

**PENGARUH MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA TERHADAP  
HASIL BELAJAR IPA KELAS IV  
SDN 173569 HUTANAMORA  
SKRIPSI**

*Diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat  
Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)  
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar*

**Oleh**

**Dinda Anatasya Purba**  
**NPM.1902090234**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA  
UTARAMEDAN  
2023**

## ABSTRAK

**Dinda Anatasya Purba, 1902090234. “Pengaruh Media Permainan Ular Tangga terhadap Hasil Belajar IPA Kelas IV SDN 173569 Hutanamora”. Skripsi, Medan : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.**

Media berasal dari bahasa latin yaitu *medius* yang berarti “tengah”, perantara atau “pengantar”. Guru menggunakan media sebagai perantara dalam menyampaikan materi agar dapat dipahami oleh peserta didiknya dengan baik dan untuk mempermudah pendidik dalam penyampaian materi dan membuat peserta didik lebih antusias dalam proses pembelajaran berlangsung. Penelitian ini dilatar belakangi karena siswa kurang mampu untuk memecahkan permasalahan yang ada dalam IPA. Hal ini jelas berpengaruh terhadap hasil dari proses pembelajaran yang terjadi. Selain itu karena tuntutan kurikulum yang harus dicapai dengan maksimal menjadikan guru harus fokus terhadap target ketuntasan dari pembelajaran yang harus dicapai dengan menyelesaikan materi yang ada tanpa menghiraukan pemahaman secara menyeluruh dan penguasaan materi dari setiap siswanya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas IV SDN 173569 Hutanamora kecamatan Silaen sebelum dan sesudah menerapkan media permainan Ular Tangga dan mengetahui pengaruh media Ular Tangga terhadap hasil belajar IPA kelas IV SDN 173569 Hutanamora. Metode penelitian ini adalah metode penelitian kuantitatif. Populasinya adalah siswa kelas IV SDN 173569 Hutanamora yang terdiri dari satu kelas. Pengambilan sampel dilakukan dengan sampel jenuh. Variabel terikat adalah pengaruh media Ular Tangga sebagai media permainan, variabel bebas adalah hasil belajar siswa kelas IV SDN 173569 Hutanamora. Hasil dari penelitian ini menggunakan uji hipotesis mendapatkan nilai signifikansi sebesar 0,000. Berarti  $0,000 < 0,05$ , maka  $H_0$  diterima. Maka dari itu dapat disimpulkan dari hasil penelitian ini bahwa benar terdapat pengaruh media permainan Ular Tangga terhadap hasil belajar IPA kelas IV SDN 173569 Hutanamora.

Kata kunci: *Media Permainan Ular Tangga, Hasil Belajar IPA.*

## KATA PENGANTAR



Puji syukur kepada Allah SWT berkat Rahmat, Hidayah, dan Karunia-Nya kepada kita semua sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Pengaruh Media Permainan Ular Tangga terhadap Hasil Belajar IPA kelas IV SDN 173569 Hutanamora”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd) pada program strata-1 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Peneliti menyadari dalam penyusunan skripsi ini tidak akan selesai tanpa bantuan dari berbagai pihak. Karena itu, pada kesempatan ini peneliti ingin mengucapkan terimakasih kepada pihak yang istimewa dan yang paling utama kepada ayahanda Mhd Nizar Purba dan ibunda tercinta Nirmala Kesuma yang telah mendukung dan membantu penulis baik dari segi moril maupun material yang selalu mendukung dan memotivasi serta memberi doa restu kepada penulis untuk terus maju menggapai cita-cita. Serta kepada kakak dan adik-adik tersayang yang saya cintai yang tidak bisa disebut namanya satu persatu dan kepada keluarga semua. Adapun ucapan terimakasih secara khusus penulis sampaikan kepada nama-nama dibawah ini:

1. Bapak **Prof. Dr. Agussani, M.AP.** selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

2. Ibu **Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.** selaku Dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. Ibu **Dr. Hj. Dewi Kesuma Nasution, M.Hum.** selaku Wakil Dekan Bidang.
4. Bapak **Dr. Mandra Saragih, S.Pd.,M.Hum.** selaku Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Alumni Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Ibu **Suci Perwita Sari S.Pd.,M.Pd.** selaku Pimpinan/Kepala Prodi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Bapak **Ismail Saleh Nasution S.Pd. M.Pd.** selaku sekretaris Prodi Program Studek Pendidikan Sekolah Dasar
5. Ibu **Indah Pratiwi, S.Pd, M.Pd.** selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, saran dan motivasi dalam penyusunan skripsi ini.
6. Seluruh dosen yang telah memberikan pengetahuan dan bimbingan dalam perkuliahan sampai peneliti selesai dalam penelitian ini.
7. Seluruh Staff BIRO Fakultas akeguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammdiyah Sumatera Utara, kak Novi, kak Sis, bang Alim yang sudah membantu dalam urusan diperkuliahan.
8. Ibu Mangita Panjaitan, S.Pd selaku kepala sekolah dan seluruh guru di SDN 173569 Hutanamora Kabupaten Toba yang telah memberikan waktu dan kesempatan kepada penulis untuk melakukan penelitian di

SDN 173569 Hutanamora.

9. Terimakasih kepada sahabat peneliti Wahyu Hasani, Novita Fawali dan Dian Kana Afrilia Purba
10. Dan seluruh teman-teman stanbuk 2019 yang saling menguatkan, saling membantu dan memberi semangat.

Akhirnya kepada seluruh pihak yang tidak dapat penulis sebutkan namanya satu persatu secara langsung maupun tidak langsung yang memberikan bantuan dan dukungan dalam menyelesaikan dan penyusunan skripsi ini, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya, semoga mendapat balasan kebaikan dari Allah SWT serta tidak lupa juga penulis memohon maaf atas kekurangan dan kesalahan yang ada selama penulis duduk diperkuliahan sampai akhir dari penyelesaian skripsi ini, semoga akan lebih baik lagi kedepanya.

Amiinnnnn.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb

Medan, 18 Juli 2023

Dinda Anatasya Purba  
NPM.1902090234

## DAFTAR ISI

<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>ii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A.Latar Belakang Masalah .....	1
B.Identifikasi Masalah .....	5
C.Batasan Masalah.....	5
D.Rumusan Masalah .....	6
E.Tujuan Penelitian.....	6
F.Manfaat Penelitian .....	6
<b>BAB II LANDASAN TEORITIS .....</b>	<b>8</b>
A. Kerangka Teoritis.....	8
1. Pemahaman Tentang Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).....	8
2. Hasil Belajar .....	9
3. Media Pembelajaran.....	15
4. Media Ular Tangga .....	22
B.Kerangka Konseptual .....	28
C.Hipotesis .....	30
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>30</b>
A.Lokasi dan Waktu Penelitian .....	30
1. Lokasi Penelitian .....	30
2. Waktu Penelitian.....	30
B.Populasi dan Sampel .....	31
1. Populasi .....	31
2. Sampel.....	31
C.Variabel Penelitian .....	32

D. Defenisi Operasional Variabel.....	32
E. Instrumen Penelitian .....	32
F. Teknik Analisis Data .....	34
1. Uji Validitas .....	34
2. Uji Reabilitas .....	35
3. Uji Hipotesis .....	36
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>38</b>
A. Deskripsi Data Hasil Penelitian .....	38
B. Uji Hipotesis .....	44
C. Hasil Pembahasan .....	46
D. Keterbatasan Penelitian .....	48
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>49</b>
A. Kesimpulan.....	49
B. Saran .....	50
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>51</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tingkatan Ranah atau Domain Hasil Belajar Menurut Taxomony Bloom.....	11
Tabel 3.1 Jadwal Rencana dan Pelaksanaan Penelitian. ....	30
Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Soal Penilaian Hasil Belajar Siswa.....	33
Tabel 4.1 Hasil Validitas.....	40
Tabel 4.2 Hasil Uji “Reliability Statistics“ .....	41
Tabel 4.3 Data Nilai <i>Pretest</i> .....	41
Tabel 4.4 Data Nilai <i>Postest</i> .....	43
Tabel 4.5 Hasil Uji Hipotesis .....	45

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 kerangka konseptual model permainan ular tangga .....	29
Gambar 4.1 Grafik Nilai <i>Pretest</i> .....	42
Gambar 4.2 Grafik Nilai <i>Postest</i> .....	44

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1.....	53
Lampiran 2.....	62
Lampiran 3.....	66
Lampiran 4 .....	67
Lampira 4 .....	70
Lampiran 5 .....	73
Lampiran 6 .....	74
Lampiran 7 .....	75
Lampiran 8 .....	76
Lampiran 9 .....	77
Lampiran 10.....	78
Lampiran 11.....	79
Lampiran 12.....	81
Lampiran 13.....	82
Lampiran 14.....	83
Lampiran 15.....	84
Lampiran 16.....	85
Lampiran 17.....	86
Lampiran 18.....	87

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Setiap orang berhak mendapatkan pendidikan yang layak. Melalui pendidikan, seseorang diharapkan dapat mengembangkan dirinya untuk menjadi individu yang memiliki kecerdasan, keterampilan dan berkepribadian luhur. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 mengatur bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan dilaksanakan untuk mencapai tujuan pendidikan. Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 3 adalah mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Pendidikan dapat ditempuh melalui dua cara, yaitu pendidikan formal dan nonformal. Menurut Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 13 Tahun 2015 Pasal 1 tentang Standar Nasional Pendidikan menyebutkan bahwa Pendidikan formal adalah jalur pendidikan yang terstruktur dan berjenjang

yang terdiri atas pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi. Sedangkan Pendidikan nonformal adalah jalur pendidikan di luar pendidikan formal yang dapat dilaksanakan secara terstruktur dan berjenjang.

Dalam pendidikan, terjadi proses pembelajaran. Diharapkan dalam proses pembelajaran dapat merangsang motivasi belajar siswa dan dapat menambah ilmu pengetahuan dengan memfasilitasi dan memberikan pengalaman langsung kepada siswa. Sesuai dengan Peraturan Pemerintah Nomor 32 Tahun 2013 pasal 19 tentang Standar Nasional Pendidikan yang berbunyi proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakasa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Proses pembelajaran yang interaktif, menyenangkan dan memotivasi peserta didik dapat diwujudkan pada salah satu mata pelajaran IPA.

Pendidikan IPA diarahkan untuk inkuiri dan berbuat sehingga dapat membantu peserta didik untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang alam sekitar. Hal tersebut sesuai dengan tujuan pembelajaran IPA antara lain agar siswa memiliki kemampuan sebagai berikut: 1. Memperoleh keyakinan terhadap kebesaran Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaan, keindahan dan keteraturan alam ciptaan-Nya, 2. Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, 3. Mengembangkan rasa ingin tahu (*Curiosity*), sikap positif dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi antara

IPA, lingkungan teknologi dan masyarakat, 4. Mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah dan membuat keputusan, 5. Meningkatkan kesadaran untuk berperan serta dalam memelihara, menjaga dan melestarikan lingkungan alam, 6. Meningkatkan kesadaran untuk menghargai alam dan segala keteraturannya sebagai salah satu ciptaan Tuhan, 7. Memperoleh bekal pengetahuan, konsep dan keterampilan IPA sebagai dasar 4 untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan selanjutnya.

Untuk mencapai tujuan pembelajaran IPA, pendidik harus dapat memfasilitasi peserta didik dalam pembelajaran yang dapat dilakukan melalui pembelajaran yang inovatif, media pembelajaran yang menarik, dan sumber belajar yang bervariasi. Proses pembelajaran perlu direncanakan secara efektif dalam sebuah rencana pelaksanaan pembelajaran. Pembelajaran yang interaktif dan bervariasi dapat diwujudkan. Menurut Wahyuningtyas dan Sulasmono (2020:24) media pembelajaran merupakan salah satu faktor yang berperan penting selama proses pembelajaran. Guru menggunakan media sebagai perantara dalam menyampaikan materi agar dapat dipahami oleh peserta didiknya dengan baik.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti kepada seorang guru mata pelajaran IPA di SDN 173569 Hutnamora. Penulis melihat bahwa selama proses belajar mengajar berlangsung, pembelajaran di SDN 173569 Hutnamora tersebut masih konvensional yaitu guru tidak melakukan penyaluran pengetahuan, tetapi lebih kepada repetisi atau pengulangan dan dalam pelaksanaannya masih didominasi oleh guru (*teacher-centered*) sehingga pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student-centered*) belum terintegrasi penuh dalam

pelaksanaan pembelajaran di SDN 173569 Hutnamora. Selain itu guru belum menggunakan metode maupun model pembelajaran yang menuntut keaktifan siswa dan masih menggunakan metode ceramah sehingga membuat siswa cepat bosan dalam mengikuti proses pembelajaran. Hal ini berdampak pada aktivitas yang ditampilkan siswa dalam pembelajaran tersebut.

Ditemukan hasil belajar IPA siswa kelas IV yang berjumlah seluruhnya 24 siswa masih banyak berada dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), padahal kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditetapkan disekolah SDN 173569 Hutnamora pada kelas IV adalah 75, kenyataannya masih banyak peserta didik yang tidak tuntas.

Dalam proses kegiatan belajar mengajar IPA, sudah menjadi tradisi jika guru hanya menyampaikan pelajaran dengan menggunakan metode ceramah saja, sehingga menjadikan pembelajaran yang monoton, pasif, dan membosankan. Akibatnya, mereka kurang mampu untuk memecahkan permasalahan yang ada dalam IPA. Hal itu jelas berpengaruh terhadap hasil dari proses pembelajaran yang terjadi. Selain itu karena tuntutan kurikulum yang harus dicapai dengan maksimal menjadikan guru harus fokus terhadap target ketuntasan dari pembelajaran yang harus dicapai dengan menyelesaikan materi yang ada tanpa menghiraukan pemahaman secara menyeluruh dan penguasaan materi dari setiap siswanya.

Melalui permasalahan diatas, penulis tertarik untuk menerapkan metode permainan melalui media ular tangga sebagai media atau alat bantu siswa untuk memahami isi materi pembelajaran IPA dengan cara yang menyenangkan.

