

**PENGARUH PERMAINAN ULAR TANGGA TERHADAP PARTISIPATIF
SISWA KELAS IV SD MUHAMMADIYAH
25 MEDAN**

SKRIPSI

*Diajukan Guna Melengkapi Tugas-Tugas Dan Memenuhi Syarat-Syarat
Guna Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd)
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar*

Oleh :

DESPITA SARI

NPM 1902090166



UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**

MEDAN

2023



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umstu.ac.id> E-mail: fkip@umstu.ac.id

BERITA ACARA

Ujian Mempertahankan Skripsi Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata 1
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara



Panitia Ujian Sarjana Strata-I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Senin, Tanggal 28 Agustus 2023, pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

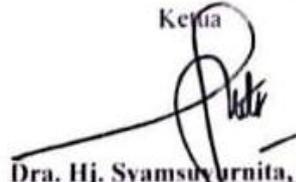
Nama Lengkap : Despita Sari
NPM : 1902090166
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Permainan Ular Tangga Terhadap Partisipatif Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah 25 Medan

Dengan diterimanya skripsi ini, sudah lulus dari ujian Komprehensif, berhak memakai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Ditetapkan : (A) Lulus Yudisium
() Lulus Bersyarat
() Memperbaiki Skripsi
() Tidak Lulus

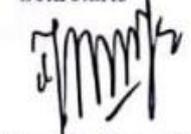
PANITIA PELAKSANA

Ketua


Dra. Hj. Syamsuurnita, M.Pd.



Sekretaris

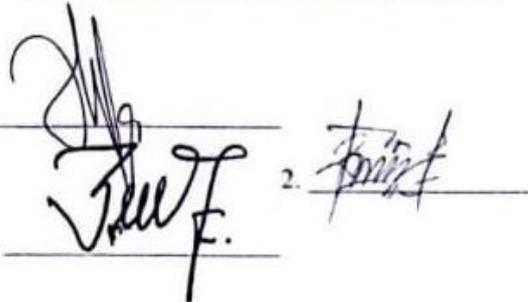

Dr. Hj. Dewi Kesuma Nst, S.S., M.Hum.

ANGGOTA PENGUJI:

1. Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.
2. Melyani Sari Sitepu, S.Sos., M.Pd.
3. Baihaqi Siddik Lubis, S.Pd.I., M.Pd.

1.

3.





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.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI



Skripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama : Despita Sari
NPM : 1902090166
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Permainan Ular Tangga terhadap Partisipatif Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah 25 Medan.

Sudah layak disidangkan.

Medan, Agustus 2023

Disetujui oleh:
Pembimbing

Baihaqi Siddik Lubis, S.Pd.I., M.Pd.

Diketahui oleh:

Dekan

Dra. Hj. Svamsuyurnita, M.Pd.

Ketua Program Studi

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



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umhu.ac.id> E-mail: fkip@umhu.ac.id



BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Despita Sari
NPM : 1902090166
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Permainan Ular Tangga terhadap Partisipatif Siswa kelas IV SD Muhammadiyah 25 Medan

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf	Keterangan
12/ Juli /2023	Merapikan Tabel Distribusi		
07/Agustus/2023	Menambahkan Uji Normalitas dan Uji Homogenitas		
10/Agustus/2023	Menambahkan Teori dari hasil Penelitian Pembahasan Pada Bab IV		
14/Agustus/2023	Kesimpulan disesuaikan dengan Rumusan masalah		
16/Agustus/2023	Merapikan Margin dan Daftar Pustaka		
16/Agustus/2023	Melengkapi Lampiran		
18/Agustus/2023	ACC Skripsi		

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

Medan, Agustus 2023
Dosen Pembimbing

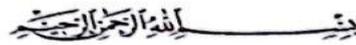
Baihaqi Siddik Lubis, S.Pd.I., M.Pd.



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website : <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail : fkip@umsu.ac.id

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI



Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama Lengkap : Despita Sari
N P M : 1902090166
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul **"PENGARUH PERMAINAN ULAR TANGGA TERHADAP PARTISIPATIF SISWA KELAS IV SD MUHAMMADIYAH 25 MEDAN"** adalah bersifat asli (Original), bukan hasil menyadur mutlak dari karya orang lain.

Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Demikian pernyataan ini dengan sesungguhnya dan dengan yang sebenar-benarnya.

Hormat saya
Yang membuat pernyataan,



DESPITA SARI

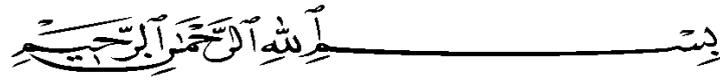
ABSTRAK

Despita Sari, 1902090166. Pengaruh Permainan Ular Tangga terhadap Partisipatif Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah 25 Medan. Skripsi, Medan: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Sumatera Utara

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan ular tangga terhadap partisipatif siswa kelas IV SD Muhammadiyah 25 Medan. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan kelompok *one group pretest-posttest design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Muhammadiyah 25 Medan yang berjumlah 16 orang. Teknik pengambilan sampel yang digunakan yaitu sampling jenuh yang mana semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan lembar observasi. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa yang menggunakan permainan ular tangga dibandingkan dengan tanpa menggunakan permainan ular tangga yaitu 83 berbanding 53,6. Nilai tertinggi yang diperoleh siswa sebelum menggunakan permainan ular tangga 68, sedangkan nilai tertinggi siswa setelah menggunakan permainan ular tangga adalah 92. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh hasil perhitungan hipotesis menggunakan uji t (Paired Sample T Test) pada taraf signifikansi 0,05 diperoleh hasil nilai sig (-tailed) adalah $0,000 < 0,05$ sehingga dapat dikatakan H_0 diterima dan H_a ditolak. Hasil analisis data tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara pretest dan posttest yang demikian dapat dinyatakan terdapat pengaruh permainan ular tangga terhadap partisipatif siswa kelas IV SD Muhammadiyah 25 Medan.

Kata Kunci : Permainan Ular Tangga, Partisipatif Siswa

KATA PENGANTAR



Syukur alhamdulillah penulis ucapkan atas kehadiran Allah AWT, karena berkat rahmat dan karunia-Nya yang telah memberikan kesempatan serta kesehatan kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan karya ilmiah atau skripsi yang merupakan salah satu persyaratan yang telah ditetapkan dalam rangka memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S1) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Shalawat dan salam kepada junjungan kita Nabi besar Muhammad SAW yang telah mengangkat derajat umatnya dari zaman kebodohan ke zaman yang penuh ilmu pengetahuan.

