalah tersebut, diperlukan media pembelajaran yang tepat sehingga siswa dapat menguasai kompetensi yang diharapkan. Upaya untuk mendorong siswa belajar yaitu dengan memberikan motivasi kepada siswa. Terkadang guru tidak terlalu sadar bahwa motivasi belajar sangat penting untuk

mendorong anak didik untuk lebih giat lagi dalam hal belajar. Kurangnya kesadaran guru dalam menggunakan media permainan sehingga siswa mudah bosan dalam pelajaran yang dibawakan oleh gurunya tersebut. Dalam permainan ular tangga terhadap pembelajaran ipa dapat berpengaruh pada motivasi belajar siswa.

Ada beberapa hal dapat dilakukan oleh guru untuk dapat memotivasi siswa dalam pembelajaran di kelas tetapi minimnya kesadaran guru akan memotivasi peserta didik, memotivasi peserta didik dapat dilakukan dengan memberikan pujian, hadiah ataupun penguatan kepada siswa tersebut, tolak ukur keberhasilan pembelajaran pada umumnya adalah prestasi belajar yang diawali dengan meningkatnya motivasi dan hasil belajar di kelas, motivasi dan hasil belajar di SD Negeri 040491 Batukarang khususnya pada kelas IV.

Hasil wawancara wali kelas IV SD Negeri 040491 Batukarang Ibu Sri Bina Br Tarigan S.Pd, diketahui bahwa masih banyak siswa mengalami kesulitan dalam belajar atau tidak mencapai ketuntasan dalam belajar dengan banyak nya nilai siswa yang belum mencapai kriteria. Hal ini dibuktikan dari presentase jumlah nilai siswa yang dimana belum memenuhi KKM. Sebagian besar nilai yang diperoleh siswa belum mencapai ketuntasan minimal (KKM) yang sudah ditentukan sekolah yaitu 70 dan berdasarkan hasil data diatas dari 36 siswa yang tidak tuntas dibawah KKM adalah sebanyak 20 siswa (45,45%), sedangkan 16 siswa (54,55%) sudah tuntas diatas KKM. Rendahnya nilai IPA tersebut disebabkan karena dalam mengajar guru lebih banyak menjelaskan dengan cara ceramah atau menggunakan cara konvensional akibatnya siswa ribut di kelas, guru tidak memotivasi siswa sehingga siswa tidak fokus untuk belajar. Media pembelajaran yang digunakan guru masih kurang, sehingga membuat siswa cepat bosan. Dengan uraian diatas peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul Pengaruh Media Permainan Ular Tangga terhadap Hasil Belajar dan Motivasi Belajar IPA Kelas IV SD Negeri 040491 Batukarang T.P 2022/2023.

## **BAHAN DAN METODE**

Jenis penelitian ini adalah *quasi eksperimen* (eksperimen semu), yaitu

penelitian yang bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh atau akibat dari sesuatu yang ditimbulkan dari subjek yaitu siswa. Sampel yang diambil dalam penelitian ini dibagi atas dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol, kedua kelas ini mendapat perlakuan yang berbeda. Kelas eksperimen diberikan pembelajaran dengan Media Permainan Ular Tangga pembelajaran IPA sedangkan kelas kontrol diberikan dengan Pembelajaran Konvensional.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **1. Pengaruh Motivasi Belajar IPA**

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 040491 Batukarang Tahun Ajaran 2022/2023 semester genap di kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum melaksanakan penelitian, peneliti sudah terlebih dahulu melakukan uji coba instrumen angket motivasi belajar siswa pada kelas IV yang dilaksanakan di SD 066428 Sidomulyo. Kemudian peneliti melakukan uji validitas dan realibilitas angket motivasi belajar siswa. Setelah melakukan uji validitas dan realibilitas angket motivasi belajar terdapat 15 soal yang valid, dan 10 soal yang tidak valid dari 25 soal. Setelah diketahui jumlah soal yang valid, selanjutnya peneliti dapat menyusun kembali soal yang valid menjadi instrumen penelitian angket motivasi belajar. Setelah melaksanakan pembelajaran di kedua kelas, peneliti memberikan angket motivasi belajar kepada siswa. Setelah itu data angket motivasi belajar diolah diperoleh nilai rata-rata kelas eksperimen 52,50 dan kelas kontrol 45,88.

Angket motivasi diuji Normalitas *Liliefors* dan untuk menguji homogen data menggunakan uji F selanjutnya, diperoleh normalitas data dan homogenitas varians pada kedua kelas maka menggunakan rumus uji independen antar dua faktor sehingga data angket motivasi belajar eksperimen, kelas kontrol yaitu  $X^2_{hitung} = 3,05$  dan  $X^2_{tabel} = 2,03$ . Ada pengaruh permainan ular tangga terhadap motivasi belajar ipa siswa kelas IV SD Negeri 040491 Batukarang.

