

e-ISSN : 2656-2340  
p-ISSN : 2656-3460

# Journal of Classroom Action Research

*Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*



Diterbitkan Oleh:  
Program Studi Magister Pendidikan IPA  
Pascasarjana Universitas Mataram

Vol. 5 No. Special Issue Mei 2023

*Journal Of Classroom Action Research (JCAR)*

**Volume 5, Nomor SpecialIssue, Mei 2023**

e-ISSN : 2656-2340; p-ISSN : 2656-3460

**Implementasi Media Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar IPA Pada Materi Siklus Air Kelas V SDN 31 Cakranegara**

Fidhea Aisara<sup>1\*</sup>, I Ketut Widiada<sup>2</sup>, Muhammad Syazali<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Mataram, Indonesia



**Disusun Oleh:**

**FIDHEA AISARA  
NIM. E1E019118**

**Diajukan untuk memenuhi persyaratan dalam menyelesaikan  
Program Sarjana (S-1) Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

**DITERBITKAN OLEH**

**Program Studi Magister Pendidikan IPA  
Pascasarjana Universitas Mataram**

## *Journal Of Classroom Action Research (JCAR)*

### **Volume 5, Nomor Special Issue, Mei 2023**

e-ISSN : 2656-2340; p-ISSN : 2656-3460

[Journal of Classroom Action Research](#) e-ISSN: 2656-2340, p-ISSN: 2656-3460 is a journal that contains articles on the results of classroom studies, from lecturers, teachers, as well as the results of student research. Journal of Classroom Action Research is one of the journals published by the Master of Science Education, Postgraduate Studies, University of Mataram. This journal has been ACCREDITED National Journal Accreditation (ARJUNA) Managed by the Ministry of Research, Technology and Higher Education of the Republic of Indonesia with Grade Four (Rank 4, Sinta 4) until 2023. This journal is published 4 (four) times a year, February, May, August, and November. The Journal of Classroom Action Research is a journal that provides open access to research results that can be read and downloaded free of charge to the public and will support the exchange of knowledge of research results in the field of education. All content is published under the license [Creative Commons Attribution 4.0 International License \(CC-BY License\)](#). NO. SK: 0005.26562340/Jl.3.1/SK.ISSN/2019.02-27 Februari 2019

## **EDITORIAL TEAM**

### **Editor in Chief**

[Dr. Agus Ramdani, M.Sc](#), ID SCOPUS: [57209779002](#), Master of Science Education Study Program, University of Mataram, Indonesia

### **Editorial Board**

[Prof. A. Wahab Jufri](#), ID SCOPUS: [57200100991](#), Biology Education, Faculty of Teacher Training and Education, University of Mataram, Indonesia

[Dr. Saprizal Hadisaputra, M.Sc](#), ID SCOPUS: [55544930300](#), Chemistry Education, Faculty of Teacher Training and Education, University of Mataram, Indonesia

[Dra. Susilawati, M.Si., Ph.D](#), ID SCOPUS: [57205535848](#), Master of Science Education Study Program, University of Mataram, Indonesia

[Dr. Yayuk Andayani, M.Si](#), ID SCOPUS: [57224423274](#), Chemistry Education, Faculty of Teacher Training and Education, University of Mataram, Indonesia

[Dr. Putu Artayasa, M.Si](#), ID SCOPUS: [57200114787](#), Biology Education, Faculty of Teacher Training and Education, University of Mataram, Indonesia

[Dr. Sukardi, M.Pd](#), ID SCOPUS: [57207996994](#), Social Education, Faculty of Teacher Training and Education, University of Mataram, Indonesia

[Dr. Muhammad Satriawan, M.Pd](#), ID SCOPUS: [35183989100](#), Physics Education, College of Teacher Training and Education, Bima, Indonesia

[Dr. Fahrudin, M.Pd](#), Elementary School Education, Faculty of Teacher Training and Education, University of Mataram, Indonesia

[Muhammad Nasir, M.Pd](#), ID SCOPUS: [57212334906](#), Science Education, IAIN Palangka Raya, Indonesia