Adapun skripsi yang peneliti susun berdasarkan observasi yang telah dilakukan dilapangan mengangkat judul “Pengaruh Permainan Ular tangga terhadap Partisipatif Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah 25 Medan”

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak akan terwujud tanpa ridho yang diberikan Allah SWT serta tidak lepas dari bantuan, arahan, serta bimbingan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih yang sebanyak-banyaknya kepada kedua orang tua. Ayahnda saya yaitu **Bujang Tanjung** yang sangat saya hormati dan sayangi, ayah terhebat yang mendidik serta selalu memberikan dukungan kepada saya untuk menjadi pribadi yang dewasa dan mandiri. Dan untuk perempuan terhebat saya **Ratna Juita**, ibu yang sangat saya cintai dan sayangi, yang selalu mempunya kesabasaran yang

sangat luas dalam mendidik anak-anaknya. Seseorang yang selalu memberikan dukungan dan nasihat kepada saya dari saya kecil hingga saat ini. Terima kasih untuk semua perjuangan dan pengorbanan serta kasih sayang yang diberikan oleh kedua orang tua saya.

Penulis juga mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Agusani, M.AP selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
2. Ibu Dra. Hj. Syamsuyurnita, M. Pd, Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
3. Ibu Dr. Dewi Kusuma Nasution, S.S.,M.Hum, wakil Dekan I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
4. Bapak Dr. Mandra Saragih, S.Pd.,M.Hum, wakil Dekan III Fakultas keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
5. Ibu Suci Perwita Sari S.Pd., M.Pd selaku ketua Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
6. Bapak Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd selaku sekretaris Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
7. Bapak Baihaqi Siddik Lubis, S.Pd.I, M.Pd, dosen Pembimbing yang telah memberikan masukan dan arahan.
8. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan ilmu selama belajar di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

9. Ibu Nurmaliah, S.Pd.I selaku Kepala Sekolah SD Muhammadiyah 25 Medan yang telah memberikan izin kepada saya untuk melakukan penelitian disekolah tersebut
10. Terima kasi kepada Bapak/Ibu guru SD Muhammadiyah 25 medan yang telah membantu saya dalam program penelitian ini
11. Untuk keluarga, Kakak yang saya sayangi Yumil Fitri A.Md.Far yang memberikan dukungan dan motivasi kepada saya
12. Untuk teman-teman yang sudah menemani saya dari awal perkuliahan Desi Nahrum Malina, Dinda Ikhwani, Nadya dan teman-teman kelas PGSD D Pagi 2019. Dan teman-teman Kampus Mengajar angkatan 3 Dengan segala kerendahan hati penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pendidik dan peneliti selanjutnya. Akhir kata penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang membantu dalam penyelesaian proposal penelitian ini.

Wassalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh.

Medan, Maret 2023

Penulis

Despita Sari

1902090166

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	7
BAB II KAJIAN TEORITIS.....	9
A. Kerangka Teoritis.....	9
1. Partisipatif.....	9
1.1 Pengertian Partisipatif.....	9
1.2 Indikator Partisipatif	11
2. Permainan Ular Tangga.....	12
2.1 Pengertian Permainan.....	12
2.2 Manfaat Bermain	13
2.3 Jenis-jenis Permainan.....	16
2.4 Urgensi Bermain.....	18
2.5 Tujuan Bermain.....	19
2.6 Tahapan Bermain	21
3. Permainan Ular Tanga.....	22
3.1 Pengertian Permainan Ular Tangga.....	22
3.2 Karakteristik Permainan Ular Tangga	24
3.3 Kelebihan Permainan Ular Tangga	25
3.4 Kelemahan Permainan Ular Tangga	26
3.5 Manfaat Permainan Ular Tangga	26

3.6 tahapan Permainan Ular Tangga	28
B. Kerangka Berfikir.....	29
C. Hipotesis Penelitian.....	30
BAB III METODE PENELITIAN.....	31
A. Lokasi Dan Waktu Penelitian	31
B. Populasi Dan Sampel.....	32
C. Variabel Penelitian	32
D. Desain Penelitian.....	33
E. Definisi Operasional.....	35
F. Instrumen Penelitian.....	35
G. Teknik Analisis Data.....	37
BAB IV HASIL PENELITIAN	42
A. Hasil Penelitian	42
1. Analiis Data Penelitian.....	42
2. Analisi Deskriptif.....	46
3. Pengujian Persyaratan Analisis.....	47
B. Pembahasan Hasil Penelitian	48
BAB V KEIMPULAN DAN SARAN	52
A. Kesimpulan	52
B. Saran.....	52
DAFTAR PUSTAKA.....	54

DAFTAR TABEL

Table 3.1 Waktu Penelitian	31
Table 3.2 Kisi-kisi Lembar Observasi	36
Table 3.3 Kriteria Penilaian Lembar Observasi	37
Tabel 4.1 Distribusi Frekuensi Pretest	44
Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi Posttest	45
Table 4.3 Uji Normalitas.....	46
Tabel 4.4 Uji Homogenitas	47
Tabel 4.5 Uji Hipotesis	48

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Kerangka Berpikir	30
------------------------------------	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Silabus Tematik Kelas IV	57
Lampiran 2	RPP	61
Lampiran 3	Hasil Wawancara	67
Lampiran 4	Lembar Instrumen Validasi Observasi Kemampuan Partisipasi Siswa	68
Lampiran 5	Data Observasi Sebelum Menerapkan Permainan Ular Tangga ..	70
Lampiran 6	Data Observasi Setelah Menerapkan Permainan Ular Tangga	71
Lampiran 7	Pretest	72
Lampiran 8	Posttest	77
Lampiran 9	Permohonan Izin Riset	87
Lampiran 10	Balasan Izin Riset	88

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran merupakan istilah kata yang berasal dari Bahasa Inggris yaitu *instruction*. Menurut Hermawan (2013) pembelajaran pada hakikatnya merupakan suatu proses komunikasi transaksional yang bersifat timbal balik, baik antara guru dengan peserta didik, ataupun antara peserta didik dengan peserta didik lainnya, untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan. Dalam kegiatan pembelajaran akan melibatkan semua komponen pembelajaran yaitu anak didik, guru, lingkungan belajar, dan materi pelajaran.