### **2. Pengaruh Hasil Belajar Siswa**

Sebelum melaksanakan penelitian kemampuan awal dari siswa harus diketahui sebelum dahulu apakah setara atau tidak. Peneliti mengambil nilai dengan

cara melakukan *pretest* terlebih dahulu. Berdasarkan hasil dari *pretest* tersebut, diperoleh rata-rata kelas IV-A, 30,9 dan kelas IV-B, 31,56. Setelah melakukan *pretest* selanjutnya peneliti membandingkan nilai rata-rata kelas IV-A 30,9 dan kelas IV-B 31,56. Setelah melakukan *pretest* selanjutnya peneliti membandingkan nilai rata-rata dari kedua kelas tersebut dan memilih kelas IV-A sebagai kelas yang diajarkan menggunakan media permainan ular tangga yaitu eksperimen, dan kelas IV-B kelas yang diajarkan melalui ceramah dan tanya jawab yaitu kelas kontrol. Setelah melaksanakan di kedua kelas, peneliti memberikan tes akhir kepada siswa. Setelah itu data tes akhir diolah dan diperoleh nilai rata-rata kelas eksperimen 78,4 dan kelas kontrol 64,06.

Data tes akhir diuji normalitas *liliefors* dan untuk menguji homogen data menggunakan uji F selanjutnya, diperoleh hasil dari uji normalitas dan homogenitas varians pada kedua kelas dilanjutkan dengan pengujian hipotesis uji independen antara dua faktor diperoleh data test akhir Eksperimen, kelas Kontrol  $X^2_{hitung} = 6,009$  dan  $X^2_{tabel} = 5,99$ . Dengan demikian dapat dikatakan bahwa ada pengaruh penggunaan media permainan ular tangga terhadap hasil belajar ipa siswa kelas IV SD Negeri 040491 Batukarang.

## KESIMPULAN

Berdasarkan analisis data dan pembahasan dilaksanakan peneliti di SD Negeri 040491 Batukarang Tahun Ajaran 2022/2023 disimpulkan:

1. Motivasi dan hasil belajar ipa siswa kelas IV SDN 040491 Batukarang menggunakan metode tanya jawab memperoleh nilai rata-rata motivasi 76, hasil 64,06.
2. Motivasi dan hasil belajar ipa siswa kelas IV SDN 040491 Batukarang menggunakan media permainan ular tangga memperoleh nilai rata-rata motivasi 88, hasil 78,4.
3. Ada pengaruh yang signifikan dengan menggunakan media permainan ular tangga terhadap motivasi belajar ipa siswa kelas IV SDN 040491 Batukarang.
4. Ada pengaruh yang signifikan dengan menggunakan media permainan ular tangga

terhadap hasil belajar Ipa kelas IV SD Negeri 040491 Batukarang.

## DAFTAR PUSTAKA

- Asep Jihad & Abdul Haris. 2013. .Evaluasi Pembelajaran. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Gasong, Dina. 2018. Belajar dan Pembelajaran. Yogyakarta: Deepublish.
- Gustiana. 2022. Penerapan Model Pembelajaran Think Talk Write untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris Kelas VI-A SMP Negeri 10 Lebong. Purwokerto: Tatakad 34.5 a.
- Haryanto. 2022. Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Dengan Two Stay Two Stary. Praya: Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia.  
<https://fatkhan.web.id/pengertian-media-pembelajaran-permainan-ular-tangga/>  
<https://www.scribd.com/doc/123565503/Gaya-Dalam-IPA>
- Safira Rizki Ajeng. 2020. Media Pembelajaran Anak Usia Dini. Jawa Timur: Caremedia Communication.
- Sandewa, Fadli. 2018. Faktor-faktor yang mempengaruhi kinerja pegawai di Kabupaten Banggai Kepulauan. Jurnal Ilmiah Government, (2), 95.
- Slameto. 2015. Belajar dan Faktor-faktor yang mempengaruhinya. Jakarta. PT. Rineka Cipta.
- Suardi, Moh. 2018. Belajar dan Pembelajaran. Yogyakarta: Deepublish.
- Sudjana. 2016. Metode Statistika. Bandung: Trasito.
- Sugiyono. 2016. Statistika Untuk Penelitian. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2019. Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Susilana,dkk. 2020. Media pembelajaran. Bandung: Wacana Prima.
- Titi Lestari, Endang. 2020. Cara Praktis Meningkatkan Motivasi Siswa Sekolah Dasar. Yogyakarta: Grup Penerbitan.