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UNIVERSITAS MATARAM  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
Jl. Majapahit 62 Mataram NTB 83125 Telp. (0370) 623873**

**Hal : Rekomendasi Tidak Ujian Skripsi**

Mataram, 26 Juni 2023

Kepada Yth,  
Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
FKIP Universitas Mataram

Dengan hormat,

Berdasarkan Pedoman Akademik tahun 2020 FKIP Universitas Mataram halaman 28 pasal 39 (Pelaksanaan Skripsi) butir 8 dinyatakan *Jika sudah mempublikasikan artikel hasil penelitian skripsi minimal sinta 4 diperbolehkan tidak mengikuti ujian skripsi.* Untuk itu kami Pembimbing I (Drs. I Ketut Widiada, M.Pd.) dan Pembimbing II (Muhammad Syazali, M.Pd.) merekomendasikan mahasiswa dengan identitas:

Nama	: Fidhea Aisara
NIM	: E1E019118
Prodi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi Artikel	: "Implementasi Media Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar IPA Pada Materi Siklus Air Kelas V SDN 31 Cakranegara".
Nama Jurnal	: Journal of Classroom Action Research (JCAR)
Periode Terbit	: Vol 5, No. Special Issue, Mei 2023
Status Jurnal	: Terakreditasi Nasional Sinta 4

**Merekomendasikan untuk tidak melaksanakan ujian skripsi**, nilai ujian disesuaikan dengan nilai jurnal publikasi sinta 4 (artikel jurnal dan laporan skripsi terlampir). Demikian surat rekomendasi ini untuk dapat dimaklumi.  
Terimakasih.

Mengetahui

Pembimbing skripsi I

Drs. I Ketut Widiada, M.Pd.,  
NIP. 196212311986021004

Pembimbing skripsi II

Muhammad Syazali, M.Pd.,  
NIP. 198812312019031025

**Tembusan:**

- Yth. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan FKIP Unram.



UNIVERSITAS  
MATARAM  
Jl. Majapahit No. 62 Mataram

Journal of Classroom Action  
Research

## Letter of Acceptance (LoA)

Based on the results of a review conducted by the Journal of Classroom Action Research editorial team, hereby declare that:

Author : Fidhea Aisara , I Ketut Widiada , Muhammad Syazali  
Title : Implementasi Media Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar IPA Pada Materi Siklus Air Kelas V SDN 31 Cakranegara  
Decision : ACCEPTED  
Date : May 25, 2023

The paper with the title above will be published in **Volume 5 Special Issue, May 2023**

Thank you for your attention and cooperation.

Mataram, May 25, 2023

Editor in Chief

Prof. Dr. Agus Ramdani, M.Sc

Journal of Classroom Action Research (JCAR)

Indexed on:

Google

sinta

Crossref

one search

Journal of Classroom Action Research (JCAR)