Permainan ular tangga merupakan sebuah media yang dapat menstimulus perkembangan kognitif siswa. Media permainan ular tangga dapat menjadi media pembelajaran alternatif serta dapat membantu guru dalam membangun suasana belajar yang menyenangkan dan meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Dari uraian diatas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar IPA kelas IV SDN 173569 Hutanamora”**.

### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka dapat diidentifikasi masalah – masalah sebagai berikut :

1. Rendahnya minat belajar karena siswa kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran
2. Guru kurang menggunakan media pembelajaran yang menarik
3. Lingkungan belajar yang jarang kondusif karena jumlah siswa dikelas sedikit
4. Siswa kurang aktif dalam pembelajaran dikarenakan media yang digunakan hanya bersumber dari buku

### **C. Batasan Masalah**

Agar penelitian ini lebih terarah dan sesuai dengan tujuan yang diharapkan maka penulis membatasi penelitian ini untuk melihat pengaruh Media Permainan Ular Tangga terhadap hasil belajar IPA Energi Alternatif kelas IV SDN 173569 Hutanamora.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimana hasil belajar IPA sebelum menerapkan media permainan ular tangga di kelas IV SDN 173569 Hutnamora?
2. Bagaimana hasil belajar IPA sesudah menerapkan media permainan ular tangga di kelas IV SDN 173569 Hutnamora?
3. Apakah terdapat pengaruh media permainan ular tangga terhadap hasil belajar IPA kelas IV SDN 173569 Hutnamora?

### **E. Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan perumusan yang telah di rumuskan, maka penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui hasil belajar IPA sebelum menerapkan media permainan ular tangga di kelas IV SDN 173569 Hutnamora.
2. Untuk mengetahui hasil belajar IPA sesudah menerapkan media pembelajaran ular tangga.
3. Untuk mengetahui pengaruh media permainan ular tangga terhadap hasil belajar IPA kelas IV SDN 173569 Hutnamora.

### **F. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

1. Bagi sekolah

Meningkatkan produktifitas sekolah melalui pembelajaran yang dapat dilihat dari hasil belajar siswa dan menjadi bahan rujukan untuk perbaikan guru dalam mengajar.

## 2. Bagi Guru

Membantu pengajar dalam meningkatkan hasil belajar siswa dan menambah pengetahuan atau dapat dijadikan panduan bagi pengajar tentang penggunaan media permainan ular tangga dalam pembelajaran.

## 3. Bagi Siswa

Untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA di kelas IV SDN 173569 Hutanamora Kecamatan Silaen.

## 4. Bagi Penelitian

Penelitian ini merupakan memperdalam pengetahuan penulis dan usaha untuk mengetahui keutamaan dari media permainan ular tangga terhadap hasil belajar IPA siswa.

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORITIS**

#### **A. Kerangka Teoritis**

##### **1. Pemahaman Tentang Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)**

###### **a. Pengertian Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)**

IPA merupakan ilmu yang pada awalnya diperoleh dan dikembangkan berdasarkan percobaan, namun pada perkembangan lebih lanjut IPA juga diperoleh dan dikembangkan berdasarkan teori (deduktif). Ada dua hal yang berkaitan yang tidak terpisahkan dengan IPA, yaitu IPA sebagai produk, merupakan pengetahuan IPA yang berupa pengetahuan factual, konseptual, procedural, dan metakognitif, dan IPA sebagai proses, yaitu kerja ilmiah. Saat ini objek kajian IPA menjadi semakin luas, meliputi konsep IPA, proses, nilai, dan sikap ilmiah, aplikasi IPA dalam kehidupan sehari-hari, dan kreativitas. Belajar IPA berarti belajar kelima objek atau bidang kajian tersebut.

Istilah yang terlibat dalam IPA atau Ilmu Pengetahuan Alam yaitu “pengetahuan, ilmu, dan alam”. Pengetahuan adalah segala sesuatu yang diketahui manusia, banyak pengetahuan yang manusia miliki seperti pengetahuan tentang agama, pendidikan, kesehatan, politik, sosial ataupun pengetahuan alam yang berarti pengetahuan tentang alam semesta beserta isinya. Ilmu adalah pengetahuan ilmiah, pengetahuan yang diperoleh secara ilmiah, artinya diperoleh dengan metode ilmiah. Dua sifat utama ilmu adalah rasional, artinya masuk akal, logis atau dapat diterima oleh akal sehat dan objektif. Artinya sesuai

dengan objeknya, sesuai dengan kenyataan, sesuai dengan pengamatan.

Menurut Nadhifah, dkk (2023) Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan ilmu pengetahuan yang mempelajari segala sesuatu tentang alam sekitar beserta isinya, baik itu gejala, fenomena, fakta, konsep, dan lain sebagainya.

Dari pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa Ilmu Pengetahuan Alam adalah pengetahuan, ilmu, dan alam dimana manusia memahami alam semesta melalui pengamatan yang tepat sasaran dan ilmu yang mempelajari sebab akibat ataupun kejadian-kejadian yang ada di alam.

## **2. Hasil Belajar**

### **a. Pengertian Hasil Belajar**

Menurut Nabillah dan Abadi (2020:660) hasil belajar merupakan hal yang berhubungan dengan kegiatan belajar karena kegiatan belajar merupakan proses. Hasil belajar terdiri dari segenap ranah psikologis. Hal itu terjadi sebagai akibat atau dampak dari pengalaman dan proses belajar siswa dalam ruang kelas disekolah. Sedangkan menurut Handayani dan Subakti (2021:152) hasil belajar merupakan suatu perubahan yang diperoleh setelah mengalami proses belajar.

Dari beberapa kutipan diatas dapat disimpulkan bahwa Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh individu setelah proses belajar berlangsung, yang dapat memberikan perubahan tingkah laku baik pengetahuan, pemahaman, sikap dan keterampilan siswa sehingga menjadi lebih baik dari sebelumnya. Hasil belajar merupakan salah satu indikator dari proses belajar. Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah hasil belajar (perubahan tingkah laku: kognitif, afektif dan psikomotorik) setelah selesai melaksanakan

proses pembelajaran dengan strategi pembelajaran *information search* dan metode resitasi yang dibuktikan dengan hasil evaluasi berupa nilai.

#### **b. Indikator Hasil Belajar**

**Ada 3 (tiga) ranah atau domain besar, yang terletak pada tingkatan ke-2 yang selanjutnya disebut taxonomi dalam (Wahidmurni,, 2014) yaitu:**

- a. **Ranah kognitif (*cognitive domain*)**
- b. **Ranah afektif (*affective domain*)**
- c. **Ranah psikomotor (*psychomotor domain*)**

**Keterangan lebih lanjut adalah sebagai berikut:**

##### **a. Ranah Kognitif**

- 1) Mengenal (*recognition*) C1 Dalam pengenalan siswa diminta untuk memilih salah satu dari dua atau lebih jawaban.**
- 2) Pemahaman (*comrehension*) C2 Dengan pemahaman, siswa diminta untuk membukikan bahwa ia memahami hubungan yang sederhana di antara fakta-fakta atau konsep.**
- 3) Penerapan atau aplikasi (*application*) C3 Untuk penerapan atau aplikasi ini siswa dituntut memiliki kemampuan untuk menyeleksi atau memilih suatu abstrasi tertentu (konsep, hukum, dali, aturan, gagasan, cara) secara tepat untuk diterapkan dalam suatu situasi baru dan menerapkannya secara benar.**

- 4) Analisis (*analysis*) C4 Dalam tugas analisis ini siswa diminta untuk menganalisis suatu hubungan atau situasi yang kompleks atas konsep-konsep dasar.
- 5) Sintesis (*synthesis*) C5 apabila penyusun soal tes bermaksud memita siswa melakukan sintesis maka pertanyaani-pertanyaan disusun sedemikian rupa sehingga meminta siswa untuk menggabungkan atau menyusun kembali (*reorganize*) hal-hal yang spesifik agar dapat mengembangkan suatu struktur baru.
- 6) Evaluasi (*evaluation*) C6 apabila penyusun soal bermaksud untuk mengetahui sejauh mana mahasiswa mampu menerapkan pengetahuan dan kemampuan yang telah dimiliki untuk menilai sesuatu kasus yang diajukan oleh penyusunan soal.

Beberapa tingkatan sebagaimana yang dijabarkan oleh Benjamin Bloom dalam (Wahidmurni, 2014) sebagai berikut:

Tabel 2.1 Tingkatan Ranah atau Domain Hasil Belajar Menurut Taxomony Bloom

Tingkatan	Congnitif Domain	Affective Domain	Psychomotor Domain
1	Knowledge (C1)	Receiving (A1)	Perception (P1)
2	Comprehension (C2)	Responding (A2)	Set (P2)
3	Application (C3)	Valuing (A3)	Guided response

			<b>(P3)</b>
<b>4</b>	<b>Analysis (C4)</b>	<b>Organization (A4)</b>	<b>Mechanism (P4)</b>
<b>5</b>	<b>Synthesis (C5)</b>	<b>Characterization (A5)</b>	<b>Complex ovent response (P5)</b>
<b>6</b>	<b>Evaluation (C6)</b>		<b>Adaption (P6)</b>
<b>7</b>			<b>Origination (P7)</b>

### c. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menentukan keberhasilan dalam proses belajar dapat ditentukan dengan kemampuan belajar peserta didik. Dalam proses belajar, ada faktor-faktor yang memengaruhinya. Hal ini disebutkan oleh Salsabila dan Puspita sari (2020), sebagai berikut:

#### 1) Kesehatan Fisik

Kesehatan fisik yang prima akan mendukung seseorang siswa untuk melakukan kegiatan belajar dengan baik, sehingga ia akan dapat meraih prestasi belajar yang baik pula. Sebaliknya, siswa yang sakit, apalagi kondisi sakitnya sangat parah dan harus dirawat secara intensif di rumahsakit, maka ia tidak dapat berkonsentrasi belajar dengan baik. Tentu saja ia pun tidak akan dapat meraih prestasi belajar dengan baik bahkan bisa berakibat pada kegagalan belajar (*learning failure*).

#### 2) Psikologis

Mencakup integensi, bakat siswa, minat, dan kreativitas.

#### 3) Motivasi

Motivasi belajar (*learning motivation*) adalah dorongan yang menggerakkan seorang pelajar untuk sungguh-sungguh dalam belajar menghadapi pelajaran di sekolah. Motivasi berprestasi (*achievement motivation*) ialah motivasi yang akan mendorong individu untuk meraih prestasi belajar yang setinggi-tingginya. Mereka yang memiliki motivasi berprestasi yang tinggi, pada umumnya ditandai dengan karakteristik bekerja keras atau belajar secara serius, menguasai materi pelajaran, tidak putus asa dalam menghadapi kesulitan, bila menghadapi suatu masalah maka ia berusaha mencari cara lain. Tujuan motivasi adalah untuk menggerakkan atau menggugah seseorang agar timbul keinginan dan kemauannya untuk melakukan sesuatu sehingga dapat memperoleh hasil atau mencapai tujuan tertentu.

#### 4) Kondisi Psikoemosional yang stabil

Kondisi emosi adalah bagaimana keadaan perasaan suasana hati yang dialami oleh seseorang. Kondisi emosi seringkali dipengaruhi oleh pengalaman dalam hidupnya. Misalnya : putus hubungan dengan kekasihnya, maka membuat seorang pelajar tidak bergairah dalam belajarnya karena merasa sedih, atau depresi, sehingga berakibat rendahnya prestasi belajarnya.

#### 5) Lingkungan fisik sekolah

Lingkungan fisik sekolah (*school physical environmental*) ialah

lingkungan yang berupa sarana dan prasarana yang tersedia di sekolah yang bersangkutan. Sarana dan prasarana di sekolah yang memadai seperti ruang kelas dengan penerangan, ventilasi udara yang cukup baik, tersedianya AC (penyejuk ruangan), *Overhead Projector* (OHP) atau LCD, papan tulis (*whiteboard*), spidol, perpustakaan lengkap, laboratorium, dan sarana penunjang belajar lainnya. Kelengkapan sarana dan prasarana akan berpengaruh positif bagi siswa dalam meraih prestasi belajar.

6) Lingkungan sosial kelas

Lingkungan sosial kelas (*Class Climate environment*) ialah suasana psikologis dan sosial yang terjadi selama proses belajar mengajar antara guru dan murid di dalam kelas. Iklim kelas yang kondusif memacu siswa untuk bergairah dalam belajar dan mempelajari materi pelajaran yang baik.

7) Lingkungan sosial keluarga

Lingkungan sosial keluarga (*Family sosial environment*) ialah suasana interaksi sosial antara orang tua dengan anak-anak dalam lingkungan keluarga. Orangtua yang tidak mampu dalam mengasuh anak-anak dengan baik, karena orangtua cenderung otoriter sehingga anak-anak bersikap patuh semu (*pseudo obedience*) dan memberontak bila di belakang orang tua.

Berdasarkan pendapat ahli tersebut maka dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah faktor yang terdapat dari dalam

diri siswa dan dari luar diri siswa itu sendiri yang sangat membantu guru untuk mengetahui hasil belajar siswa yang telah diukur melalui tes.

### **3. Media Pembelajaran**

#### **a. Pengertian Media Pembelajaran**

Media berasal dari bahasa latin yaitu *medius* yang berarti “tengah”, perantara atau “pengantar”. Menurut Wahyuningtyas dan Sulasmono (2020:24) Media pembelajaran merupakan salah satu faktor yang berperan penting selama proses pembelajaran. Guru menggunakan media sebagai perantara dalam menyampaikan materi agar dapat dipahami oleh peserta didiknya dengan baik.

Sedangkan menurut Hamid Idris, dan Suryani (2022:140) media dalam proses pembelajaran ialah pengantar sumber informasi dengan penerima informasi, untuk memancing pemikiran, memancing perhatian, dan keinginan yang akan menarik anak untuk ikut serta terlibat ke proses pembelajaran.