Menurut Susanto (2013) pembelajaran merupakan perpaduan dari dua aktivitas belajar mengajar. Oleh sebab itu dalam pembelajaran terjadi hubungan timbal balik yang terjadi antara guru dengan peserta didik. Dalam interaksi tersebut guru berperan sebagai motivator dan fasilitator dalam kegiatan pembelajaran. Guru dituntut mampu menciptakan situasi pembelajaran yang kondusif yang mana dalam proses pembelajaran siswa dapat aktif, kreatif dan menyenangkan dalam berbagai kegiatan belajar. Situasi yang kondusif dapat membuat kegiatan pembelajaran tidak membosankan dan siswa akan lebih mudah menerima informasi yang diberikan.

Dalam proses pembelajaran guru tidak hanya menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa tetapi guru juga diharapkan dapat membawa siswa untuk lebih aktif dalam berbagai kegiatan pembelajaran. Pembelajaran yang dilakukan didalam kelas seringkali mengalami kendala untuk dapat mencapai

tujuan dari pembelajaran itu sendiri. Oleh karena itu guru harus memiliki strategi mengajar, agar siswa dapat belajar dengan efektif dan efisien untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Menurut Sanjaya (2017) strategi pembelajaran merupakan setiap kegiatan yang dapat dipilih yaitu yang dapat memberikan fasilitas atau bantuan kepada peserta didik menuju tercapainya tujuan pembelajaran.

Penggunaan strategi pembelajaran yang tepat dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa. Suasana pembelajaran yang memberikan pengalaman yang berkesan bagi siswa. Salah satu upaya yang dapat dilakukan dalam menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa yaitu dengan bermain. Pada saat bermain anak tidak hanya belajar sesuatu yang baru tetapi juga mempraktekan dan mengonsolidasi keterampilan yang diperoleh. Anak menciptakan sendiri pengetahuan mereka tentang dunianya melalui interaksi, informasi atau pengalaman yang didapatkan (Fadilah, 2019)

Pembelajaran yang dilakukan antara guru dan siswa hendaknya dapat membawa perubahan terhadap hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa selain dipengaruhi oleh berbagai faktor seperti minat, bakat, motivasi siswa media dan metode pembelajaran yang digunakan oleh guru, juga dapat dipengaruhi oleh partisipatif siswa. Partisipatif atau partisipasi adalah keterlibatan siswa secara mental, emosi dan fisik dalam kegiatan pembelajaran. Siswa diharapkan dapat berperan dan ikut serta berpartisipasi dalam proses pembelajaran berlangsung. partisipasi siswa sangat penting dalam proses pembelajaran,

Menurut Taniredja dkk (2013) bahwa partisipasi siswa adalah penyertaan mental dan emosi siswa dalam situasi kelompok yang mendorong siswa untuk mengembangkan daya pikir dan perasaan siswa bagi tercapainya prestasi belajar yang memuaskan. partisipasi dapat mendorong siswa untuk selalu aktif, sehingga mereka sadar bahwa ilmu pengetahuan dapat diperoleh melalui usaha sehingga siswa juga menyadari makna dan arti pentingnya partisipasi mereka dalam proses pembelajaran.

Salah satu upaya untuk meningkatkan partisipasi siswa yaitu dengan menggunakan permainan ular tangga dalam kegiatan pembelajaran. Pembelajaran dengan permainan ular tangga diharapkan dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik. Pembelajaran dengan permainan ular tangga dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, karna pembelajaran ini dirancang agar siswa dapat belajar sambil bermain. Muslasiwi (2013) mengemukakan bahwa pembelajaran dengan permainan ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan pada 30 September 2022, peneliti menemukan bahwa masih ada siswa yang kurang percaya diri dalam menyampaikan pendapatnya, ketika diberikan pertanyaan, hanya beberapa siswa yang aktif menjawab pertanyaan. Oleh sebab itu peneliti menyatakan bahwa Partisipatif siswa dalam Proses belajar mengajar masih rendah. Hal ini juga diperkuat dengan hasil wawancara yang peneliti lakukan dengan guru kelas pada 15 Oktober 2022, yang menjelaskan bahwa dalam proses pembelajaran Ketika guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya ataupun menjelaskan kembali topik tentang pembelajaran

yang telah diberikan, hanya Sebagian peserta didik yang berani menjawab pertanyaan guru sedang kan Sebagian lainnya tidak bisa menjawab pertanyaan dari guru, dan ada juga yang tidak bisa membuat kesimpulan dari topik yang diberikan oleh guru, peserta didik juga tidak bisa berargumen padahal peserta didik sudah berusaha memperhatikan penjelasan dari guru.

Dampak masalah diatas penting untuk segera diselesaikan. Dalam penelitian ini peneliti menawarkan solusi dengan menggunakan permainan ular tangga untuk melatih partisipatif siswa dalam proses belajar mengajar. Permainan ular tangga adalah permainan tradisional yang sudah banyak dikenal oleh masyarakat dari berbagai kalangan. Ular tangga sebagai permainan yang menarik, dengan permainan ular tangga anak akan senang sehingga mereka merasa seperti sedang bermain, sehingga hal ini dapat menjadi alternatif belajar sambil bermain. Permainan ular tangga dibentuk untuk dapat menciptakan pengalaman belajar sambil bermain yang memberikan makna dan kesan yang menyenangkan bagi siswa.

Nugrahani (2007), mengatakan bahwa pembelajaran yang melibatkan kecendrungan siswa untuk bermain lebih efektif untuk dapat berpartisipasi dalam proses pembelajaran dengan santai dan menyenangkan. Permainan ular tangga merupakan permainan anak-anak berbentuk papan yang dimainkan oleh dua orang atau lebih. Papan permainan dibagi dalam kotak-kotak kecil sejumlah “tangga” atau “ular”, Digambar beberapa kotak yang menghubungkan dengan kotak lain. Muslasiwi (2013 : 13) mengemukakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa permainan Ular Tangga sudah banyak diteliti, diantaranya adalah Djo (2021) yang meneliti penerapan media permainan ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas V. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap siswa menggunakan media permainan ular tangga terhadap hasil belajar siswa.