URL: <http://ppipa.unram.ac.id/index.php/ppipa/index>

# Daftar Isi Jurnal

Vol. 5 No. Special Issue Mei 2023

No	Judul Artikel	Penulis
1-8	Pengaruh Kompetensi Pedagogik Guru dan Lingkungan Keluarga terhadap Kemampuan Membaca Intensif Siswa	Susi Susanti, Asrin, Muhammad Syazali
9-15	Pengaruh Self-Regulated Learning terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Perbandingan pada Santriwati MTs	Dewi Mardianti Asyhaer, Amrullah, Nourma Pramestie Wulandari, Ketut Sarjana
16-23	Hubungan Gaya Belajar dengan Hasil Belajar Siswa pada Kelas IV Gugus V Kec. Praya Tengah	Nilawati, Lalu Hamdian Affandi, Husniati
24-29	Analisis Peran Orang Tua Dalam mewujudkan Kedisiplinan Belajar Siswa	Nais Kusma Dewi, Muhammad Tahir, Husniati
30-34	Pengaruh Penggunaan Media Cerita Bergambar Terhadap Keterampilan Membaca Nyaring Siswa	Aprilia, Asrin, Awal Nur Kholifatur Rosyidah
35-40	Profil Kemampuan Literasi Baca Tulis Peserta Didik Pasca Implementasi Model TaRL SAC	Bima Adha, Nurul Kemala Dewi, Arif Widodo
41-46	Pengaruh Media "PATAYA" (Replika Peta Budaya) pada Mata Pelajaran IPS Terhadap Motivasi Belajar Siswa	Nadiatul Adawiyah, Khairun Nisa, Muhammad Makki
47-50	Implementasi Budaya Literasi Dalam Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis Siswa	Ainul Firdaus, I Ketut Widiada, Heri Hadi Saputra
51-57	Pengaruh Model Pembelajaran Pembelajaran Berbasis Proyek (PjBL) Terhadap Hasil Belajar Matematika	Putri Fatimah, Umar, Muhammad Makki
58-65	Pengaruh Penerapan Model Problem Based Learning Bernuansa Etnomatematika Terhadap Hasil Belajar Siswa	Ida Royani, Sripatmi, Dwi Novitasari, Nani Kurniati
66-71	Pengaruh Model Pembelajaran Contoh Non Contoh Terhadap Konsep Konsep Matematika	Tegar Nando, Muhamad Tahir, Muhamad Turmuzi
72-77	Analisis Permainan Membaca Permulaan Peserta Didik Kelas I Di SDN 26 Ampenan	Aulia Azizah Rahman, Darmiany Darmiany, Ketut Sri Kusuma Wardani
78-81	Metode Memainkan Suku Kata Terhadap Keterampilan Membaca Permulaan Pada Siswa SD	Ferdian Kaswari, Muhammad Erfan, Muhammad Tahir
82-87	Penerapan Metode Everyone Is Teacher Here Berbantuan Media Video Dalam Upaya Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sosiologi	Qistina Mei Sabil, Hairil Wadi, Suud
88-97	Pengaruh Strategi Pembelajaran Guided Inquiry Terhadap Keterampilan Metakognitif dan Berpikir Kritis Mahasiswa Pada Perkuliahan Pendidikan IPA SD	Anindita SHM Kusuma, Ahmad Busyairi
98-104	Pengaruh Pembelajaran Berani Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa	Said Dud Daraen, I Nyoman Karma, Abdul Kadir Jaelani
105-110	Identifikasi Gaya Belajar VAK (Visual, Auditorial, Kinestetik) Pada Siswa Kelas Tinggi	Yunihisnil ain, Muhammad Makki, Asri Fauzi
111-118	Hubungan Komunikasi Dalam Keluarga Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik	Yudi Ahmad Basri, Darmiany, Muhammad Tahir, Arif Widodo
119-124	Pengaruh Strategi Everyone Is Teacher Here Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa	Ragil Gamar Paskahillah, Siti Rohana Hariana Intiana, Husniati
125-129	Analisis Nilai Karakter Pada Buku Siswa Kelas IV Tema 7 Indahya Keragaman di Negeriku Pada Muatan SBDP	winda gusparinda, Nurul Kemala Dewi, Siti Istiningasih