Dari beberapa kutipan diatas dapat disimpulkan bahwa setiap pembelajaran perlu adanya media untuk mempermudah pendidik dalam penyampaian materi dan membuat peserta didik lebih antusias dalam proses pembelajaran berlangsung. Juga merupakan suatu alat perantara yang digunakan guru dalam proses belajar mengajar didalam kelas sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik serta dapat memperoleh ilmu pengetahuan, keterampilan atau sikap.

#### **b. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran**

Untuk mendapatkan kualitas media pembelajaran yang baik agar dapat memberikan pengaruh yang signifikan dalam proses belajar mengajar, maka diperlukan pemilihan dan perencanaan penggunaan media pembelajaran yang

baik dan tepat. Pemilihan media pembelajaran yang tepat menjadikan media pembelajaran efektif digunakan dan tidak sia-sia jika diterapkan. Kriteria pemilihan media bersumber dari konsep bahwa media pembelajaran merupakan bagian dari sistem intruksional secara keseluruhan. Menurut Junaidi dalam Wulandari dkk (2023) Secara umum, kriteria yang harus dipertimbangkan dalam pemilihan media pembelajaran diuraikan sebagai berikut:

#### 1) Tujuan Penggunaan

Apa standar kompetensi dan kompetensi dasar yang ingin dicapai? Apakah tujuan itu masuk ranah kognitif, afektif, psikomotor, atau kombinasinya? Jenis rangsangan indera apa yang ditekankan: apakah penglihatan, pendengaran, atau kombinasinya? Jika visual, apakah perlu gerakan atau cukup visual diam? Jawaban atas pertanyaan itu akan mengarahkan kita pada jenis media tertentu, apakah media realia, audio, visual diam, visual gerak, audio visual gerak dan seterusnya.

#### 2) Sasaran Penggunaan Media

Siapakah sasaran yang akan menggunakan media? bagaimana karakteristik mereka, berapa jumlahnya, bagaimana latar belakang sosialnya, bagaimana motivasi dan minat belajarnya? dan seterusnya. Apabila kita mengabaikan kriteria ini, maka media yang kita pilih atau kita buat tentu tak akan banyak gunanya. Mengapa? Karena pada akhirnya sasaran inilah yang akan mengambil manfaat dari media pilihan kita itu. Oleh karena itu,

media harus sesuai benar dengan kondisi mereka.

### 3) Karakteristik Media

Harus diketahui karakteristik media tersebut? Apa kelebihan dan kelemahannya, sesuaikah media yang akan kita pilih itu dengan tujuan yang akan dicapai? Kita tidak akan dapat memilih media dengan baik jika kita tidak mengenal dengan baik karakteristik masing-masing media. Karena kegiatan memilih pada dasarnya adalah kegiatan membandingkan satu sama lain, mana yang lebih baik dan lebih sesuai dibanding yang lain. Oleh karena itu, sebelum menentukan jenis media tertentu, pahami dengan baik bagaimana karakteristik media tersebut.

### 4) Waktu

Berapa lama waktu yang diperlukan untuk mengadakan atau membuat media yang akan kita pilih, serta berapa lama waktu yang tersedia/ yang kita miliki, cukupkah? Pertanyaan lain adalah, berapa lama waktu yang diperlukan untuk menyajikan media tersebut dan berapa lama alokasi waktu yang tersedia dalam proses pembelajaran? Tak ada gunanya kita memilih media yang baik, tetapi kita tidak cukup waktu untuk mengadakannya. Jangan sampai media yang telah kita buat menyita banyak waktu.

### 5) Biaya

Penggunaan media pada dasarnya dimaksudkan untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran. Oleh sebab

itu, faktor biaya menjadi kriteria yang harus kita pertimbangkan. Media yang mahal belum tentu lebih efektif untuk mencapai tujuan belajar dibandingkan media sederhana dan murah.

#### 6) Ketersediaan

Media yang kita butuhkan itu adalah yang ada di sekitar kita, di sekolah atau di pasaran? Kalau kita harus membuatnya sendiri, adakah kemampuan, waktu tenaga dan sarana untuk membuatnya? Kalau semua itu ada, pertanyaan berikutnya adalah tersedia sarana yang diperlukan untuk menyajikannya di kelas? Misalnya, untuk menjelaskan tentang proses terjadinya gerhana matahari memang lebih efektif disajikan melalui media video.

Dari pernyataan diatas disimpulkan bahwa kriteria dalam pemilihan media pembelajaran antara lain: a) Sesuai dengan tujuan pembelajaran. b) Praktis luwes dan bertahan. c) Mendukung kegiatan pembelajaran. d) Media dapat digunakan guru atau pemilihan media disesuaikan dengan kemampuan dan keterampilan guru dalam menggunakan. e) Ketersediaan media pembelajaran. f) Disesuaikan dengan keadaan peserta didik. g) Mutu teknis yaitu bentuk tampilan visual media sebaiknya ditata dan disajikan dengan rapi untuk mempermudah pemahaman siswa dalam menyerap informasi.

#### c. Prinsip-prinsip Pemilihan Media Pembelajaran

**Prinsip pemilihan media pembelajaran sangatlah penting dikarenakan akan berpengaruh pada hasil atau *output* pembelajaran. Ketepatan pemilihan media harus memenuhi beberapa prinsip. Menurut Dewi (2023:56) prinsip-prinsip pemilihan media pembelajaran ada beberapa prinsip. Berikut antara**

**lain beberapa prinsip yang harus diperhatikan saat guru memilih media untuk pembelajaran yang akan dilaksanakannya:**

- 1) Prinsip efektivitas dan efisiensi dalam konsep pembelajaran, efektivitas merupakan keberhasilan pembelajaran yang diukur dari tingkat ketercapaian tujuan setelah pembelajaran selesai dilaksanakan. Sehingga selain mudah dan murah media harus dapat dijangkau baik dilihat dari segi waktu penggunaan, maupun dari segi hasil.
- 2) Prinsip taraf berfikir siswa, media hanya berfungsi sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar, yakni berupa sarana yang dapat memberikan pengalaman visual kepada peserta didik dalam rangka memotivasi belajar, memperjelas, dan mempermudah konsep yang kompleks dan abstrak menjadi lebih sederhana, konkrit, serta mudah dipahami. Sehingga media yang dipilih harus sesuai dengan tahapan perkembangan peserta didik baik secara afektif, kognitif maupun psikomotor.
- 3) Prinsip interaktivitas media pembelajaran prinsip ketiga yang harus diperhatikan dalam pemilihan media dalam pembelajaran di kelas adalah interaktivitas. Semakin interaktif, maka semakin bagus media pembelajarannya karena lebih mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam belajar. Jadi media yang dipilih harus menciptakan interaksi siswa dalam belajar sehingga dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar.

- 4) Ketersediaan media pembelajaran, guru harus melihat ketersediaan media yang akan digunakan. Jika media tidak tersedia di sekolah maka semua yang telah direncanakan akan sia-sia, dan tujuan tidak akan pernah tercapai. Jadi media yang akan digunakan harus tersedia maupun disediakan sehingga dalam pelaksanaan pembelajaran dapat berlangsung dengan ketersediaan media tersebut.
- 5) Kemampuan guru dalam menggunakan media pembelajaran. Selain tersedia media juga harus dapat digunakan/dioperasikan oleh guru. Media juga harus disesuaikan dengan kemampuan guru, baik dari pengayaan, penggunaan atau pengoperasian media. Sehingga keterampilan guru dalam penggunaan media juga perlu dipertimbangkan, agar nantinya dalam pelaksanaan dapat berjalan dengan efektif dan efisien.
- 6) Alokasi waktu, Isu ketersediaan waktu dalam pembelajaran memang sangat krusial. Guru selalu dikejar waktu untuk menyelesaikan tuntutan kurikulum yang sangat kompleks belum lagi pekerjaan administratif lainnya. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran, yang notabene efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran, mempunyai relevansi yang baik dengan materi pelajaran, dan berbagai kelebihan lainpun kadang-kadang terpaksa harus dikesampingkan bila alokasi waktu menjadi pertimbangan yang penting.

- 7) Fleksibilitas (Kelenturan) media pembelajaran yang dipilih oleh guru untuk kegiatan belajar mengajar dikelas seharusnya memiliki fleksibilitas yang baik. Media pembelajaran dapat dikatakan mempunyai fleksibilitas yang baik apabila dapat digunakan dalam berbagai situasi, kondisi, tempat dan waktu.
- 8) Keamanan penggunaan media pembelajaran, dalam memilih media pembelajaran sebaiknya seorang guru memperhatikan sisi keamanan dalam penggunaan media dalam pembelajaran apakah nantinya dalam operasional aman atau tidak bagi siswa. Apakah media yang digunakan aman dan tidak membahayakan bagi siswa baik secara fisik maupun psikologis.

Dari pernyataan diatas terdapat beberapa prinsip yang harus diperhatikan saat guru memilih media untuk pembelajaran yang akan dilaksanakannya, antara lain: a) Prinsip efektivitas dan efisiensi. b) Prinsip taraf berfikir siswa. c) Prinsip interaktifitas media pembelajaran. d) Prinsip ketersediaan media pembelajaran. e) Prinsip Alokasi waktu. f) Prinsip fleksibilitas media pembelajaran. g) Prinsip keamanan penggunaan media pembelajaran. Beberapa prinsip tersebut merupakan hal-hal yang perlu diperhatikan dan dipertimbangkan sebelum memilih media pembelajaran.

#### d. Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Wulandari, dkk. (2023) secara umum, manfaat media dalam proses belajar dan pembelajaran adalah memudahkan interaksi antara guru dengan

peserta didik sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Manfaat praktis media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- 2) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- 3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.
- 4) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya misalnya melalui karya wisata.

#### **4. Media Ular Tangga**

##### **a. Pengertian Ular Tangga**

Ular tangga adalah permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh 2 orang lebih. Papan permainan dibagi dalam kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak digambar sejumlah “tangga” atau “ular” yang menghubungkan dengan kotak lain. Menurut Novyani, dkk. (2023:80) Ular tangga merupakan sebuah

media bermain anak karena ular tangga merupakan salah satu permainan tradisional yang sampai saat ini masih eksis dimainkan oleh anak. Media ular tangga dapat dimodifikasi sedemikian hingga sampai dapat dibawa kelingkungan pembelajaran, khususnya pembelajaran di tingkat sekolah dasar. Sedangkan menurut Fransisca, dkk. (2020:663) Ular dan Tangga adalah permainan kuno yang berakar dari budaya India. permainan ini dikenal sebagai Game Spear di Kerajaan Italia pada papan 10 x10. Peserta memiliki dadu yang memiliki probabilitas sama dengan  $1/6$  dari setiap dadu dadu

**Berdasarkan pengertian-pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa ular tangga merupakan permainan papan yang dapat dimainkan untuk semua kalangan dan harus dimainkan oleh dua orang atau lebih.**

b. Kelebihan dan Kekurangan Media Ular Tangga

Jadi, permainan ular tangga interaksi antara pemain melalui papan permainan ular tangga dengan menggunakan bidak dan dadu sesuai dengan aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan tertentu. Ular tangga sebagai media pembelajaran juga mempunyai beberapa keunggulan yang dapat menunjang permainannya dalam pembelajaran. Menurut Yudiyanto, dkk. (2022:11) kelebihan media permainan ular tangga yaitu:

- 1) pada permainan ini mampu melatih sikap siswa untuk mengantri dalam memulai pengundian/permainan.
- 2) melatih kognitif siswa saat menjumlahkan mata ular saat dadu keluar.
- 3) melatih kerjasama.
- 4) memotivasi siswa agar terus belajar karena belajar adalah hal yang menyenangkan dan mengasyikan, bukan lagi sesuatu yang hanya harus terpaku pada lembaran-lembaran soal ulangan.
- 5) media pembelajaran menggunakan permainan ular tangga ini

sangat efektif untuk mengulang (review) pelajaran yang telah diberikan media ini sangat praktis dan ekonomis serta mudah dimainkan.

- 6) media ini sangat praktis dan ekonomis serta mudah dimainkan.
- 7) Dapat meningkatkan antusias siswa dalam menggunakan media pembelajaran ini.
- 8) peserta didik akan menjawab pertanyaan dengan sungguh-sungguh apabila mereka berhenti di kotak pertanyaan
- 9) media ini sangat disenangi oleh siswa karena banyak terdapat gambar yang menarik dan *full colour*.

Menurut Pujianto (2020:8) dalam menggunakan media permainan ular tangga dapat di gunakan dalam proses pembelajaran karena kegiatan ini menyenangkan sehingga peserta didik tertarik untuk belajar sambil bermain, selain itu permainan ular tangga dapat membangkitkan motivasi belajar peserta didik, karena dapat belajar sambil bermain. Teknik permainan ular tangga dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, dan menggunakan permainan ular tangga juga dapat merangsang peserta didik belajar memecahkan masalah sederhana tanpa disadari, yang terpenting adalah peserta didik dapat berpartisipasi dalam proses pembelajaran secara langsung.

Berdasarkan kelebihan dan kekurangan yang dijelaskan di atas permainan ular tangga merupakan media pembelajaran Permainan Ular Tangga yang dirangkai dalam rancangan permainan ular tangga seperti pada umumnya, hanya saja di dalam permainan ular tangga ada inovasinya yaitu ada soal didalam bilik angka yang tertera di papan permainan ular tangga.

### **c. Langkah-langkah Penggunaan Media Ular Tangga**

Pada permainan ular tangga peserta didik dituntut untuk bisa menjawab soal dengan benar jika punya keinginan untuk sampai ke kotak *finish* sebagai yang tercepat. Menurut Yudiyanto, dkk. (2022:6) langkah-langkah yang harus dilakukan oleh guru sebelum memulai permainan ular tangga yaitu:

- 1) Sebelum memulai permainan, guru memberikan pembahasan materi pembelajaran yang terdapat pada permainan yakni

mengenai bagian-bagian tumbuhan.