Penelitian lainnya Nugrahani (2007) yang meneliti media pembelajaran berbasis visual berbentuk permainan ular tangga untuk meningkatkan kualitas belajar mengajar. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa antusiasme siswa sangat tinggi saat menggunakan media pembelajaran ular tangga. Penelitian Afifah dan Hartatik (2019) yang meneliti pengaruh permainan ular tangga terhadap motivasi belajar siswa. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa terdapat perubahan antara motivasi belajar siswa sebelum dan motivasi belajar siswa sesudah permainan ular tangga pada pelajaran matematika kelas II SD Kemala Bhayangkari Surabaya.

Dalam penelitian terdahulu permainan ular tangga dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan meningkatkan motivasi belajar siswa. Sedangkan dalam penelitian ini peneliti meneliti Pengaruh Permainan Ular Tangga Terhadap Partisipatif Siswa yang mana penelitian ini belum pernah diteliti sebelumnya, menggunakan permainan ular tangga. Penelitian ini sangat penting untuk dilakukan karena dalam penelitian ini peneliti melakukan penelitian tentang pengaruh permainan ular tangga terhadap partisipatif siswa, yang mana permasalahan tentang partisipatif ini menjadi salah satu kendala yang sering menjadi kendala dalam kegiatan pembelajaran yang berpengaruh

pada hasil belajar siswa, sehingga peneliti menawarkan solusi permainan ular tangga untuk dapat melatih partisipatif siswa.

Dengan Demikian peneliti tertarik melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Permainan Ular Tangga Terhadap Partisipatif Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah 25 Medan”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan diatas, maka dapat ditarik identifikasi permasalahan sebagai berikut :

1. Pembelajaran yang masih berpusat pada guru
2. Guru masih menggunakan metode pembelajaran yang monoton
3. Guru kurang efektif dalam mengenalkan media pembelajaran yang menarik
4. Kurangnya minat siswa dalam belajar
5. Terdapat siswa yang sulit dalam menjawab pertanyaan yang diberikan guru
6. Kurangnya partisipatif siswa dalam proses pembelajaran

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka Batasan masalah dalam penelitian ini adalah kurangnya partisipatif siswa kelas V SD Muhammadiyah 25 Medan dalam proses pembelajaran.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah permainan ular tangga berpengaruh terhadap partisipatif siswa di kelas IV SD Muhammadiyah 25 Medan ?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh permainan ular tangga terhadap partisipatif siswa di kelas IV SD Muhammadiyah 25 Medan.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan yang telah dikemukakan tersebut, maka Adapun kegunaan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Untuk pengembangan ilmu pengetahuan berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran menggunakan *permainan Ular Tangga* khususnya baik bagi guru maupun pengelola pendidikan dalam menentukan media pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran yang kreatif

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan untuk meningkatkan keaktifan, kreatifitas, serta partisipatif siswa di sekolah, sehingga dapat memperbaiki kualitas pembelajaran di SD Muhammadiyah 25 Medan

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini memberikan masukan tentang penggunaan permainan *Ular Tangga* dalam pembelajaran tematik siswa di kelas IV SD Muhammadiyah 25 Medan.

c. Bagi Peneliti

Dengan hasil penelitian ini menambah wawasan, kemampuan, dan pengalaman dalam meningkatkan kompetensinya sebagai calon guru.

d. Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi peneliti selanjutnya sebagai referensi dalam penelitiannya.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kerangka Teori

1. Partisipatif

1.1 Pengertian Partisipatif

Menurut Taniredja, dkk (2013) partisipasi siswa adalah penyertaan mental dan emosi siswa dalam situasi kelompok yang mendorong siswa untuk mengembangkan daya pikir dan perasaan siswa bagi tercapainya prestasi belajar yang memuaskan. partisipasi dapat mendorong aktivitas siswa untuk mengikuti pembelajaran dengan baik, selain itu partisipasi dapat membentuk siswa untuk selalu aktif sehingga mereka sadar bahwa ilmu pengetahuan dapat diperoleh melalui usaha keras dan siswa juga menyadari makna dan arti pentingnya belajar.

Menurut Librianty & I (2014) Partisipasi belajar adalah suatu proses keterlibatan yang dilakukan anak. Mencakup fisik maupun mental melalui pengaktifan panca indra pada serangkaian kegiatan belajar yang meliputi aktivitas visual, aktivitas mendengar, aktivitas oral, aktivitas motorik, emosional dan Bahasa tubuh serta berbuat sesuai ketentuan dalam struktur partisipasi belajarnya, sebagai upaya memenuhi rasa ingin tahu akan suatu keterampilan atau materi pelajaran, yang akan memberi pengaruh pada peningkatan kualitas diri anak.

Menurut Indrayuda & Kadir (2017) Partisipatif belajar merupakan segala kegiatan yang bersipat fisik maupun mental yang dilakukan dalam proses interaksi (guru dan siswa) dalam rangka mencapai tujuan belajar. Partisipasi belajar siswa selama proses pembelajaran merupakan salah satu indikator adanya keinginan siswa untuk belajar

Menurut Suryosubroto (2015) Partisipatif adalah keterlibatan mental dan emosi serta fisik anggota dalam memberikan inisiatif terhadap kegiatan-kegiatan yang dilancarkan oleh kelompok serta mendukung pencapaian tujuan dan bertanggung jawab atas keterlibatannya. Partisipasi siswa, dalam mengikuti pembelajaran siswa diharapkan mampu berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran mulai dari awal pembelajaran hingga akhir secara optimal sehingga dapat tercapai tujuan pembelajaran. Dengan adanya partisipasi belajar dari siswa, pembelajaran akan lebih terfokuskan untuk mendidik serta mengembangkan potensi dan aspek-aspek perkembangan siswa kearah yang lebih optimal. Siswa benar-benar diposisikan sebagai subyek yang sedang belajar (Handayani, 2013 : 16).

Sedangkan pengertian secara umum dari partisipatif adalah keikutsertaan seseorang atau kelompok anggota masyarakat dalam suatu kegiatan. Berdasarkan uraian diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa partisipatif siswa merupakan kemampuan siswa untuk ikut serta secara aktif dalam berbagai kegiatan pembelajaran untuk dapat ambil bagian

secara dalam menyampaikan pendapat, ide atau gagasan dalam proses pembelajaran yang berlangsung.