130-136	Analisis penyelesaian Dalam Menyelesaikan Soal-Soal Sistem Persamaan Linear Dua Variabel Pada Siswa	Amelia Kusuma, Ketut Sarjana, Nani Kurniati, Amrullah
137-140	Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Peningkatan Perlindungan Jasmani Pada Siswa	Fathul Amira, Moh.Irawan Zain, Prayogi Dwina Angga
141-145	Perbedaan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD (Student Team Achievement Division) dan Jigsaw Pada Siswa	Dian Setiawati, Agus Ramdani, Khairuddin
146-151	Layanan Bimbingan Belajar Guru Terhadap Siswa Berkesulitan Belajar	Puji Lestari, Darmiany, Heri Hadi Saputra, A Hari Witono
152-158	Kendala Fonologis Bahasa Daerah Berbasis Pembelajaran Pengucapan Bahasa Inggris: Sebuah Studi Eksperimental Jurusan Bahasa Inggris	Uswatun Hasanah, Nurahmadi, Arafiq, Nurachman
159-167	Pengembangan Media Miniatur Tiga Dimensi Berbahan Dasar Kertas untuk Pemahaman Diri Siswa Tentang Mitigasi Bencana di Kelas 6 Sekolah Dasar	Nina Yulinda, A. Hari Witono, Asri Fauzi
168-173	Pengembangan Media GUTOP (Permainan Ular Tangga Operasi Hitung Pecahan) Materi Pecahan pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V SD	Ismi Anggraini, Vivi Rachmatul Hidayati, Siti Istiningsih
174-178	Hubungan Kesadaran Metakognitif dengan Hasil Belajar IPA Biologi	Gita Ismarani, Jamaluddin, I Putu Artayasa, Kusmiyati
179-182	Efektivitas Modul Pembelajaran Biologi Cacing Nyale Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa	Erdiana Larasati, Jamaluddin, Syamsul Bahri
183-189	Pengaruh Gaya Belajar Visual Terhadap Kemampuan Penalaran Matematika Siswa Pada Persamaan Sistem Material Linear Dua Variabel	Mar'atun Atun, Amrullah, Eka Kurniawan, Sudi Prayitno
190-197	Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Talking Chips Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Muatan Pelajaran PPKN	Elma Ayu Widari, Muhammad Makki, Ilham Syahrul Jiwandono
198-202	Kesesuaian Minat Karir dengan Keputusan Memilih Jurusan di Perguruan Tinggi	Abdiyatul Hasanah
203-209	Ritual Pange Manuk Sebagai Dasar Pendidikan Karakter di Suku Walan	Maria Prisilya Purnamaloh, Indar Sabrib, Autar Abdullah
220-227	Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Berbasis Kebudayaan NTB Untuk Memahami Diri Siswa Akan Keberagaman Budaya Pada Pelajaran IPS Kelas IV SD	Asri Maulina Wijayanti, A. Hari Witono, Itsna Oktaviyanti
228-232	Analisis Pendidikan Ekonomi Keluarga Pelaku UMKM di Kabupaten Kepulauan Seribu	Ramdhan Kurniawan, Faridah Iriani
233-239	<i>Pengaruh Model Pembelajaran Scramble Berbantuan Media Puzzle Terhadap Penguasaan Kosakata Siswa Kelas I SDN Gugus 1 Kecamatan Gerung</i>	<i>Ginanda Azahra Va Arni, Nurul Kemala Dewi, Arif Widodo</i>
240-243	Implementasi Media Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar IPA Pada Materi Siklus Air Kelas V SDN 31 Cakranegara	Fidhea Aisara, I Ketut Widiada, Muhammad Syazali



# Implementasi Media Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar IPA Pada Materi Siklus Air Kelas V SDN 31 Cakranegara

Fidhea Aisara<sup>1\*</sup>, I Ketut Widiada<sup>1</sup>, Muhammad Syazali<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Mataram, Indonesia.

DOI: 10.29303/jcar.v5iSpecialIssue.4379

Received: 20 Maret 2023

Revised: 25 Mei 2023

Accepted: 30 Mei 2023

**Abstract:** This study aims to determine the implementation of the implementation of snakes and ladders game media on science learning outcomes in Class V water cycle material at SDN 31 Cakranegara. This type of research is experimental research using the Pre-Experimental design of the One Group Pretest-Posttest type. The research instrument used was a written test in the form of multiple choices. Before conducting an assessment of the hypothesis, a requirement test is carried out, namely the normality test. The normality test results obtained a significance value for the pretest data of  $0.200 > 0.05$  and a posttest significance value of  $0.153 > 0.05$  which means that the data is normally distributed. Once it is known that the data are normally distributed, a hypothesis test is carried out using the paired simple t-test with a value of  $0.000 < 0.05$ . This states that  $H_0$  is rejected and  $H_a$  is accepted, which means that there is a difference in learning outcomes between before and after being given the snakes and ladders media game treatment. science lesson about the water cycle for class V SDN 31 Cakranegara.