- 2) Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok (4 sampai 6 orang siswa perkelompok).
- 3) Setiap kelompok diberi satu set permainan ular tangga.
- 4) Setelah itu satu orang siswa dalam setiap kelompok berembuk untuk menentukan siapa yang pertama sampai terakhir menjalankan permainan ular tangga.
- 5) Yang mendapatkan giliran pertama langsung menjalankan permainan ular tangga.
- 6) Di dalam permainan terdapat kotak bertanda tanya “?” yang berisi pertanyaan mengenai materi yang sudah dipelajari dengan menuliskan jawaban pada kertas yang telah disediakan.
- 7) Jika bidak berhenti di kotak yang bertanda tanya “?” maka pemain harus mengambil satu kartu pertanyaan dan kemudian mencobamenjawabnya pada kartu jawaban yang telah disediakan.
- 8) Kelompok yang pertama sampai ke kotak finish dialah pemenangnya.
- 9) Setiap kelompok harus mempersentasikan soal-soal yang telah mereka dapat dan jawab dari permainan tersebut.

Menurut Ratnaningsih dalam Priyono, dkk. (2022) memiliki beberapa cara dalam memainkan ular tangga ialah sebagai berikut:

- 1) Ular tangga dimainkan dan dilaksanakan pada sebuah tempat yang telah dirancang. Papan ini berisi kotak-kotak sesuai menggunakan kebutuhan.
- 2) Ular tangga dimainkan secara berregu bisa dimainkan oleh 2 orang atau lebih.
- 3) Papan permainan yang dipergunakan disekat dalam petak-petak mungil, jumlah petak disesuaikan menggunakan kebutuhan.
- 4) Petak yang sudah disertakan beberapa gambar ular dan tangga sinkron dengan desain yang sudah dirancang sebelumnya.
- 5) Permainan memakai dadu buat memainkan pemain. pertanda

pemain yang digunakan diubah sesuaikan menggunakan jumlah pemain yang sedang memainkan ular tangga tadi.

- 6) Pemain yang memainkan media ular tangga akan memulai game ini dari kotak kesatu menggunakan pionnya dan dengan bergantian dadu dikocok lalu dibuka.
- 7) Pion berjalan menurut menggunakan tanda mata dadu yang timbul. umumnya jika murid mendapat nomor enam dari dadu maka dia menerima permainan diulang lagi. Jika tidak maka permainan dilanjut ke murid selanjutnya.
- 8) Jika pion murid terletak di dasar tangga, bisa eksklusif naik ke puncak tangga. Kebalikannya, Jika pion murid terletak di ekor ular selanjutnya harus kebawah hingga kepala ular.
- 9) Juara asal bermain ini artinya murid yang kesatu menggapai kotak terakhir.

Menurut Lumbantobing, dkk. (2022:668) Penerapan media permainan ular tangga dilakukan dengan langkah-langkah:

- 1) Peserta didik dibagi dalam beberapa kelompok yang terdiri dari peserta didik.
- 2) Setiap peserta didik diberi tanda pengenal kelompok dengan mengulung pita di tangan dengan warna yang berbeda untuk setiap kelompok.
- 3) Perwakilan kelompok mengambil undian untuk menentukan urutan pengocokan dadu. Setiap kelompok mengirimkan perwakilan permainan untuk berada di lapangan permainan ular

tangga dan anggota kelompok yang lain bertugas menggelindingkan dadu dan membantu pemain menjawab atau melalui tantangan pada permainan ular tangga.

- 4) Setiap kelompok mengirimkan perwakilan permainan untuk berada di lapangan permainan ular tangga dan anggota kelompok yang lain bertugas menggelindingkan dadu dan membantu pemain menjawab atau melalui tantangan pada permainan ular tangga.
- 5) Permainan dimulai dari kata “*start*”, tim pertama melempar dadu menjawab setiap soal mengenai materi pelajaran atau menyelesaikan tantangan sesuai jumlah lemparan dadu. Apabila jawaban benar maka peserta didik dapat melanjutkan permainan. Sementara yang jawabannya salah maka tidak dapat melanjutkan satu putaran permainan (*freeze*).
- 6) Tim kedua dan seterusnya bergiliran melempar dadu. Saat giliran pemain menggelindingkan dadu dan kemudian mata dadu menunjukkan angka 6 maka pemain tersebut mendapat kesempatan untuk menggelindingkan dadu sekali lagi.
- 7) Jika pemain berhenti pada gambar sebuah kaki tangga, maka pemain tersebut dapat naik ke bagian atas tangga. Namun, jika pemain berhenti pada ekor ular maka pemain tersebut harus menuruni sampai gambar ujung kepala ekor ular.
- 8) Pemain yang di lapangan permainan ular tangga dapat menjawab

atau melewati tantangan dengan bantuan anggota kelompok lainnya.

- 9) Kelompok yang terlebih dahulu mencapai kotak “*finish*” maka kelompok tersebut yang menjadi pemenang permainan.

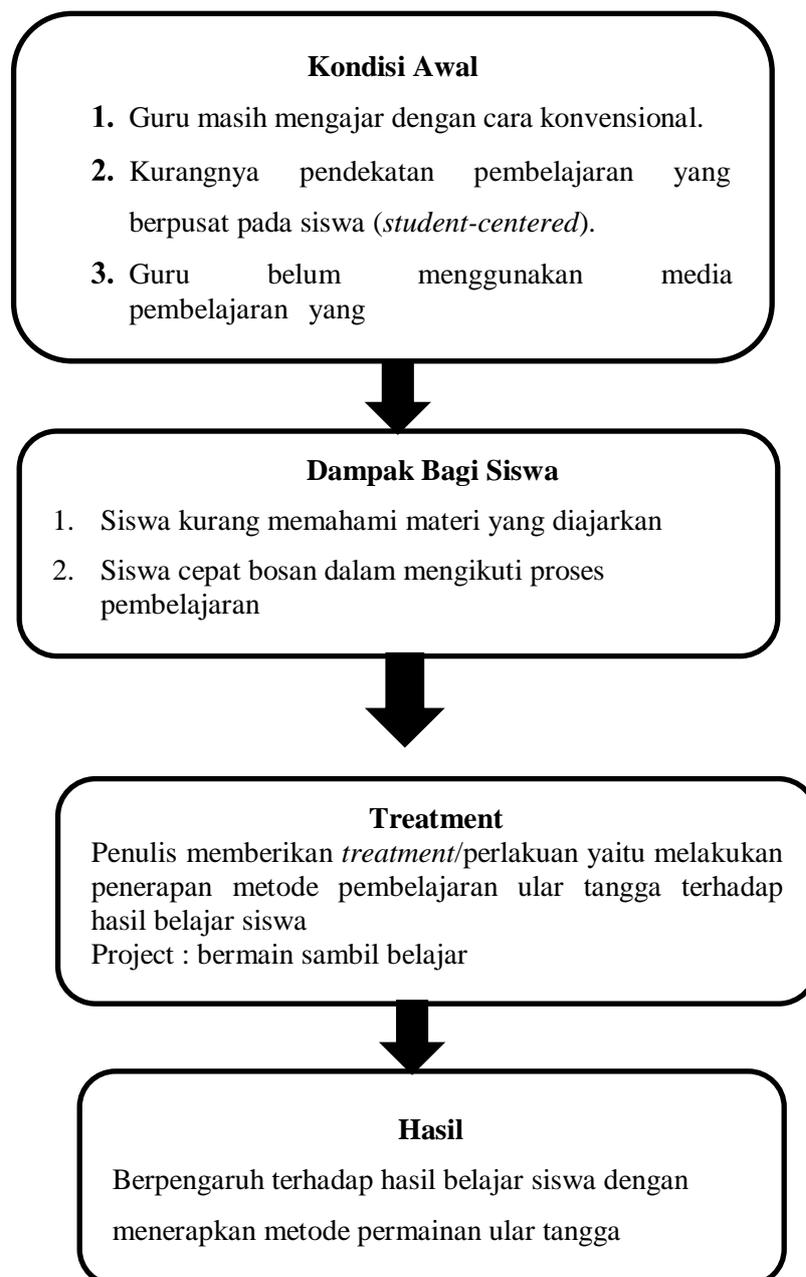
## **B. Kerangka Konseptual**

Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh individu setelah proses belajar berlangsung, yang dapat memberikan perubahan tingkah laku baik pengetahuan, pemahaman, sikap dan keterampilan siswa sehingga menjadi lebih baik dari sebelumnya.

Akan tetapi pada kenyataannya, selama proses belajar mengajar berlangsung, pembelajaran tersebut masih konvensional dan dalam pelaksanaannya masih didominasi oleh guru (*teacher-centered*) sehingga pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student-centered*) belum terintegrasi penuh. Selain itu guru belum menggunakan media pembelajaran yang menuntut keaktifan siswa sehingga membuat siswa cepat bosan dalam mengikuti proses pembelajaran. Hal ini berdampak pada aktivitas yang ditampilkan siswa dalam pembelajaran tersebut. Siswa juga masih cenderung pasif dalam proses pembelajaran sehingga menyebabkan pencapaian hasil belajar siswa kurang optimal atau berada dibawah kriteria ketuntasan minimum (KKM).

Guru harus memilih media pembelajaran yang tepat pada sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dan hasil belajar siswa menjadi optimal atau berada di atas kriteria ketuntasan minimum (KKM). Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah Media Permainan Ular Tangga.

Untuk memudahkan pemahaman tersebut, maka kerangka proses dalam kegiatannya dengan “Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil IPA kelas IV SDN 173569 Hutanamora Kecamatan Silaen Tahun Ajaran 2023” digambarkan dalam peta konsep sebagai berikut :



Gambar 2.1 kerangka konseptual model permainan ular tangga

### **C. Hipotesis**

Berdasarkan kajian teori dan kerangka konseptual, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah:

Ha : Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media ular tangga terhadap hasil belajar IPA kelas IV SDN 173569 Hutanamora.

H0 : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media ular tanggaterhadap hasil belajar IPA kelas IV SDN 173569 Hutanamora.

**BAB III**  
**METODE PENELITIAN**

**A. Lokasi dan Waktu Penelitian**

**1. Lokasi Penelitian**

Adapun lokasi penelitian ini yaitu SDN 173569 Hutanamora, Kecamatan Silaen, Kabupaten Toba.

**2. Waktu Penelitian**

Adapun waktu yang diperlukan dalam penelitian ini adalah berlangsung pada bulan Oktober-Juli 2022/2023. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.1 Jadwal Rencana dan Pelaksanaan Penelitian.

Kegiatan	Bulan/Tahun 2022/2023							
	Okt	Nov	Des	Jan	Feb	Mei	Juni	Juli
Pengajuan Judul								
Survei awal dan observasi awal								
Penyusunan Proposal dan Bimbingan Proposal								
Seminar Proposal								
Seminar Proposal dan revisi proposal								
<b>Bimbingan Skripsi</b>								

<b>Acc Skripsi</b>								
<b>Sidang Meja Hijau</b>								

## **B. Populasi dan Sampel**

### **3. 1. Populasi**

Populasi adalah wilayah genenerasi yang terdiri atas; obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian diambil kesimpulannya. Adapun subjek dari penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SDN 173569 Hutanamora yang berjumlah 24 siswa terdiri dari 10 laki-laki dan 14 perempuan.

### **4. 2. Sampel**

Menurut Sugiyono (2020:81) Sampel adalah bagian dari jumlah dan mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dan, tenaga, dan waktu. Apa yang dipelajari dari sampel itu, kesimpulannya akan dapat diberlakukan untuk populasi. Maka sampel yang diambil dari populasi harus betul-betul *representatif* (mewakili).

Adapun teknik pengambilan sampel pada penelitian ini adalah sampling jenuh. Sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Hal ini dilakukan karena populasi relatif kecil, kurang dari 30 orang atau penelitian yang ingin membuat generalisasi

dengan kesalahan yang sangat kecil. Istilah lain sampel jenuh adalah sensus, dimana semua anggota populasi dijadikan sampel (Sugiono, 2020:85). Jadi jumlah sampel pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN 173569 Hutanamora yang berjumlah 24 siswa.

### **C. Variabel Penelitian**

Variabel yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah pengaruh model permainan ular tangga terhadap hasil belajar siswa kelas IV. Dalam penelitian ini memiliki dua variabel, yaitu:

Variabel X1 : Pengaruh Media Ular Tangga sebagai media permainan.

Variabel X2 : Hasil Belajar siswa kelas IV SDN 173569 Hutanamora.

### **D. Defenisi Operasional Variabel**

Menurut Sugiono (2018:221), definisi operasional variabel adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut kemudian ditarik kesimpulannya.

Dari kutipan diatas dapat disimpulkan bahwa operasional variabel adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya. Adapun syarat penguraian operasionalisasi dilakukan bila dasar konsep dan indikator masing-masing varibel sudah jelas, apabila belum jelas secara konseptual maka perlu dilakukan analisis faktor.

### **E. Instrumen Penelitian**

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah instrumen tes. Menurut (Sukendra & Atmaja, 2020, hal. 38) tes merupakan salah satu teknik pengukuran dalam bentuk tulisan yang terdiri atas sejumlah soal berupa pertanyaan yang harus dikerjakan oleh peserta didik.

Rumus tes antara lain:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah jawaban benar}}{\text{Jumlah maksimal soal}} \times 100$$

Dimana untuk dapat melihat aspek-aspek yang dinilai dalam tes dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Soal Penilaian Hasil Belajar Siswa.

Materi Pembelajaran	Indikator	Ranah Kognitif		
		C1	C2	C3
IPA	1. Siswa mampu memberikan penjelasan sederhana.	1,9		
	2. Siswa mampu membangun keterampilan dasar.		4	
	3. Siswa mampu membuat kesimpulan.		3	
	4. Siswa mampu membuat penjelasan lebih lanjut		2,5	6,7
	5. Siswa mampu mengatur strategi dan teknik penyelesaian masalah.		10	8

Keterangan:

C1: Pengetahuan (Knowledge)

C2: Pemahaman (Comprehension)

C3: Penerapan (Application)

Adapun teknik penelitian berbentuk isian dimana 1 jawaban benar diberikan bobot 1 yang setiap akhir pertemuan (tindakan) dan dilakukan sebanyak 2 kali.