1.2 Indikator Partisipatif Siswa

Indikator menjadi acuan yang mendasar dalam pelaksanaan penelitian. Indikator merupakan aspek yang bisa menentukan bagaimana penelitian tersebut bisa dilaksanakan atau tidak. Partisipasi belajar adalah penyertaan mental dan emosi seseorang dalam situasi kelompok yang mendorong mereka untuk mengembangkan daya pikir dan perasaan bagi tercapainya tujuan Bersama, bertanggung jawab terhadap tujuan. Seseorang yang berpartisipasi sebnarnya mengalami keterlibatan diri/ego yang sifatnya lebih dari pada keterlibatan dalam pekerjaan atau tugas saja. Indikator dalam keterlibatan mental dan emosional peserta didik dalam pembelajaran (Majid dan Arif, 2015). Adapun indikator Partisipatif meliputi :

1. Keaktifan mengikuti prlajaran
2. Kemampuan menjawab pertanyaan
3. Kemampuan mengajukan pendapat atu pertanyaan
4. Kemampuan menjelaskan
5. Kemampuan menyampaikan ide atau gagasan
6. Kemampuan menyusun kesimpulan

2. Permainan Ular Tangga

1.1 Pengertian Permainan

Menurut Sistiari, (2021) Permainan adalah suatu bentuk aktifitas yang menyenangkan sebagai pencerminan realitas dalam memperoleh pengetahuan. Oleh karena itu permainan sangat baik bagi anak. Disamping anak memperoleh rasa senang, anak juga dapat mengasah pengalaman dan pengetahuannya Ketika bermain. Menurut Sadirman (2014 : 75-76) Permainan (games) adalah setiap konteks antara para pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu pula. Setiap permainan harus mempunyai empat komponen utama, yaitu: 1) adanya pemain, 2) adanya lingkungan dimana para pemain berinteraksi, 3) adanya aturan-aturan bermain, dan 4) adanya tujuan-tujuan tertentu yang ingin dicapai.

Susanto (2015) mengungkapkan bahwa dengan proses pembelajaran dengan bermain anak diajak untuk bereksplorasi, mengenal lingkungan sekitar, menemukan dan memanfaatkan objek-objek yang dekat dengan anak, sehingga pembelajaran bermakna bagi anak. Belajar sambil bermain membutuhkan sebuah alat permainan. Alat permainan adalah semua alat bermain yang digunakan oleh anak untuk memenuhi naluri bermainnya, sehingga menghasilkan pengertian, memberikan informasi, memberikan kesenangan, dan mengembangkan seluruh aspek perkembangannya. Sedangkan alat perkembangan edukatif

adalah alat permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan Pendidikan (Jalinus dan Ambiyar, 2016).

Seorang pendidik membutuhkan sebuah Alat Permainan Edukatif (APE) untuk dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, dengan kata lain belajar sambil bermain. Alat Permainan Edukatif (APE) merupakan sebuah media yang dirancang untuk membantu proses belajar mengajar pendidik dikelas serta dapat membantu peserta didik untuk mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya. Alat Permainan Edukatif adalah macam-macam peralatan atau suatu benda yang dapat dipergunakan untuk bermain. Yang mana peralatan atau benda tersebut dapat menstimulasi dan mengembangkan seluruh kemampuan anak (Guslinda dan Karina, 2018).

1.2 Manfaat Bermain Bagi Anak

Kegiatan bermain memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap perkembangan seorang anak. Berikut uraian tentang manfaat bermain bagi anak :

Adapun manfaat permainan bagi anak menurut (Sumiyati, 2022) adalah sebagai berikut :

1. Pengembangan Fisik Motorik

Aspek motoric sarat dengan kegiatan yang dilakukan dengan gerak, baik gerak kasar maupun gerak halus. Gerak dapat menyebabkan anak bermain, dalam kegiatan bermain anak

menggerakkan anggota tubuhnya maka ia akan melatih kemampuan otot-otot yang menjadikan anak kuat dan bugar.

Pada anak usia dini, terutama anak yang selalu aktif. Karenanya sebagian besar alat bermain diperuntukkan bagi pengembangan koordinasi Gerakan otot kasar. Penyediaan peralatan untuk melatih Gerakan otot kasar, misalnya kegiatan naik turun tangga, meluncur, akrobatik, memanjat, berayun, dengan papan keseimbangan dan sebagainya.

2. Pengembangan Kognitif

Kognitif dapat diartikan pengetahuan, ingatan, kreativitas, daya pikir, serta daya nalar. Anak dapat mengenal konsep dengan bermain. Dengan bermain anak akan lebih mudah menerima konsep-konsep daripada diajarkan seperti orang dewasa. Sejalan dengan Montessori yang menyatakan bahwa terdapat 4 fakta mendasar bahwa bermain dapat menstimulasi otak anak : pikiran yang mencercap, periode kritis, anak adalah makhluk pembelajar, anak belajar dengan bermain.

Kemampuan kognitif yang dapat dikembangkan melalui kegiatan bermain diantaranya, kemampuan mengenai sesuatu, mengingat barang, menghitung jumlah, dan memberi penilaian. Kegiatan bermain dilakukan dengan mengamati, seperti melihat bentuk, warna, dan ukuran. Sedangkan kegiatan mendengar dilakukan dengan mendengar bunyi, suara, dan nada. Bahan dan peralatan yang dibutuhkan untuk mengembangkan aspek kognitif diantaranya papan

pasak kecil, papan pasak berjenjang, papan tongkat, warna, Menara, gelang bujur sangkar, balok ukur, papan hitung dan lainnya.

3. Pengembangan Kreatifitas

Ciri-ciri anak yang kreatif adalah kelenturan dan kepekaan, penggunaan daya imajinasi, ketersediaan mengambil resiko dan menjadikan diri sendiri sebagai sumber dan pengalaman.