**Keywords:** Snakes and Ladders game media, student learning outcomes

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pelaksanaan dari implementasi media permainan ular tangga terhadap hasil belajar IPA pada materi siklus air Kelas V SDN 31 Cakranegara. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan menggunakan desain *Pre-Eksperimental* tipe *One Group Pretest-Posttest*. Instrumen penelitian yang digunakan yaitu tes tulis berupa pilihan ganda. Sebelum melakukan pengkajian terhadap hipotesis maka dilakukanlah uji persyarat yaitu uji normalitas. Hasil uji normalitas diperoleh nilai signifikansi untuk data *pretest* sebesar  $0.200 > 0.05$  dan nilai signifikansi *posttest* sebesar  $0.153 > 0.05$  yang berarti bahwa data berdistribusi normal. Setelah diketahui data berdistribusi normal maka dilakukanlah uji hipotesis menggunakan *paired simple t-test* dengan perolehan nilai  $0.000 < 0,05$  hal ini menyatakan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, yang berarti terdapat perbedaan hasil belajar antara sebelum dan sesudah diberikan perlakuan permainan media ular tangga pada pelajaran IPA materi siklus air kelas V SDN 31 Cakranegara.

**Keywords:** Media permainan ular tangga, hasil belajar siswa

## Pendahuluan

Kegiatan proses pembelajaran merupakan aktivitas yang bertujuan untuk mencapai kompetensi pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapatnya Hendratmoko et al., (2017) bahwa proses pembelajaran ini dilakukan untuk menanamkan ilmu pengetahuan, sikap dan keterampilan kepada peserta didik. Kegiatan proses pembelajaran tentunya dirancang dengan sebaik mungkin agar mendapatkan hasil yang maksimal sehingga tujuan dari kegiatan pembelajaran tersebut dapat tercapai. Rancangan proses pembelajaran yang baik akan memberikan sebuah kesan kepada peserta

didik sehingga peserta didik dapat memahami dan mengingat apa yang telah mereka lakukan dalam proses kegiatan pembelajaran. Jadi, dalam proses pembelajaran guru harus bisa menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan (Sagala & Erfan, 2022). Selain itu, faktor yang dapat mempengaruhi keefektivitasan dalam kegiatan belajar mengajar yaitu dengan memanfaatkan sebuah media pembelajaran dalam proses pembelajarannya.

Media berasal dari bahasa latin yang berarti bentuk jamak dari "*medium*" dan secara harfiah berarti perantara atau pengantar (Nurseto, 2011). Media pembelajaran merupakan sebuah alat yang dapat

Email: [fidheaisara20@gmail.com](mailto:fidheaisara20@gmail.com)



digunakan oleh guru untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian serta kemauan siswa, dengan adanya media pembelajaran akan menimbulkan sebuah interaksi antara siswa dan guru (Anjarini, 2017). *Nasional Education Association (NEA)* yang dikutip oleh Nurseto (2011) mengartikan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang bisa dimanipulasi, diamati, didengarkan, maupun dibaca pada suatu kegiatan yang sedang berlangsung. Dunia pendidikan pada saat ini sudah termasuk ke dalam era dunia media, pada era ini guru dituntut untuk mengurangi adanya metode ceramah pada proses pembelajaran, siswa ditekankan untuk terlihat lebih aktif dalam kegiatan proses pembelajaran, sehingga peranan media pembelajaran tentunya sangat dibutuhkan dan menjadi suatu hal yang sangat penting dalam kegiatan belajar mengajar (Nurseto, 2011). Penggunaan media ini dapat memudahkan siswa untuk memahami materi pelajaran, akan tetapi media pembelajaran yang digunakan oleh guru tentunya harus disesuaikan dengan materi pembelajaran yang akan dibahas pada hari itu.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru wali kelas V SDN 31 Cakranegara bahwa guru kurang memanfaatkan media pembelajaran. Selama kegiatan proses belajar mengajar guru hanya berpatokan pada buku tema yang telah disediakan oleh pihak Sekolah. Media pembelajaran buku tema ini tentunya sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Guru wali kelas V juga menyampaikan bahwa hasil belajar siswa masih belum tuntas, hal ini dilihat dari banyaknya siswa yang mendapatkan nilai dibawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) terutama pada mata pelajaran IPA. Nilai KKM yang diberikan pada mata pelajaran IPA yaitu 70, sedangkan yang mendapatkan nilai > 70 pada ujian semester hanya 10 siswa dari 36 siswa. Solusi yang bisa dilakukan untuk dapat mewujudkan kegiatan belajar yang aktif dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa yaitu dengan cara mengajak peserta didik untuk bermain sambil belajar dengan menggunakan media pembelajaran.