Predikat yang dipakai adalah sebagai berikut:

- Angka Predikat > 90 - 100 Amat Baik
- Angka Predikat > 80 - 90 Baik
- Angka Predikat > 71 - 80 Cukup
- Angka Predikat < 70 Kurang

#### **F. Teknik Analisis Data**

Teknik analisis data adalah suatu langkah yang sangat menentukan dari suatu penelitian sebab analisis data berfungsi untuk menyimpulkan hasil penelitian. Adapun teknik analisis data yang digunakan peneliti adalah sebagai berikut:

##### **5. 1. Uji Validitas**

Menurut Salim (2019:89) Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan sesuatu instrumen. Langkah yang harus dilakukan agar instrumen memiliki validitas yang tinggi adalah dengan melakukan uji coba instrument. Teknik yang digunakan untuk uji validitas pada penelitian ini adalah teknik validitas empiris.

Adapun pengujian validitas ini menggunakan SPSS versi 28,0 *for windows* dengan langkah-langkah sebagai berikut (Wahyono dalam Ramadhani, 2021:138):

- a) Buka SPSS versi 28,0 *for windows*.
- b) Klik data *view* isikan data nilai.
- c) Buka variabel *view*, ketikkan “Total” pada *name* setelah data ke-20.
- d) Klik *analyze* → *correlate* → *bivariate*.
- e) Pindahkan semua soal 1-20 dan total ke kolom *variables*, pada *correlationcoefficient*, kemudian centang *pearson*.
- f) Klik ok.

## 6. 2. Uji Reabilitas

Menurut Sugiyono (2018:174) bahwa reliabilitas instrumen merupakan syarat untuk pengujian validasi instrumen. Sebuah instrument dapat dikatakan reliabel apabila instrumen tersebut konsisten atau ajek dalam hasil ukurnya sehingga dapat dipercaya.

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan Reliabilitas Internal yang diperoleh dengan cara menganalisis data dari satu kali hasil pengujian saja. Adapun pengujian reliabilitas ini menggunakan aplikasi SPSS versi 28,0 *for windows* dengan langkah-langkah sebagai berikut (Wahyono dalam Ramadhani, 2021:143):

- a. Buka SPSS versi 28,0 *for windows*.
- b. Klik data *view* isikan data.
- c. Klik *analyze* → *scale* → *reliability analysis*
- d. Masukkan soal 1 sampai soal 20 ke kolom *items*.
- e. Klik ok.

Kriteria Uji :

- 1) Jika nilai  $\alpha \leq 0,7$  artinya reliabilitas rendah dan item tidak

reliabel.

- 2) Jika nilai  $\alpha \geq 0,7$  artinya reliabilitas mencukupi.
- 3) Jika nilai  $\alpha \geq 0,8$  artinya reliabilitas sangat tinggi.
- 4) Jika nilai  $\alpha \geq 0,9$  artinya reliabilitas sempurna.
- 5) Semakin tinggi tingkat korelasi pada tes, semakin baik reliabilitas skalapengukuran.

### 7. 3. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui atau membuktikan kebenarannya dapat diterima atau tidak, dengan melakukan uji hipotesis maka dapat dilihat ada tidaknya pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat. Pada penelitian ini, penulis menggunakan *Paired sampel T-Test*. Menurut Ross dan Willson dalam Ramadhani (2021:251) bahwa *Paired sampel T-Test* adalah suatu teknik pengujian hipotesis yang membandingkan rata-rata dua kelompok sampel yang berpasangan atau membandingkan rata-rata dari satu kelompok sampel.

Pada uji *Paired sampel T-Test* dimulai dengan merumuskan hipotesis statistik yaitu :

1.  $H_a$  : Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media ular tangga terhadap hasil belajar IPA kelas IV SDN 173569 Hutnamora.
2.  $H_0$  : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media ular tangga terhadap hasil belajar IPA kelas IV SDN 173569 Hutnamora.

Selanjutnya menggunakan langkah-langkah pengujian SPSS menurut Zakiy (2021:128) untuk uji *Paired sampel T-Test* yaitu :

- a) Aktifkan program SPSS versi 28,0 *for windows*, masuk ke layar utama SPSS.
- b) Kemudian pilih variabel *view* lalu ketikkan nama variabel yang akan diolah, yaitu *Pre-test* dan *Post-test*.
- c) Lalu masukkan data yang sudah diperoleh baik variabel *Pre-test* maupun *post-test*.
- d) Klik *Analyze* kemudian pilih menu *Compare Means* lalu klik *Paired sampel T-Test*.
- e) Setelah itu akan muncul kotak perintah *Paired sampel T-Test* lalu variabel *Pre-test* dimasukkan ke kolom Variabel 1 dan variabel *Post-test* dimasukkan ke kolom variabel 2.
- f) Lalu klik Ok

Kriteria uji pengambilan keputusan uji t :

- Nilai signifikasinya yaitu 5%
- Jika  $\alpha \leq 0,05$  maka  $H_a$  diterima
- Jika  $\alpha \geq 0,05$  maka  $H_a$  ditolak

## **BAB IV**

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **G. A. Deskripsi Data Hasil Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 173569 HUTANAMORA, Kecamatan Silaen, Kabupaten Toba, Sumatera Utara pada siswa kelas IV yang berjumlah 24 siswa. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA di kelas IV SDN 173569 Hutanamora Kecamatan Silaen. Setelah data dikumpulkan, selanjutnya adalah menganalisis data agar ditemukan ada atau tidaknya Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar IPA kelas IV SDN 173569 Hutanamora.

Data yang diperoleh pada penelitian ini diambil dari hasil *pre-test* dan *post-test* siswa yang diujikan di dalam kelas. Langkah pertama yang dilakukan adalah memberikan lembar *pre-test* kepada siswa yang akan diuji. Kemudian, setelah mendapat hasil dari *pre-test*, lalu peneliti memberikan *treatment*/perlakuan berupa pengajaran yang dilakukan dengan menggunakan Media Permainan Ular Tangga. Setelah itu diakhir pembelajaran, peneliti memberikan lembar *post-test* untuk mengetahui sejauh mana hasil belajar IPA kelas IV.

Adapun pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan lembar tes. Sebelum melakukan penelitian, peneliti sudah melakukan uji validitas instrument terlebih dahulu yang di uji di SDN 175369 Hutanamora pada siswa kelas V yaitu satu tingkat lebih tinggi dari siswa yang akan diuji yang berjumlah 24 siswa. Setelah melakukan uji validitas, lalu dilanjutkan dengan uji reliabilitas, dan

kemudian uji hipotesis.

### 1. Uji Validitas

Perolehan dari uji validitas yang berjumlah 15 butir soal uraian dalam lembar tes, setiap butir memiliki nilai tertinggi yaitu 5 dan nilai terendah yaitu 1. Lembar tes ini telah diujikan kepada 24 siswa kelas V di SDN 173569 Hutnamora. Kemudian adapun hasil uji validitas yang dilakukan berdasarkan hasil output uji validitas tersebut, dapat dilihat bahwa ada 10 soal yang valid, sedangkan 5 soal tidak valid. Selanjutnya peneliti memilih 10 soal yang valid untuk menjadi soal dalam instrument penelitian.

Tabel 4.1

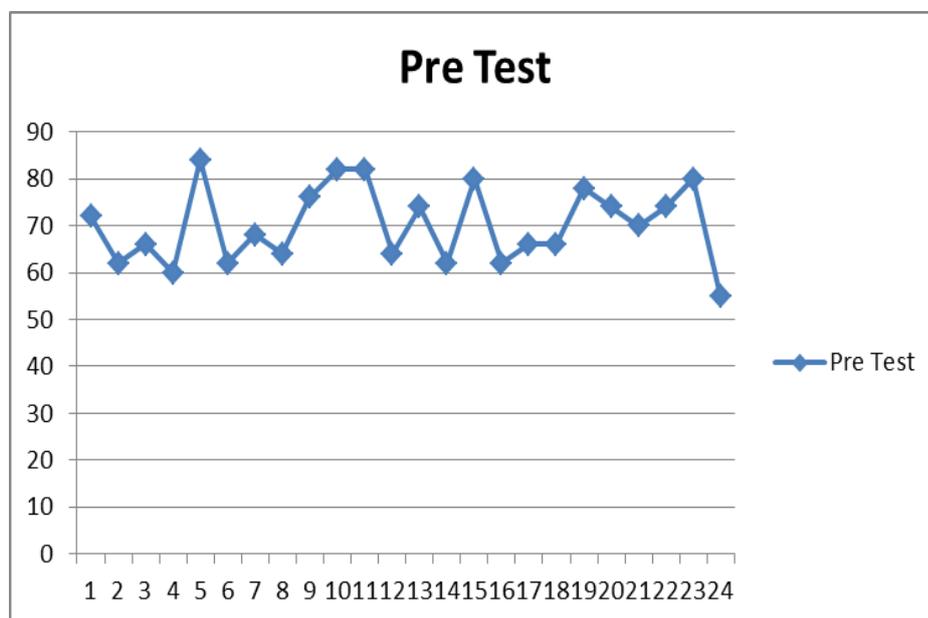
Hasil Validitas

No	R tabel	R hitung	Keterangan
1	0,404	0,398	Invalid
2	0,404	0,53	Valid
3	0,404	0,449	Valid
4	0,404	0,491	Valid
5	0,404	0,577	Valid
6	0,404	0,463	Valid
7	0,404	0,471	Valid
8	0,404	0,705	Valid
9	0,404	0,125	Invalid
10	0,404	0,437	Valid
11	0,404	0,338	Invalid
12	0,404	0,405	Valid
13	0,404	0,451	Valid
14	0,404	0,195	Invalid
15	0,404	0,105	Invalid



10	A10	4	3	3	3	3	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	29	82
11	A11	4	4	3	3	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	29	82
12	A12	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	21	64
13	A13	4	3	3	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	25	74
14	A14	3	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20	62
15	A15	4	3	3	3	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	28	80
16	A16	3	3	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20	62
17	A17	3	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	22	66
18	A18	3	3	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	22	66
19	A19	3	3	3	3	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	27	78
20	A20	3	3	3	3	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	25	74
21	A21	3	3	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	24	70
22	A22	4	3	3	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	25	74
23	A23	4	3	3	3	3	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	28	80
24	A24	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18	55

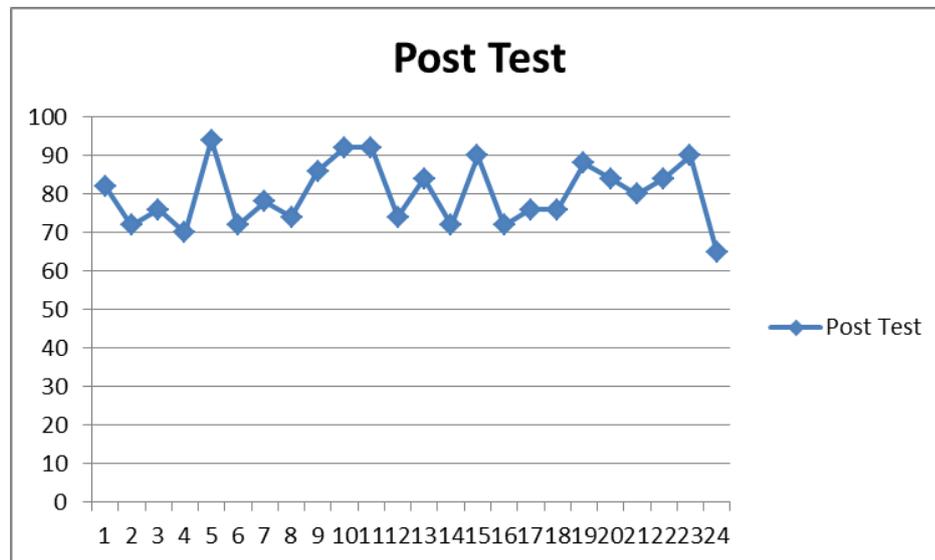
Gambar 4.1  
Grafik Nilai *Pretest*



Berdasarkan tabel 4.3 dan gambar 4.1 dapat dilihat bahwa nilai rata-rata *pretest* menunjukkan bahwa hasil belajar sebelum menerapkan media permainan ular tangga masih belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) sebesar 75 yang telah diterapkan di SDN 173569 Hutnamora.



Gambar 4.2  
Grafik Nilai *Postest*



Berdasarkan tabel 4.4 dan gambar 4.2 diatas dapat dilihat bahwa nilai rata-rata *PostTest* menunjukkan bahwa hasil belajar sesudah menerapkan media permainan ular tangga memberikan pengaruh terhadap hasil belajar IPA kelas IV SDN 173569 Hutnamora dimana data menunjukkan sudah memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 75.

### H. B. Uji Hipotesis

Untuk menguji hipotesis, peneliti menggunakan analisis uji T (T-Test), yaitu *Paired sampel* T-Test yang jumlah sampelnya sebanyak 24 siswa melalui lembar *pretest* dan *posttest*. Analisis yang digunakan untuk menganalisis uji hipotesis adalah dengan bantuan SPSS versi 28,0 *for windows*.

Dasar pengambilan keputusan menurut Zakiy (2021:128) untuk uji *Paired sampel* T-Test yaitu :

- Nilai signifikasinya yaitu 5%

- Jika  $\alpha < 0,05$  maka  $H_a$  diterima
- Jika  $\alpha \geq 0,05$  maka  $H_a$  ditolak

Artinya :

1. Jika nilai signifikansi  $< 0,05$  atau  $t_{hitung} < t_{tabel}$  maka terdapat pengaruh Media Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas IV SDN 173569 Hutnamora.
2. Jika nilai signifikansi  $> 0,05$  atau  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka tidak terdapat Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas IV SDN 173569 Hutnamora.

Hasil pengujian hipotesis adalah sebagai berikut:

Tabel 4.5

Hasil Uji Hipotesis

Paired Samples Test								
	Paired Differences					t	Df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
PRE TEST Pair 1 - POST TEST	- 14.00000	5.93442	1.21136	-16.50589	-11.49411	- 11.5 57	23	.000

Berdasarkan tabel uji hipotesis diatas dapat dilihat bahwa nilai signifikansi sebesar 0,000, yang mana  $0,000 < 0,05$ . Hal ini menyatakan bahwa Media Permainan Ular Tangga memberikan pengaruh terhadap hasil belajar IPA kelas IV SDN 173569 Hutnamora.