4. Pengembangan Bahasa

Setiap kesempatan bermain anak selalu berkomunikasi dengan lawan mainnya, baik berkomunikasi secara verbal maupun nonverbal. Dalam kegiatan bermain awalnya anak hanya menggunakan Bahasa tubuh, namun seiring berjalannya waktu, semakin bertambahnya perbendaharaan kata maka anak akan menggunakan Bahasa verbal dalam angka berkomunikasi dengan teman mainnya. Perkembangan Bahasa dapat dikembangkan Ketika anak mengutarakan keinginannya, mengeluarkan pendapat, serta memberi komentar pada lawan mainnya.

Dalam kaitannya dengan pengembangan Bahasa ekspresif, meliputi benda-benda yang ada disekitar anak, baik kata benda, kata kerja maupun kata sifat atau keadaan. Sedangkan kaitannya dengan penguasaan cara berkomunikasi dengan orang lain dapat dilakukan dengan bermain sosidrama atau dengan bermain peran.

5. Pengembangan Sosial

Sekumpulan anak akan bersosialisasi dalam kegiatan bermain. Melalui kegiatan bermain Bersama teman-teman anak akan lebih memahami diri dan orang lain. Selain itu bermain juga dapat melatih rasa tanggung jawab anak, kedisiplinan, serta kejujuran. Dari kegiatan bermain Bersama teman lainnya, anak akan bersikap untuk bisa bekerja sama dalam tim

Bahan dan peralatan yang dapat mengembangkan keterampilan sosial anak adalah buku cerita, buku bergambar, bahan teka-teki, dll. Peralatan permainan tersebut dapat digunakan secara perorangan maupun Bersama-sama untuk memperoleh pengalaman bahwa anak dapat berinteraksi dan bekerjasama dengan anak yang lain, dengan tema-teman disekolah.

6. Pengembangan Emosional

Bahan dan peralatan yang dapat mengembangkan keterampilan emosi anak dapat berupa balok-balok, bermain drama, buku cerita yang menggambarkan permakilan dan situasi perasaan tertentu yang dialami atau dirasakan oleh anak.

1.3 Jenis-jenis Permainan

Menurut Seifert & Hoffinung (2017), ada beberapa jenis permainan yaitu :

1. Permainan Fungsional (Functional Play)

Permainan ini terjadi selama periode semimotoric. Bentuk permainan ini adalah adanya Gerakan yang diulang-ulang, seperti Gerakan kaki dan tangan bayi. Bagi anak prasekolah bentuk permainan fungsional yang umumnya mereka lakukan adalah berlari-lari dilapangan atau tempat bermain tanpa ada alasan yang jelas, kecuali hanya untuk kesenangan semua. Tahapan permainan fungsional ini sangat penting karna anak diajarkan untuk mengenal dunia fisik dan efek yang ditimbulkannya. Jadi dapat disimpulkan bahwa permainan fungsional adalah permainan selama periode sensorik dengan bentuk permainan yang bersifat fisik dan berulang.

2. Permainan Konstruktif

Permainan konstruktif adalah suatu bentuk permainan yang dilakukan secara berpura-pura yang dimulai Ketika anak-anak sudah dapat menyimbolisasikan atau membayangkan objek memiliki peran tertentu.

3. Permainan dengan aturan (Games with play)

Permainan dengan aturan adalah suatu bentuk permainan yang dilakukan oleh anak dengan memiliki aturan-aturan tertentu yang harus dipatuhi oleh anak yang memainkannya

1.4 Urgensi Bermain

Suryana dan Mahyudin (2013) peran stimulasi bagi anak menjadi sangat penting untuk tercapinya tumbuh kembang yang maksimal, stimulasi anak dapat dilakukan dengan memberikan kebebasan untuk bermain dan memfasilitasi kebutuhan yang berkaitan dengan Kesehatan dan gizi anak. Melalui kegiatan bermain anak akan belajar berbagai hal tentang kehidupan sehari-hari. Anak akan mendapatkan pengalaman yang berkaitan dengan lingkungannya, baik lingkungan sosial budaya, lingkungan sosial ekonomi, maupun lingkungan fisik atau alam, yang sangat berguna untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, berpikir, bersikap, bergaul, berkarya dan sebagainya. Dalam permainan, anak mencurahkan perhatian, perasaan dan pikiran pada proses bermain serta sifat dan bentuk alat permainannya. Dengan demikian anak-anak akan belajar mengenali dan menjajaki lingkungannya. Secara garis besar, permainan memiliki urgensi yang bersifat kognitif, sosial, dan emosional.

1. *Urgensi Kognitif,*

Permainan dapat membantu perkembangan kognitif anak. Melalui permainan anak menjelajahi lingkungannya, mempelajari objek-objek disekitarnya, dan belajar memecahkan masalah yang dihadapinya. Struktur-struktur kognitif anak perlu dilatih, dan permainan merupakan setting yang sempurna bagi pelatihan kognitif anak. Melalui permainan memungkinkan anak mengembangkan

kompetensi-kompetensi dan keterampilan-keterampilan yang diperlukan dengan cara yang menyenangkan.

2. *Urgensi Sosial,*

Permainan dapat meningkatkan dan mengembangkan perkembangan sosial anak. Khususnya dalam permainan fantasi dengan menerapkan suatu peran, anak belajar memahami orang lain dan peran-peran yang akan ia mainkan dikemudian hari setelah tumbuh menjadi orang dewasa.

3. *Urgensi Emosional,*

Permainan memungkinkan anak untuk memecahkan sebagian dari masalah emosional, belajar mengatasi kegelisahan dan konflik batin. Permainan memungkinkan anak melepaskan energi fisik yang berlebihan dan membebaskan perasaan-perasaan yang terpendam. Karena tekanan-tekanan batin terlepaskan didalam permainan, sehingga anak dapat mengatasi masalah-masalah kehidupan.

1.5 Tujuan Bermain

Tujuan bermain dimaksudkan untuk mengetahui peranan bermain dalam perkembangan anak. Adapun tujuan bermain menurut Fadillah (2019 : 8-10)

1. Untuk Eksplorasi Anak

Eksplorasi secara Bahasa berarti mengeluarkan atau mencurahkan seluruh kemampuan yang dimiliki. Seorang anak

memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Anak suka melakukan hal-hal baru yang diinginkan dan dianggap menarik bagi dirinya.

Dalam konteks ini bermain merupakan salah satu wahana yang dapat dijadikan tempat untuk bereksplorasi, sehingga rasa keingintahuannya dapat terpenuhi sesuai yang diinginkan.