Safitri (2019) berpendapat bahwa permainan ular tangga bisa digunakan sebagai salah satu media atau alat belajar yang menyenangkan dan tentunya media ini dikaitkan dengan materi pelajaran sehingga peserta didik bisa menjadi bersemangat dalam proses kegiatan belajar mengajar serta dapat menambah kompetensi dasar peserta didik. Permainan ular tangga merupakan salah satu permainan yang cara bermainnya itu dilakukan dengan menggunakan papan ular tangga yang disertai dengan menggunakan bidak dan dadu, serta di dalam proses permainannya tentu ada beberapa peraturan-peraturan yang harus diikuti sehingga tujuan akhir dari permainan ini dapat

terselesaikan (Kholipah et al., 2020). Agustin (2008) dalam Atmoko et al., (2017) berpendapat bahwa media permainan ular tangga ini bisa memberikan sebuah pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik.

Hasil belajar merupakan sebuah hasil maksimum yang sudah didapatkan oleh siswa setelah melakukan kegiatan proses pembelajaran. Sriwanti & Ramli (2019) berpendapat bahwa hasil belajar ini bukan berupa sebuah nilai saja, namun hasil belajar ini juga berupa perubahan atau peningkatan sikap, pengetahuan, kebiasaan, kedisiplinan, keterampilan. Tujuan akhir dari kegiatan pembelajaran tentunya sangat berkaitan dengan hasil belajar siswa, Utama & Heldisari, (2021) berpendapat bahwa tujuan pembelajaran itu harus mengacu pada tiga ranah yang diantaranya yaitu ranah proses berfikir (*kognitif*), ranah nilai atau sikap (*afektif*) dan ranah keterampilan (*psikomotorik*).

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan maka dilakukanlah penelitian untuk mengetahui efektivitas dari implementasi media permainan ular tangga terhadap hasil belajar siswa pada pelajaran IPA materi siklus air kelas V SDN 31 Cakranegara.

## Metode

Penelitian ini dianalisis secara kuantitatif deskriptif untuk mengetahui pelaksanaan media permainan ular tangga terhadap hasil belajar siswa. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan menggunakan desain penelitian *Pre-Experimental* tipe *One Group Pretest-Posttest*, yang dilakukan pada satu kelompok yaitu kelompok eksperimen. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas V SDN 31 Cakranegara yang berjumlah 36 siswa. Sampel penelitian ini adalah seluruh populasi yang berjumlah 36 orang untuk menentukan hasil belajar siswa. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan instrumen tes yang sudah di uji kelayakannya terlebih dahulu. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan uji *paired sample t-test*. Namun, sebelum dianalisis menggunakan uji *paired sample t-test* dilakukan uji prasyarat terlebih dahulu yaitu uji normalitas menggunakan *kolmogorov-smirnov*.

## Hasil dan Pembahasan

Kegiatan penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 15-19 Mei 2023 pada siswa kelas V SDN 31 Cakranegara dengan jumlah siswa sebanyak 36 orang. Data hasil keterlaksanaan pembelajaran pada kelas eksperimen diperoleh melalui observasi aktivitas guru selama proses pembelajaran. adapun data hasil keterlaksanaan pembelajaran dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 1. Hasil Keterlaksanaan Pembelajaran**

Kelas	Persentase Keterlaksanaan Pembelajaran		Kriteria
	Pertemuan 1	Pertemuan 2	
Eksperimen	Pertemuan 1	80	Baik
	Pertemuan 2	93	Sangat Baik
	Rata-Rata	86,5	Sangat Baik

Berdasarkan Tabel 1 dapat diketahui bahwa keterlaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media permainan ular tangga memperoleh skor rata-rata 86,5 dengan kategori sangat baik.