### I. C. Hasil Pembahasan

1. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar IPA. Pada penelitian ini, peneliti pertama melakukan observasi terlebih dahulu, kemudian peneliti menemukan masalah dan mengangkat masalah tersebut menjadi topik pembahasan pada penelitian ini. Sebelum melakukan penelitian, peneliti melakukan uji validitas dan uji reliabilitas terlebih dahulu. Dari jumlah soal sebanyak 15 soal, terdapat 10 soal yang valid dan soal tersebut dapat dikatakan reliabel karena nilai *cronbach's Alpha* adalah sebesar 0,850. Hal ini menunjukkan bahwa nilai *cronbach's Alpha*  $> 0,60$ . Dengan ini dinyatakan soal keseluruhan dikatakan reliabel atau konsisten.
2. Data yang diperoleh pada penelitian ini diambil dari hasil *pre-test* dan *post-test* yang diujikan oleh siswa kelas IV SDN 173569 Hutanamora. Pada hasil *pre-test* dan *post-test* terdapat kenaikan atau peningkatan nilai pada siswa. Kemudian, untuk menghitung hipotesis pada penelitian ini dengan cara melihat nilai signifikansinya. Dari data hasil Uji T menggunakan *Paired sampel T-Test* maka didapat hasil bahwa Media Permainan Ular Tangga memberikan pengaruh terhadap hasil belajar IPA kelas IV SDN 173569 Hutanamora. Dikatakan berpengaruh karena nilai signifikansi sebesar 0,000, yang mana  $0,000 < 0,05$ .

3. Hasil belajar siswa kelas IV SDN 173569 Hutanamora Kecamatan Silaen sebelum menerapkan media permainan ular tangga masih belum cukup memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75 yang telah diterapkan disekolah SDN 173569 Hutanamora. Namun sesudah menerapkan media permainan ular tangga sangat berhasil karena peneliti mampu merancang dan menerapkan langkah-langkah media permainan ular tangga pada siswa yang semangat dalam mengikuti rangkaian proses pembelajaran sehingga mampu memenuhi diatas Kriteria Ketuntasan Minimal sebesar 80,125 yang memiliki kriteria Baik. Pada hasil Pre-Test dan Post-Test menunjukkan kenaikan atau peningkatan nilai bahwa media permainan ular tangga memberikan pengaruh terhadap hasil belajar IPA kelas IV SDN 173569 Hutanamora, dikatakan berpengaruh karena nilai signifikansi sebesar 0,000 yang mana  $0,000 < 0,005$ . Penelitian ini berpengaruh juga dikarenakan Media Permainan Ular Tangga memiliki kelebihan seperti mampu melatih sikap siswa untuk mengantri dalam memulai pengundian/permainan, melatih kognitif siswa saat menjumlahkan mata ular saat dadu keluar, melatih kerja sama dan media ini sangat disenangi siswa karena banyak memiliki gambar yang menarik dan *full colour*. Kesimpulan dari penelitian ini adalah terdapat pengaruh Media Permainan Ular Tangga terhadap hasil belajar IPA kelas IV SDN 173569 Hutanamora.

#### **J. D. Keterbatasan Penelitian**

Peneliti menyadari bahwa penelitian ini masih belum sempurna, terdapat kelemahan, kekurangan dan keterbatasan dalam penelitian ini. Adapun keterbatasan peneliti dalam penelitian ini adalah keterbatasan waktu penelitian, keterbatasan dalam pembuatan instrumen tes pada penelitian ini yang mengacu pada hasil belajar yaitu termasuk ranah kognitif C1-C3, serta yang menjadi keterbatasan peneliti dalam penelitian ini lamanya penyusunan penelitian ini.

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti ada beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil belajar siswa kelas IV SDN 173569 Hutnamora sebelum menerapkan Media Permainan Ular Tangga masih terbilang rendah. Hal tersebut dibuktikan dari nilai rata-rata pre-test siswa kelas IV adalah 70,125 atau jika dibulatkan rata-rata nilai siswa adalah 70 yang memiliki Kriteria D (kurang baik).
2. Berdasarkan hasil belajar siswa kelas IV SDN 173578 Hutnamora sesudah diterapkan Media Permainan Ular Tangga, hasil belajar IPA kelas IV SDN 173569 Hutnamora mengalami peningkatan. Hal tersebut terbukti dari hasil *post-test* yang dilakukan peneliti pada siswa kelas IV di SDN 173569 Hutnamora sesudah diterapkannya Media Permainan Ular Tangga dan rata-rata nilai *post-test* siswa kelas IV adalah 80,125 atau jika dibulatkan rata-rata nilai siswa adalah 80 yang memiliki kriteria A (baik) sehingga mengalami peningkatan.
3. Maka dari itu, dilihat dari hasil uji hipotesis pada penelitian ini bahwa nilai signifikansi sebesar 0,000, yang mana  $0,000 < 0,05$ . Sehingga hasil uji hipotesis pada penelitian ini yaitu terdapat pengaruh Media Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar

IPA Kelas IV SDN 173569 Hutnamora.

## **B. Saran**

Berdasarkan kesimpulan di atas, peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi sekolah diharapkan untuk lebih memperhatikan sarana dan prasarana yang dapat digunakan untuk mengasah strategi permainan Ular Tangga. Sehingga dalam penerapan media permainan tersebut dapat lebih maksimal serta meningkatkan kualitas pembelajaran.
2. Kepala sekolah harus lebih mengontrol dan mengawasi cara mengajar guru di kelas agar siswa dapat belajar dengan baik.
3. Guru dapat menerapkan media-media pembelajaran yang tepat dan sesuai agar mampu meningkatkan hasil belajar siswa dan menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih berkesan dan menyenangkan.
4. Bagi siswa diharapkan lebih berperan aktif dalam proses pembelajaran, perbanyaklah minat dalam proses belajar, selalu mengerjakan tugas yang diberikan guru, serta meningkatkan usaha belajar sehingga dapat memperoleh hasil belajar yang optimal.
5. Bagi peneliti lain diharapkan untuk menerapkan mata pelajaran lain sehingga dapat terlihat apakah Media Permainan Ular Tangga dapat berhasil jika diterapkan pada mata pelajaran selain IPA.

## DAFTAR PUSTAKA

- Dewi, Zulfa Komala. 2023. PEMILIHAN MEDIA PEMBELAJARAN DAN IMPLEMENTASINYA DALAM PROSES BELAJAR MENGAJAR.” *JURNAL PENDIDIKAN YAYASAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM RENGAT*, 1.2.
- Fransisca, Ria, et al. 2020. Meningkatkan Percaya Diri Anak dengan Permainan Ular Tangga Edukasi. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 630-638.
- Han dayani, E. S., & Subakti, H. (2021). Pengaruh Disiplin Belajar terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 151- 164.
- Idris, M., & Suryani, I. (2022). PENERAPAN MEDIA ULAR TANGGA PADA PEMBELAJARAN IPS MATERI PERISTIWA KEBANGSAAN SEPUTAR PROKLAMASI KEMERDEKAAN DI KELAS V SD NEGERI 32 PALEMBANG. *Kalpataru: Jurnal Sejarah dan Pembelajaran Sejarah*, 8(2), 139-144.
- Lumbantobing, Winda Lidia, et al. 2022. PENERAPAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN MINAT DAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR DI WILAYAHPERBATASAN. *Sebatik*, 26 (2), 666-672.
- Nabillah, Tasya dan Agung Prasetyo Abadi. 2020. Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa. *Prosiding Sesiomadika*, Vol.2, No. 1.
- Nadhifah, Dinah, et al. 2023. Identifikasi Proses Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Pada Kelas 4 di SDS Mardliatul Islamiyah. *Jurnal Pendidikandan Konseling (JPDK)*, 5 (1), 1830-1835.
- Priyono, D. W., Nisa, A. F., & Priyadi, P. (2023). PENGEMBANGAN PERMAINAN ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR MATERI PERSIAPAN KEMERDEKAAN KELAS V SD. In *Dewantara Seminar Nasional Pendidikan* (Vol. 1, No.01).
- Pujianto, Eko. 2020. Analisis deskripsi pembelajaran matematika melaluipermainan ular tangga." *Eduscotech* Vol.1, No.2, 1-10.
- Ramadhani, Rahmi. 2021. Statistika Penelitian Pendidikan (Analisi Perhitungan Matematika dan aplikasi SPSS). Jakarta: Kencana

- Salim dan Hadir. 2019. Penelitian Pendidikan ( Metode, pendekatan, dan jenis ). Jakarta: Kencana,
- Sugiyono. 2018. Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2020. Metode Penelitian Pendidikan (Metode Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D). Bandung: Alfabeta.
- Wahyuningtyas, Rizki dan Bambang Suteng Sulasmono.2020. Pentingnya media dalam pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2 (1), 23-27.
- Wulandari, Amelia Putri, et al. 2023. Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar." *Journal on Education*, 5 (2), 3928-3936.
- Yudianto, Mohammad, et al. 2022. PENERAPAN PERMAINAN ULAR TANGGA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN IPA. *Murabbi: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* Volume.1, No.1, 1-13.

**Lampiran 1****SILABUS TEMATIK KELAS IV****TEMA 9 SUBTEMA 1****Satuan Pendidikan** : SDN 173569 Hutanamora**Kelas / Semester** : IV / 2 (Dua)**Tema 9** : **Kayanya Negeriku****Subtema 1** : **Kekayaan Sumber Energi di Indonesia****Alokasi Waktu** : **6 Hari****Kompetensi Inti** :

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

<b>Mata Pelajaran dan Kompetensi Dasar</b>	<b>Materi Pembelajaran</b>	<b>Kegiatan Pembelajaran</b>
<p><b>PPKn.</b></p> <p>1.2 Menghargai kewajiban dan hak warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari dalam menjalankan agama.</p> <p>2.2 Menunjukkan sikap disiplin dalam memenuhi kewajiban dan hak sebagai warga masyarakat sebagai wujud cinta tanah air.</p> <p>3.2 Mengidentifikasi pelaksanaan</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Berdiskusi mengidentifikasi hak dan kewajiban terhadap lingkungan.</li> <li>• Mengidentifikasi perilaku-perilaku yang menunjukkan pelaksanaan hak dan kewajiban dalam kehidupan sehari-hari.</li> <li>• Menemukan contoh perilaku yang menunjukkan pelaksanaan hak dan kewajiban dalam kehidupan sehari-hari.</li> <li>• Mengidentifikasi perilaku-perilaku yang menunjukkan pelaksanaan hak dan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mematuhi kewajiban hak warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari dalam menjalankan agama.</li> <li>• Menjalankan kewajiban hak warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari dalam menjalankan agama.</li> <li>• Mematuhi sikap disiplin dalam memenuhi kewajiban dan hak terhadap</li> </ul>

		<p>lingkungan dengan penuh kepedulian.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Menjalankan sikap disiplin dalam</li></ul>
--	--	---

<p>kewajiban dan hak sebagai warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari.</p>	<p>kewajiban dalam kehidupan sehari-hari</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menemukan contoh perilaku yang menunjukkan</li> </ul>	<p>memenuhi kewajiban dan hak terhadap lingkungan dengan penuh kepedulian.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengetahui dan</li> </ul>
<p>4.2 Menyajikan hasil identifikasi pelaksanaan kewajiban dan hak sebagai warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari.</p> <p><b>Bahasa Indonesia.</b></p>	<p>pelaksanaan hak dan kewajiban dalam kehidupan sehari-hari.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Membaca bacaan tentang lingkungan.</li> <li>• Membuat peta pikiran.</li> <li>• Melakukan wawancara.</li> <li>• Membaca teks dan mengamati gambar tentang energi air dan listrik.</li> </ul>	<p>menyebutkan kewajiban dan hak sebagai warga masyarakat terhadap lingkungan dalam kehidupan sehari-hari dengan benar.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menjelaskan kewajiban dan hak sebagai warga masyarakat terhadap lingkungan dalam kehidupan sehari-hari dengan benar.</li> </ul>
<p>3.3 Menggali informasi dari seorang tokoh melalui wawancara menggunakan daftar pertanyaan.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Berdiskusi tentang energi air dan listrik.</li> <li>• Mengidentifikasi sumber-sumber energi yang ada di sekitar kita.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Melakukan identifikasi pelaksanaan kewajiban dan hak sebagai warga masyarakat terhadap lingkungan dalam kehidupan sehari-hari</li> </ul>
<p>4.3 Melaporkan hasil</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengamati gambar</li> </ul>	<p>kehidupan sehari-hari</p>

<p>wawancara menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif dalam bentuk teks tulis.</p> <p><b>IPA.</b></p> <p>3.5 Mengidentifikasi berbagai sumber energi, perubahan bentuk energi, dan sumber energi alternatif (angin, air, matahari, panas bumi, bahan bakar organik, dan nuklir) dalam kehidupan sehari-hari.</p> <p>4.5 Menyajikan laporan hasil</p>	<p>lingkungan alam.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengidentifikasi pengaruh kondisi geografis terhadap kegiatan manusia.</li> <li>• Menyanyikan lagu berjudul “Alam Bebas”.</li> <li>• Menyanyikan lagu dengan memerhatikan ketepatan nada dan tempo.</li> </ul>	<p>dengan benar.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mempresetasikan hasil identifikasi pelaksanaan kewajiban dan hak sebagai warga masyarakat terhadap lingkungan dalam kehidupan sehari-hari dengan benar.</li> <li>• Mencatat informasi dari seorang tokoh melalui wawancara menggunakan daftar pertanyaan dengan benar.</li> <li>• Menguraikan informasi dari seorang tokoh melalui wawancara menggunakan daftar pertanyaan dengan benar.</li> <li>• Melaporkan hasil wawancara</li> </ul>
---	---	---