2. Untuk Eksperimen Anak

Secara etimologi eksperimen berarti uji coba. Adapun secara terminologi yaitu melakukan serangkaian percobaan demi menghasilkan sesuatu yang diharapkan. Bermain sebagai eksperimen anak memiliki makna bahwa melalui bermain anak dapat melakukan uji coba-uji coba untuk mendapatkan informasi pengetahuan atau pengalaman yang baru. Hal ini dikarenakan rasa ingin tahu anak yang tinggi sehingga perlu pelampiasan kedalam bentuk-bentuk permainan yang dimainkannya.

3. Untuk *Imitation* Anak

Imitasi dimaksudkan sebagai bentuk tiruan anak-anak. Dengan kata lain bermain merupakan suatu bentuk peniruan anak-anak terhadap permainan yang dimainkan. Biasanya anak cenderung meniru tokoh-tokoh kartun atau super hero yang menjadi karakter kesukaannya.

4. Untuk Adaptasi anak

Tujuan lain dari kegiatan bermain ialah untuk melatih adaptasi anak dengan lingkungan sekitar. Adaptasi sendiri bermakna mampu

menyesuaikan diri dengan lingkungan. Beradaptasi dengan bermain maksudnya, dalam kondisi ini anak pasti berupaya untuk beradaptasi dengan teman-temannya untuk menciptakan suasana keakraban dan kegembiraan.

1.6 Tahapan Bermain

Tahapan bermain menurut Hurlock dalam (Pupung dan Anik, 2018) sebagai berikut :

1) Tahapan Penjelajahan (*Exploratoru Stage*)

Berupa kegiatan mengenal objek atau orang lain, mencoba merangkai atau meraih benda disekelilingnya lalu mengamatinya. Penjelajahan semakin luas saat anak sudah dapat merangkak dan berjalan sehingga anak akan mengamati setiap benda yang diraihnya.

2) Tahapan Mainan (*Toy Stage*)

Tahapan ini mencapai puncaknya pada usia 5-6 tahun. Anantara 2-3 tahun anak biasanya hanya mengamati permainannya. Biasanya terjadi bermain seperti layaknya boneka dan mengajaknya bercakap atau bermain layaknya teman bermainnya.

3) Tahapan Bermain

Biasanya terjadi bersamaan dengan mulai masuk ke sekolah dasar. Pada masa ini jenis permainan anak semakin bertambah banyak dan bermain dengan alat permainan yang lama kelamaan berkembang menjadi games, olahraga dan bentuk permainan yang lain yang dilakukan oleh orang dewasa.

4) Tahapan Melamun (*Daydream Stage*)

Tahap ini diawali Ketika anak mendekati masa pubertas, dimana anak kurang berminat terhadap kegiatan bermain yang tadinya mereka sukai dan mulai menghabiskan waktu untuk melamun dan berkhayal. Biasanya khayalannya kurang dipahami oleh orang lain.

2. Permainan Ular tangga

3.1 Pengertian Permainan Ular Tangga

Menurut Said dan Budimanjaya (2015) Permainan ular tangga merupakan permainan yang terbuat dari papan digunakan oleh anak-anak yang dimainkan oleh dua orang atau lebih.

Menurut (Afandi, 2015) “Pembelajaran dengan menggunakan media ular tangga dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa”. Media pembelajaran berbasis permainan ular tangga merupakan media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan permainan tradisional permainan ular tangga disesuaikan dengan karakteristik siswa yang bertujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran sebagai pengantar informasi bagi siswa

Permainan ular tangga terbuat dari kertas yang berisi garis kotak-kotak Digambar sejumlah tangga atau ular yang menghubungkan dengan kotak lain Sumantoro dan Joko (2013). Permainan ini diciptakan 1870, dalam permainan ini tidak ada standar dalam menentukan papan permainan ular tangga, jadi setiap orang dapat menciptakan ukuran papan permainan ular tangga, dengan jumlah jumlah kotak, ular, dan tangga yang sesuai dengan yang diinginkan (Yumarlin, 2013)

Ular tangga merupakan permainan yang menggunakan dadu untuk menentukan berapa Langkah yang harus dijalani bidak. Permainan ini masuk kedalam kategori “board game” atau permainan papan sejenis dengan permainan monopoli, halma, ludo, dan sebagainya (Astuti dan Alaby, 2019). Sedangkan menurut Randi catono (2013) permainan ular tangga ialah permainan tradisional dengan alat yang menggunakan dadu dalam permainan nya.. Permainan ular tangga merupakan permainan yang sudah tidak asing lagi bagi anak-anak. Dalam permainan ini menggunakan aturan yang bertujuan agar permainan dapat dimainkan dengan benar.

Permainan ular tangga adalah permainan yang (games) yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan tertentu untuk tujuan tertentu pula (Sugiwati, 2013). Permainan ular tangga juga memiliki manfaat yaitu anak dapat mematuhi peraturan dalam permainan, dapat menghitung peluang dadu yang muncul, dapat membaca symbol angka, menyebutkan gambar dan warna, anak juga dapat bersosialisasi dengan teman dan guru (Maqdalena dan Ajeng Ayu Widiastuti, 2018). Menurut Nachiappan, ada beberapa fungsi permainan ular tangga. Ular Tangga dapat menjadi alat membangun komunikasi yang interaktif antar pemain. Selain itu ular tangga dapat diisi dengan berbagai macam materi yang mendidik serta menghibur (Suppiah et al, 2014).

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat penulis simpulkan bahwa permainan ular tangga merupakan permainan tradisional yang dilakukan oleh dua orang tau lebih dengan menggunakan papan permainan dan dadu yang dimainkan dengan mengikuti peraturan dalam permainan sehingga permainan

dapat berjalan dengan baik. Permainan ular tangga bersifat interaktif, mendidik dan menghibur, sederhana, dan praktis. Hal ini menjadikan permainan ular tangga dapat digunakan sebagai media dalam pembelajaran karena permainan ini digemari oleh anak-anak, karena sifatnya yang sederhana dan menyenangkan.