Data hasil belajar siswa dalam penelitian ini dideskripsikan melalui hasil *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen. Nilai *pretest* dan *posttest* siswa pada kelas eksperimen dapat dilihat pada Tabel 2.

**Tabel 2. Data Pretest dan Posttest Hasil Belajar Siswa**

Jumlah siswa	Tes	Nilai Terendah	Nilai Tertinggi	Rata-Rata
36 siswa	<i>Pretest</i>	22	76	50,11
	<i>Posttest</i>	57	92	76,46

Berdasarkan Tabel 2 data *pretest* dan *posttest* hasil belajar siswa mendapatkan nilai rata-rata 50,11 pada data *pretest* dengan nilai terendah 22 dan nilai tertinggi 76. Sedangkan, rata-rata hasil *posttest* siswa yaitu 76,46 dengan nilai terendah 57 dan nilai tertinggi 92. Hal ini menunjukkan bahwa adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah menerapkan media permainan ular tangga.

Dalam proses pembelajaran menggunakan media permainan ular tangga, siswa menunjukkan respon yang sangat positif, siswa terlihat sangat senang ketika memainkan media permainan ular tangga tersebut, semua kelompok aktif berdiskusi dan saling bekerjasama untuk menjawab soal-soal yang mereka dapatkan. Permainan ular tangga merupakan permainan yang familiar di dunia anak-anak, sehingga tidak susah bagi peneliti untuk menjelaskan kembali tentang media tersebut. Permainan ular tangga ini bisa dimodif untuk dijadikan media pembelajaran yang dapat digunakan oleh peserta didik dalam proses kegiatan belajar mengajar, sehingga di dalam proses pembelajaran tersebut terciptalah suasana belajar yang aktif, karena proses pembelajarannya dilakukan dengan cara belajar sambil bermain.

Kegiatan belajar sambil bermain merupakan salah satu karakteristik anak SD yang masih suka bermain, bergerak dan bersenang-senang untuk

**Tabel 4 Hasil Uji T**

	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)	
				Lower	Upper				
Pair 1	Pretest -Posttest	-26.343	14.086	2.381	-31.181	-21.504	-11.064	34	.000

melakukan kegiatan secara langsung. Safitri (2019) berpendapat bahwa media permainan ular tangga yang dikaitkan dengan materi pelajaran dapat menambah kompetensi dasar peserta didik. Sehingga diharapkan media permainan ular tangga ini dapat memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa (Agustin dalam Atmoko et al., (2017)). Ada beberapa manfaat dari media permainan ular tangga diantaranya yaitu dapat mengajarkan siswa untuk saling bekerjasama dalam satu team tanpa harus saling menyalahkan jika kelompok mereka tidak berhasil menjawab pertanyaan, fokus pada kelompok masing-masing dan tidak mengganggu kelompok lain, serta sabar dalam menunggu giliran untuk bermain.

Selanjutnya dilakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas. Uji normalitas yang digunakan dalam penelitian ini yaitu uji *Kolmogorov-Smirnov* dengan berbantuan *SPSS* versi 25. Uji normalitas data dilakukan terhadap data *pretest* dan *posttest* pada kelas Eksperimen. Adapun hasil dari uji normalitas disajikan pada Tabel 3.

**Tabel 3. Hasil Uji Normalitas Data Pretest dan Posttest**

Kelas Eksperimen	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>		
	Statistic	Df	Sig.
Pretest	.090	35	.200
Posttest	.129	35	.153

\*. This is a lower bound of the true significance

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan Tabel 3 perhitungan uji normalitas menggunakan *SPSS* versi 25 maka diperoleh nilai signifikansi untuk data *pretest* sebesar  $0.200 > 0.05$  dan nilai signifikansi *posttest* sebesar  $0.153 > 0.05$ . Maka berdasarkan nilai signifikansi yang diperoleh pada data *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen tersebut menunjukkan bahwa data penelitian berdistribusi normal.