<p>pengamatan dan penelusuran informasi tentang berbagai perubahan bentuk energi.</p> <p><b>IPS.</b></p> <p>3.1 Mengidentifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi.</p> <p>4.1 Menyajikan hasil identifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan</p>		<p>menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif dalam bentuk teks tulis dengan tepat.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mempresentasikan hasil wawancara menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif dalam bentuk teks tulis dengan tepat.</li> <li>• Mengetahui dan mengidentifikasi sumber energi, perubahan bentuk energi, dan sumber energi alternatif (angin, air, matahari, panas bumi, bahan bakar organik, dan nuklir) dalam kehidupan sehari-hari dengan benar.</li> <li>• Menjelaskan sumber energi, perubahan bentuk energi, dan</li> </ul>
--	--	--

<p>sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi.</p> <p><b>SBdP.</b></p> <p>3.2 Mengetahui tanda tempo dan tinggi rendah nada.</p> <p>4.2 Menyanyikan lagu dengan memperhatikan tempo dan tinggi rendah nada.</p>		<p>sumber energi alternatif (angin, air, matahari, panas bumi, bahan bakar organik, dan nuklir) dalam kehidupan sehari-hari dengan benar.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Melakukan pengamatan dan penelusuran informasi tentang berbagai perubahan bentuk energi dengan tepat.</li> <li>• Mempresentasikan hasil pengamatan dan penelusuran informasi tentang berbagai perubahan bentuk energi dengan tepat.</li> <li>• Mengetahui karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat</li> </ul>
--	--	--

		<p>kota/kabupaten sampai tingkat provinsi dan menganalisis pengaruh kondisi geografis terhadap kegiatan manusia dengan benar.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Menjelaskan karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi dengan benar.</li><li>• Melakukan identifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dengan tepat.</li><li>• Mempresentasikan hasil</li></ul>
--	--	---

		<p>identifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dengan tepat.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyesuaikan lagu dengan tempo dan tinggi rendah nada dengan tepat.</li> <li>• Menyanyikan lagu “Alam Bebas” dengan memperhatikan tempo dan tinggi rendah nada dengan tepat.</li> </ul>
--	--	--

Mengetahui

Kepala Sekolah,



MANGITA PANJAITAN, S.Pd

## Lampiran 2

### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Status Pendidikan : SDN 173569 Hutanamora Kelas/Semester: IV / 2 (Dua)

Tema 9 : Kayanya Negeriku

Subtema : Energi Alternatif dan Penggunaannya

Pembelajaran : 1

Alokasi Waktu : 2 x 35 menit/ 2 x JP (Jam Pelajaran)

#### A. Tujuan Pembelajaran

1. Setelah siswa mendengarkan penjelasan guru, siswa dapat mengidentifikasi manfaat penggunaan berbagai bentuk energi dalam kehidupan sehari-hari.
2. Setelah siswa melakukan percobaan, siswa dapat menyajikan laporan hasil pengamatan tentang bentuk energi dan penggunaannya.

#### B. Kompetensi Dasar dan Indikator

##### IPA

Kompetensi Dasar	Indikator
3.5 Mengidentifikasi berbagai sumber energi, perubahan bentuk energi, dan sumber energi alternatif (angin, air, matahari, panas bumi, bahan bakar organik, dan nuklir) dalam kehidupan sehari-hari.	3.5.1 Mengetahui dan mengidentifikasi sumber energi, perubahan bentuk energi, dan sumber energi alternatif (angin, air, matahari, panas bumi, bahan bakar organik, dan nuklir) dalam kehidupan sehari-hari dengan benar.
	3.5.2 Menjelaskan sumber energi, perubahan bentuk energi, dan sumber energi alternatif (angin, air, matahari, panas bumi, bahan bakar organik, dan nuklir) dalam kehidupan sehari-hari dengan benar.
4.5 Menyajikan laporan hasil pengamatan dan penelusuran informasi tentang berbagai perubahan bentuk energi.	4.5.1 Melakukan pengamatan dan penelusuran informasi tentang berbagai perubahan bentuk energi dengan tepat. 4.5.2 Mempresentasikan hasil pengamatan dan penelusuran informasi tentang berbagai perubahan bentuk energi dengan

	tepat.
--	--------

### C. Langkah-Langkah Pembelajaran

<b>Kegiatan</b>	<b>Deskripsi Kegiatan</b>	<b>Alokasi Waktu</b>
<b>Pendahuluan</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa dikondisikan untuk siap mengikuti pembelajaran.</li> <li>2. Siswa menjawab salam yang disampaikan guru.</li> <li>3. Siswa berdoa menurut kepercayaan masing-masing yang dipimpin salah satu siswa.</li> <li>4. Guru memastikan kehadiran seluruh siswa.</li> <li>5. Guru memberi apresiasi dengan bernyanyi “Indonesia Raya”</li> <li>6. Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan dan tujuan kegiatan pembelajaran.</li> <li>7. Siswa menyiapkan peralatan untuk belajar.</li> <li>8. Memberikan sedikit pengetahuan dasar tentang materi yang akan diajarkan.</li> <li>9. Siswa diberi kesempatan bertanya terkait hal-hal yang belum diketahui.</li> </ol>	15 menit
<b>Kegiatan Inti</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sebelum memulai permainan, guru memberikan pembahasan materi pembelajaran yang terdapat pada permainan yakni mengenai energi alternatif</li> </ol>	45 menit

	<p>dan penggunaannya.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>2. Peserta didik dibagi dalam beberapa kelompok yang terdiri dari peserta didik.</li> <li>3. Setiap peserta didik diberi tanda pengenal kelompok dengan mengulung pita di tangan dengan warna yang berbeda untuk setiap kelompok.</li> <li>4. Perwakilan kelompok mengambil undian untuk menentukan urutan pengocokan dadu.</li> <li>5. Setiap kelompok mengirimkan perwakilan permainan untuk berada di lapangan permainan ular tangga dan anggota kelompok yang lain bertugas menggelindingkan dadu dan membantu pemain menjawab atau melalui tantangan pada permainan ular tangga.</li> <li>6. Permainan dimulai dari kata “<i>start</i>”, tim pertama melempar dadu menjawab setiap soal mengenai materi pelajaran atau menyelesaikan tantangan sesuai jumlah lemparan dadu. Apabila jawaban benar maka peserta didik dapat melanjutkan permainan. Sementara yang jawabannya salah maka tidak dapat melanjutkan satu putaran permainan (<i>freeze</i>).</li> <li>7. Tim kedua dan seterusnya bergiliran melempar dadu. Saat giliran pemain menggelindingkan dadu dan kemudian mata dadu menunjukkan angka 6 maka pemain tersebut mendapat kesempatan untuk menggelindingkan dadu sekali lagi.</li> <li>8. Jika pemain berhenti pada gambar sebuah kaki tangga, maka pemain tersebut dapat naik ke bagian atas tangga. Namun, jika pemain berhenti pada ekor ular maka pemain tersebut harus menuruni sampai gambar ujung kepala ekor ular.</li> <li>9. Pemain yang di lapangan permainan ular tangga dapat menjawab atau melewati tantangan dengan bantuan anggota kelompok lainnya.</li> <li>10. Kelompok yang terlebih dahulu mencapai kotak “<i>finish</i>” maka kelompok tersebut yang menjadi pemenang permainan.</li> </ol>	
<b>Penutup</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bersama-sama dengan siswa, guru membuat rangkuman / simpulan pelajaran.</li> </ol>	10 menit

	<p>2. Guru melakukan penilaian dan refleksi materi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan</p> <p>3. Siswa dan guru mengakhiri pelajaran dengan berdoa.</p> <p>4. Guru menyampaikan salam penutup.</p>	
--	--	--

## B. PENILAIAN

Teknik Penilaian:

1) Sikap

Penilaian sikap dalam pembelajaran ini menggunakan teknik observasi yang dicatat di dalam jurnal harian sikap: disiplin, tanggung jawab, peduli, dan percaya diri.

2) Keterampilan

Penilaian keterampilan dalam pembelajaran KD ini menggunakan penilaian untuk kerja.

3) Instrumen Penelitian

Tes tertulis: Soal Uraian.

Mengetahui

Kepala Sekolah,



MANGITA PANTAJAN, S.Pd

Peneliti

DINDA ANATASYA PURBA

### **Lampiran 3**

#### **Instrumen Penelitian (TES)**

##### **Soal Uraian**

1. Apa yang dimaksud dengan sumber energi alternatif?
2. Apa hubungan antara hak dan kewajiban dengan pemanfaatan energi alternatif? Jelaskan!
3. Mengapa manusia memerlukan energi alternatif?
4. Tulislah 4 contoh energi alternatif dan pemanfaatannya dalam kehidupan sehari-hari?
5. Apakah energi alternatif juga dapat mengurangi kerusakan lingkungan?
6. Mengapa sinar matahari dan panas bumi menjadi energi alternatif?
7. Bagaimana cara melestarikan sumber energi alternatif?
8. Bagaimana dampak penggunaan energi alternatif dalam kehidupan sehari-hari?
9. Apa saja energi alternatif yang dapat diperbaharui dan yang tidak dapat diperbaharui?
10. Mengapa pemanfaatan sumber energi alternatif tidak boleh berlebihan?

## Lampiran 4

## Hasil Pre-Test

**DORAEMON**

55

No.: Jawaban Date:

1. Energi alternatif adalah energi yang memiliki peran sebagai pengganti energi utama.
2. manfaat btk hak memanfaatkan sumber energi ? maka juga memiliki kewajiban untuk menjaga dan merawat sumber energi
3. manfaat memelihara energi alternatif karena sumber energi yang tidak terbatas selama kita menilikikan pemanfaatannya diabaikan dan akan habis
4.
  1. Matahari
  2. Panas bumi
  3. Angin
  4. Gaj alam
- CONTOH PEMANFAATAN BUKTI ALTERNATIF DALAM KE HIDUPAN SEHARI-HARI
1. Pemanfaatan listrik pada mobil tenaga listrik
5. Pemanfaatan alternatif juga dapat menggunakan kiturpakaian yang dibundukkan dari pambunan minyak bumi. Kita bisa



© 1970-2022 Fujiko Pro Licensed by Animation Int'l

# DORAEMON

No.:

Date:

10. mengapa pemanfaatan sumber energi Alternatif tidak boleh berlebihan?

jawaban

1. sumber energi alternatif adalah energi yang didapatkan melalui sumber energi yang dapat diperbaharui

2. hubungannya antara hak dan kewajiban dengan pemanfaatan energi alternatif adalah bahwa manusia berhak untuk energi yang memanfaatkan berkeadilan untuk dan mensosialisasikannya secara bertanggung jawab

3. manusia membutuhkan kurva sumber energi yang akan digunakan selama ini telah menimbulkan permasalahan global dan akan habis

4. matahari panas bumi 3. bumi angin Gas Alam contoh pemanfaatan energi alternatif pada mobil tenaga matahari 2. pemanasan panel surya

5. Pemanfaatan energi Alternatif juga dapat merusak lingkungan yang diributkan dari penggunaannya untuk bumi yang berlebihan

6



KIKY

© 1970-2022 Fujiko Pro Licensed by Animation Int'l

Jwb

Date :

1 energi alternatif adalah energi yang merupakan  
 peran sebagai pemangkas energi listrik

2 adalah bahan pemanfaatan sumber energi  
 yang juga memiliki kelebihan untuk energi  
 dan nabatko riwa

3 adalah pemanfaatan energi alternatif harus  
 sumber energi yang tidak untuk selanjutnya  
 akan menimbulkan peran yang dapat dan akan bisa

4 adalah 2 jenis bumi bagian selatan  
 contoh pemanfaatan energi alternatif  
 adalah pemanfaatan tenaga surya dan tenaga angin  
 tenaga air

5 pemanfaatan energi alternatif yang dapat mengurangi  
 pemanasan global dan mengurangi emisi karbon  
 yang dapat mengurangi pemanasan global

6

7 jenis bahan baku di paku dapat dimanfaatkan  
 sebagai sumber energi seperti air, tenaga surya  
 dan tenaga angin

## Lampira 4

## hasil Post-Test

Date: \_\_\_\_\_

10) mengapa pemanfaatan sumber energi alternatif tidak lebih berkembang?

1) sumber energi alternatif adalah energi yang didapatkan melalui sumber energi yang dapat diperbaharui

2) hubungan antara harga dan ketersediaan dengan pemanfaatan energi alternatif adalah bahwa manusia butuh untuk menghemat sumber energi yang tersedia di alam namun berkontribusi untuk kesehatan dan lingkungan nya serta berkontribusi di alam

2) manusia memekatkan energi alternatif karena sumber energi yang kita gunakan selama ini telah menipiskan pemanasan global dan akan habis

4) 1) matahari 2) pasang bumi 3) angin 4) gelombang

contoh pemanfaatan energi alternatif dalam kehidupan sehari-hari :  
1) penggunaan listrik pada mobil tenaga matahari

2) pemanasan listrik di rumah yang memanfaatkan panel surya

5) penggunaan energi alternatif juga dapat mengurangi kemiskinan lingkungan yang ditimbulkan dari penggunaan minyak bumi yang berlebihan

(XK7) I can do all heavy things

No.: \_\_\_\_\_ Date: \_\_\_\_\_

10. mengapa Pemanfaatan Sumber energi Alternatif tidak boleh berlebihan ?

Jawabannya

1. Sumber energi Alternatif Adalah energi yg didapatkan melalui sumber energi yg dapat diperbaharui

2. hubungan antara Hak dan kewajiban dengan pemanfaatan energi Alternatif Adalah bahwa manusia berhak untuk menggunakan Sumber energi Alternatif yg tersedia di Alam Namun berkewajiban untuk menyhemat dan menggunakan ini secara Bertanggungjawab

3. Manusia memerlukan energi Alternatif karena sumber energi yang kita gunakan selama ini telah menimbulkan pemanasan Global dan Akan Habis

4. 1.) matahari 2.) panas bumi 3.) Angin 4.) gas bumi

Contoh Pemanfaatan energi Alternatif dalam kehidupan sehari hari

1. penggunaan listrik pada mobil tenaga matahari

2. Pemanasan Listrik dirumah yg memanfaatkan panel Surya

OKIEY

Date: \_\_\_\_\_

Mama Balgis [9] ← kelas

1. Apa yg di maks suda dengan sumber energi Alternatif?
2. Apa hubungan antara hak dan kewajiban dengan Pemanfaatan Alternatif?
3. mengapa manu merupakan energi Alternatif?
4. tulislah 9 contoh energi Alternatif dan pemanfaatannya dalam kehidupan sehari-hari?
5. Apakah energi Alternatif juga dapat mengurangi kerusakan lingkungan?
6. mengapa sinar matahari dan Panas bumi menjadi energi Alternatif?
7. bagaimana cara melestarikan sumber energi Alternatif?
8. bagaimana dampak penggunaan energi Alternatif dalam kehidupan sehari-hari?
9. Apasaja energi Alternatif yg dalam di perbakuvi dan yg tidak dapat di perbakuvi?
10. mengapa pemanfaatan sumber energi Alternatif tidak boleh berlebihan?  
 jawabannya
1. energi Alternatif adalah energi yg memiliki peran sebagai pengganti energi utama.
2. manusia berhak memanfaatkan sumber energi namun pun juga memiliki kewajiban untuk menjaga dan melestarikan sumber energi.
3. manusia melestarikan energi Alternatif karena

## Lampiran 5

## Data Penelitian

<b>Nomor Responden</b>	<b>Pre-Test</b>	<b>Post-Test</b>
<b>1</b>	<b>72</b>	<b>82</b>
<b>2</b>	<b>62</b>	<b>72</b>
<b>3</b>	<b>66</b>	<b>76</b>
<b>4</b>	<b>60</b>	<b>70</b>
<b>5</b>	<b>84</b>	<b>94</b>
<b>6</b>	<b>62</b>	<b>72</b>
<b>7</b>	<b>68</b>	<b>78</b>
<b>8</b>	<b>64</b>	<b>74</b>
<b>9</b>	<b>76</b>	<b>86</b>
<b>10</b>	<b>82</b>	<b>92</b>
<b>11</b>	<b>82</b>	<b>92</b>
<b>12</b>	<b>64</b>	<b>74</b>
<b>13</b>	<b>74</b>	<b>84</b>
<b>14</b>	<b>62</b>	<b>72</b>
<b>15</b>	<b>80</b>	<b>90</b>
<b>16</b>	<b>62</b>	<b>72</b>
<b>17</b>	<b>66</b>	<b>76</b>
<b>18</b>	<b>66</b>	<b>76</b>
<b>19</b>	<b>78</b>	<b>88</b>
<b>20</b>	<b>74</b>	<b>84</b>
<b>21</b>	<b>70</b>	<b>80</b>
<b>22</b>	<b>74</b>	<b>84</b>
<b>23</b>	<b>80</b>	<b>90</b>
<b>24</b>	<b>55</b>	<b>65</b>
<b>Jumlah</b>	<b>1683</b>	<b>1923</b>
<b>Rata-rata</b>	<b>70.125</b>	<b>80.125</b>
<b>Persentase</b>	<b>70%</b>	<b>80%</b>







**Lampiran 9****Hasil Uji Reliabilitas****Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
.850	10

## Lampiran 10

## Hasil Uji Hipotesis

Paired Samples Test

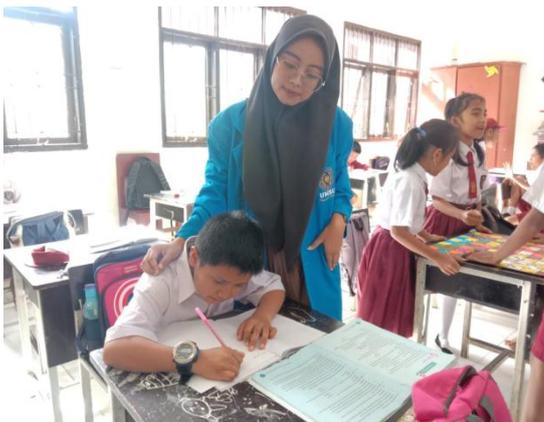
	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 PRE TEST - POST TEST	- 14.0000 0	5.93442	1.21136	-16.50589	-11.49411	- 11.5 57	23	.000

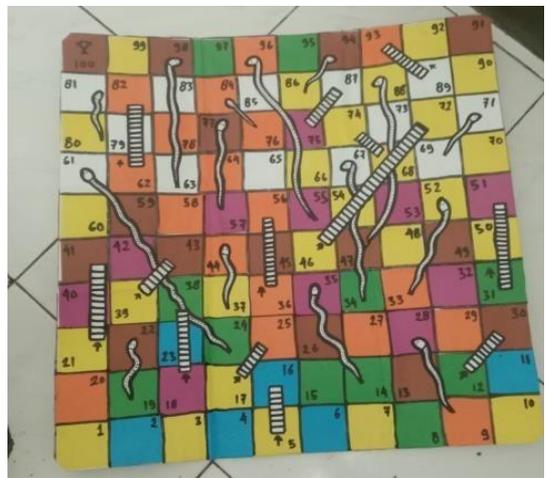
## Lampiran 11

### Dokumentasi Foto dan Video

[https://drive.google.com/file/d/1gRn0tujFGge0g0UZV\\_1NmEZIijr4Yy-I/view?usp=drivesdk](https://drive.google.com/file/d/1gRn0tujFGge0g0UZV_1NmEZIijr4Yy-I/view?usp=drivesdk)

<https://drive.google.com/file/d/1-11CZJivobiGzAUYH6cHsmBp-GJUKMH/view?usp=drivesdk>





## Lampiran 12

FORM K 1

**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238  
Website : <http://www.fkip.ummu.ac.id> E-mail: [fkip@ummu.ac.id](mailto:fkip@ummu.ac.id)

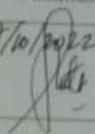
Yth : Ketua dan Sekretaris  
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
FKIP UMSU

Perihal : **PERMOHONAN PERSETUJUAN JUDUL SKRIPSI**

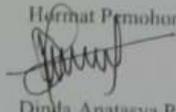
Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Dinda Anatasya Purba  
N P M : 1902090234  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Kredit Kumulatif : 119 SKS

IPK = 3,69

Persetujuan Ketua/ Sekretaris Prog. Studi	Judul yang diajukan	Disahkan Oleh Dekan Fakultas
	Pengaruh Media Pembelajaran Ular Tangga untuk Meningkatkan Prestasi Belajar IPA kelas IV SDN 173578 SIMARE-MARE	29/10/2022 
	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Feature Video Dalam Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Kelas IV SDN 173578 SIMARE-MARE	
	Pengembangan video animasi untuk meningkatkan hasil belajar pada siswa kelas IV SDN 173578 SIMARE-MARE	

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pemeriksaan dan persetujuan serta pengesahan, atas kesediaan Bapak saya ucapkan terima kasih.

Medan, 15 Oktober 2022  
Hormat Pemohon,  
  
Dinda Anatasya Purba

Dibuat Rangkap 3 :  
- Untuk Dekan/Fakultas  
- Untuk Ketua Prodi  
- Untuk Mahasiswa yang bersangkutan

 Dipindai dengan CamScanner

## Lampiran 13

FORM K 2


**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
 Jl. KaptenMukhtarBasri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238  
 Website : <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

---

Kepada Yth : Ketua dan Sekretaris  
 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 FKIP UMSU

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

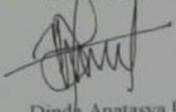
Nama : Dinda Anatasya Purba  
 NPM : 1902090234  
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengajukan permohonan persetujuan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi sebagai tercantum di bawah ini dengan judul sebagai berikut :

"Pengaruh Media Pembelajaran Ular Tangga untuk Meningkatkan Prestasi Belajar IPA Kelas IV SDN 173576 SIMARE-MARE"

Sekaligus saya mengusulkan/menunjuk Bapak sebagai :   
 Dosen Pembimbing : Indah Pratiwi, S.Pd., M.Pd

Sebagai Dosen Pembimbing proposal/risalah/makalah/skripsi saya.  
 Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya.  
 Akhirnya atas perhatian dan kesediaan Bapak saya ucapkan terima kasih.

Medan, 22 Oktober 2022  
 Hormat Pemohon,  
  
 Dinda Anatasya Purba

Dibuat Rangkap 3 :  
 - Untuk Dekan/Fakultas  
 - Untuk Ketua Prodi  
 - Untuk Mahasiswa yang bersangkutan

CS Dipindai dengan CamScanner

## Lampiran 14


**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
 Jln. Mukhtar Basri BA No. 3 Telp. 6622400 Medan 20217 Form : K3

---

Nomor : 2511 /IL3-AU//UMSU-02/ F/2022  
 Lamp : ---  
 Hal : **Pengesahan Proyek Proposal Dan Dosen Pembimbing**

Bismillahirrahmanirrahim  
Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara menetapkan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dan dosen pembimbing bagi mahasiswa yang tersebut di bawah ini :

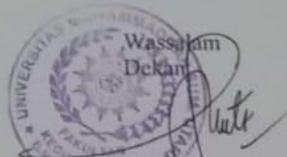
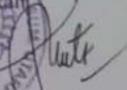
Nama : **Dinda Anatasya Purba**  
 N P M : 1902090234  
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Judul Penelitian : Pengaruh Media Pembelajaran Ular Tangga Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar IPA Kelas IV SDN 173578 Simare-Mare

Pembimbing : **Indah Pratiwi, S.Pd.,M.Pd**

Dengan demikian mahasiswa tersebut di atas diizinkan menulis proposal/risalah/makalah/skripsi dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Penulis berpedoman kepada ketentuan yang telah ditetapkan oleh Dekan
2. Proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dinyatakan **BATAL** apabila tidak sesuai dengan jangka waktu yang telah ditentukan
3. Masa daluwarsa tanggal : 27 Oktober 2023

Medan, 01 Rabi'ul Akhir 1444 H  
27 Oktober 2022 M

  
  
 Wassalam  
 Dekan  
  
**Dra. Hj. Syamsuvernita, M.Pd.**  
 NIDN : 0004066701

Dibuat rangkap 5 (lima) :

1. Fakultas (Dekan)
2. Ketua Program Studi
3. Dosen Pembimbing
4. Mahasiswa Yang Bersangkutan

**WAJIB MENGIKUTI SEMINAR**





## Lampiran 16


**PEMERINTAH KABUPATEN TOBA**  
**DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAHRAGA**  
**SD N 173569 HUTANAMORA**  
**KECAMATAN SILAEN**


---

**SURAT KETERANGAN**  
No. 421 2/46/SK/SD-07/III/2023

Yang bertanda tangan dibawah ini

Nama	<b>MANGITA PANJAITAN, S.Pd</b>
Nip	196709011988032001
Pangkat / Gol	Pembina Tk I / IVb
Jabatan	Kepala Sekolah
Unit Kerja	SD N 173569 Hutanamora

Menerangkan bahwa :

Nama	<b>DINDA ANATASYA PURBA</b>
Nim	1902090234
Program Studi	Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Adalah Benar telah melaksanakan Penelitian Lapangan untuk pembuatan skripsi pada :

Tanggal	20 Maret 2023 s.d 29 Mei 2023
Pukul	08.00 Wib – Selesai
Tempat	SD N 173569 Hutanamora
Materi	Pengaruh Media Pembelajaran Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas IV Siswa di SD N 173569 Hutanamora

Demikian Surat Keterangan ini diperbuat untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Hutanamora, 29 Mei 2023  
 Kepala Sekolah  
 SD N 173569 Hutanamora  
  
**MANGITA PANJAITAN, S.Pd**  
 NIP. 19670901 198803 2 003

CS Dipindai dengan CamScanner

## Lampiran 17

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
Jalan Kapten Muchtar Basri, BA No.3 Medan Telp. (061) 661905 Ext. 22, 23, 30  
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

---

Kepada: Yth. Bapak Ketua/Sekretaris  
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
FKIP UMSU

Perihal : **Permohonan Perubahan Judul Skripsi**

Bismillahirrahmanirrahim  
Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Mahasiswa : Dinda Anatasya Purba  
NPM : 1902090234  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengajukan permohonan perubahan judul Skripsi, sebagai mana tercantum di bawah ini:

Pengaruh Media Pembelajaran Ular Tangga untuk Meningkatkan Prestasi Belajar IPA  
Kelas IV SDN 173578 Simare Mare

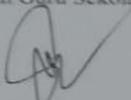
Menjadi:

Pengaruh Media Pembelajaran Ular Tangga terhadap Hasil Belajar IPA  
Kelas IV SDN 173569 Hutnamora

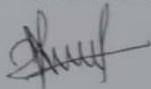
Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya.  
Akhirnya atas perhatian dan kesediaan Bapak saya ucapkan terima kasih.

Medan, 16 Maret 2023

Ketua Program Studi  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

  
**Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.**

Hormat Pemohon

  
**Dinda Anatasya Purba**

 Dipindai dengan CamScanner

**Lampiran 18****DAFTAR RIWAYAT HIDUP****I. IDENTITAS MAHASISWA**

Nama : Dinda Anatasya Purba  
NPM : 1902090234  
Tempat/Tgl lahir : Tebing Tinggi, 11 April 2001  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Anak ke- : 1 (satu) dari dua bersaudara  
Agama : Islam  
Alamat : Desa Marsangap, Kecamatan Sigumpar  
Email : [dindaanatasyapurba@gmail.com](mailto:dindaanatasyapurba@gmail.com)

**II. NAMA ORANG TUA**

Ayah : Mhd Nizar Purba  
Ibu : Nirmala Kusuma

**III. PENDIDIKAN**

1. TK Anggrek (Lulus Tahun 2007)
2. SDN 173578 SIMARE-MARE (Lulus Tahun 2013)
3. SMP Negeri 1 Sigumpar (Lulus Tahun 2016)
4. SMA Negeri 1 Siantar Narumonda (Lulus Tahun 2019)
5. Tahun 2019 tercatat sebagai mahasiswa Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan , Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (Lulus 2023)