Setelah melakukan uji normalitas dan data hasil belajar siswa kelas V berdistribusi normal, maka selanjutnya dilakukan uji hipotesis dengan menggunakan *paired sample t-test* berbantuan *SPSS* versi 25. Adapun kriteria pengujian statistik *paired sample t-test* pada taraf signifikansi 5% yaitu jika nilai *Sig. (2-tailed) > 0,05* maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak, jika nilai *Sig. (2-tailed) < 0,05* maka  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak.

Berdasarkan Tabel 4 nilai  $\text{sig.2-tailed } (0.000) < 0,05$  sehingga pengujian hipotesis yaitu  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar antara sebelum dan sesudah diberikan perlakuan permainan media ular tangga. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan media permainan ular tangga berpengaruh terhadap hasil belajar pada pelajaran IPA materi siklus air kelas V SDN 31 Cakranegara.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Anjelina Wati (2021) dengan judul "Pengembangan Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar" yang mendapatkan hasil bahwa setelah menerapkan media ular tangga siswa mendapatkan hasil 100% nilai di atas KKM. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Widiana, dkk. (2019) dengan judul "Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Kompetensi Pengetahuan IPA" yang mendapatkan hasil thitung  $(9,6) > t_{\text{tabel}} (2,144)$  sehingga dapat dikatakan bahwa alat atau media permainan ular tangga ini sangat efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

## Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa media permainan ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran IPA materi siklus air kelas V SDN 31 Cakranegara.

## Daftar Pustaka

- Anjarini, T. (2017). Strategi, Model, Media dan Teknologi Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 1(2b), 139-143.
- Atmoko, S. W., Cahyadi, F., & Listyarini, I. (2017). Pengembangan Media Utama ( Ular Tangga Matematika ) dalam Pemecahan Masalah Matematika Materi Luas Keliling Bangun Datar Kelas III SD/MI. *Jurnal Pendidikan Guru MI*, 4(1), 119-128.
- Hendratmoko, T., Kuswandi, D., & Setyosari, P. (2017). Tujuan Pembelajaran Berlandaskan Konsep Pendidikan Jiwa Merdeka Ki Hajar Dewantara. *Jinotep*, 3(2), 152-157.
- Kholipah, S., Maryatun, & Pritandhari, M. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X SMA Muhammadiyah 1 Metro Tahun Pelajaran 2017/2018. *Jurnal Ilmu Pendidikan Ekonomi*, 1(1), 60-71.
- Nurseto, T. (2011). Membuat Media Pembelajaran Yang Menarik. *Jurnal Ekonomi & Pendidikan*, 8(1), 19-35. <https://doi.org/10.37638/padamunegeri.v1i1.118>
- Safitri, H. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Pada Mata Pelajaran Marketing Kompetensi Dasar Menganalisis Segmentasi Pasar di Kelas X Bisnis Daring dan Pemasaran SMK Negeri 1 Lamongan. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*, 07(02), 499-503.
- Sagala, S. E., & Erfan, M. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Melalui Metode Demonstrasi Mata Pelajaran IPA Kelas IV Sekolah Dasar Materi Struktur, Bentuk dan Fungsi Daun. *Biocephy: Journal of Science Education*, 02(2), 42-26.
- Sriwanti, L., & Ramli, R. (2019). Pengaruh Psikologi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Peserta Didik Kelas VII Di SMP Negeri 6 Parepare. *Jurnal Al-Ibrah*, VIII(02), 33-42. <http://jurnal.umpar.ac.id/index.php/ibrah/article/view/319%0Ahttps://jurnal.umpar.ac.id/index.php/ibrah/article/download/319/276>
- Utama, D. G., & Heldisari, H. P. (2021). Pembelajaran Dinamika Pada Ansambel Gitar Ditinjau Dari Aspek Afektif, Kognitif, dan Psikomotor. *Journal of Music Education and Performing Arts (JMEPA)*, 1(1), 16-22. <http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/JMEPA/article/view/22741>