Permainan ular tangga merupakan permainan tradisional Indonesia yang mana masih digemari hingga saat ini. Seiring perkembangan zaman permainan ini juga semakin berkembang yang mana bisa dimainkan melalui aplikasi. Berdasarkan hal tersebut peneliti ingin menerapkan permainan ular tangga sebagai media dalam yang berbentuk permainan dalam proses pembelajaran. Dengan hal ini penulis berharap bahwa permainan ini proses pembelajaran dapat menjadi lebih efektif dan menyenangkan, sehingga siswa dapat ikut berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Penulis juga berharap bahwa permainan ini dapat menjadi salah satu upaya dalam meningkatkan partisipatif siswa dalam proses pembelajaran.

1.2 Karakteristik Permainan Ular Tangga

Menurut Dewi et al, (2017) Dalam pelaksanaannya media permainan ular tangga mempunyai tujuan yaitu dengan media ini murid akan aktif dan semangat selama proses pembelajaran berlangsung, menumbuhkan rasa keberanian pada diri murid dalam hal menyampaikan pendapat yang kemudian akan berdampak pada meningkatnya nilai murid, dan paling penting yaitu sebagai alat yang membantu guru dalam mempermudah dalam menyampaikan materi pembelajaran

1.3 Kelebihan Permainan Ular Tangga

Menurut Istarani (2014 : 215) bermain hal yang paling disukai siswa. Bagi siswa, bermain adalah tugasnya, melalui bermain banyak yang dipelajari siswa, mulai dari belajar bersosialisasi, menahan emosi atau belajar hal lain yang semuanya diperoleh secara integrasi. Ingatlah bahwa :

(a) anak belajar melalui berbuat (learning by doing), (b) anak belajar melalui panca indra, (c) anak belajar melalui bahasa, (d) anak belajar dengan bergerak.

Adapun kelebihan dari permainan ular tangga yaitu :

1. Murid dapat belajar sambil bermain sehingga kegiatan pembelajaran jauh lebih menyenangkan
2. Dapat diterapkan disemua mata pelajaran dan semua jenjang Pendidikan
3. Dapat diterapkan baik didalam kelas maupun diluar kelas
4. Praktis, ekonomis, dan mudah diterapkan
5. Karena menggunakan gambar yang menarik dan full colour, maka dapat memotivasi murid dalam belajar
6. Melatih murid untuk sabar dalam menunggu giliran bermain
7. Melatih konsentrasi murid saat menghitung jumlah mata dadu
8. Melatih Kerjasama antar murid

Hal tersebut sejalan dengan (Febriana dkk., 2018) yang menyatakan kelebihan permainan ular tangga yaitu :

1. Murid dapat belajar dengan mudah karena menggunakan permainan ular tangga
2. Murid harus belajar dan bermain secara berkelompok
3. Murid dapat belajar sambil bermain

3.4 Kelemahan Permainan Ular Tangga

Menurut Istarani (2014 :215) Adapun kelemahan permainan ular tangga yaitu :

- a. Untuk menemukan jenis permainan yang cocok dan pas dalam penyampaian materi ajar sangat sulit
- b. Siswa larut dalam permainan sehingga ia lupa akan pembelajaran
- c. Menggunakan biaya yang relative banyak dalam pembelian atau penyediaan permainan
- d. Bila tidak terkontrol secara baik, akan terjadi keributan dalam pelaksanaan proses pembelajaran.

Menurut Kurniasih (2014) kelemahan permainan ular tangga ini yaitu, bahwa permainan ini dapat menimbulkan kejenuhan bagi murid saat menunggu giliran dalam permainan, serta dapat menimbulkan kegaduhan akibat kurangnya control dan pengawasan guru saat proses pembelajaran berlangsung.

3.5 Manfaat Permainan Ular Tangga

Menurut (Kartikaningtyas, et al, 2014) Permainan ular tangga memberi kebebasan kepada setiap peserta didik untuk berbicara tau menyampaikan pendapatnya di kelas sehingga peserta didik dapat melakukan interaksi belajar dengan lebih bebas. Demikian juga menurut Nugroho yang menyatakan

bahwa dengan permainan peserta didik akan lebih bersemangat dan tertarik untuk terlibat aktif dalam pembelajaran. Dalam media permainan siswa belajar untuk menyusun konsep sendiri berdasarkan pengalaman belajar yang diperolehnya dan guru hanya berperan sebagai pembimbing dan fasilitator (Nugroho et al., 2013).

Permainan ular tangga dalam pembelajaran yang digunakan dengan bijaksana dapat menghasilkan manfaat, Adapun menurut Yusuf dan Auliya (2014 : 19) sebagai berikut :

- a. Menyingkirkan keseriusan yang menghambat; harus ada keseimbangan antara suasana keseriusan dan menyenangkan dan keseriusan yang menghambat misalnya keseriusan yang disebabkan oleh ketakutan yang berlebihan.
- b. Menghilangkan stress dalam lingkungan belajar; banyak hal-hal kecil yang dengan mudah menyebabkan terjadinya stress dalam belajar dan hal itu harus dihindari.
- c. Mengajak orang terlibat penuh; dengan permainan, anak benar-benar terlibat penuh dalam proses belajar
- d. Membangun proses belajar; jika bersemangat dalam bermain, anak akan termotivasi untuk mengikuti proses belajar
- e. Membangun kreativitas diri; dengan bermain anak tidak terasa telah terbangun kemampuan kreativitasnya
- f. Mencapai tujuan dengan ketidaksadaran; pada keadaan asik bermain unsur materi belajar yang telah dimasukkan dalam permainan masuk tanpa disadari

- g. Meraih makna belajar melalui pengalaman, suatu saat ditanya materi yang dipelajari anak akan mampu mengingatnya Kembali karena kebermaknaan proses belajar yang dilakukan.
- h. Memfokuskan siswa sebagai subjek belajar; anak akan semakin fokus dengan materi yang dimasukkan kedalam permainan. Hal ini disebabkan oleh rasa tertantang, termotivasi, dan semangat yang tinggi.

3.6 Tahapan Permainan Ular Tangga

Jika Langkah bidak terhenti pada kolom bergambar pangkal tangga, maka bidak dapat naik kekolom yang berada diujung tangga. Jika bidak berhenti pada kolom yang bergambar ujung ekor ular, maka bidak dinyatakan turun pada kolom yang menjadi letak kepala ular (Septiyanto dan N, 2021)

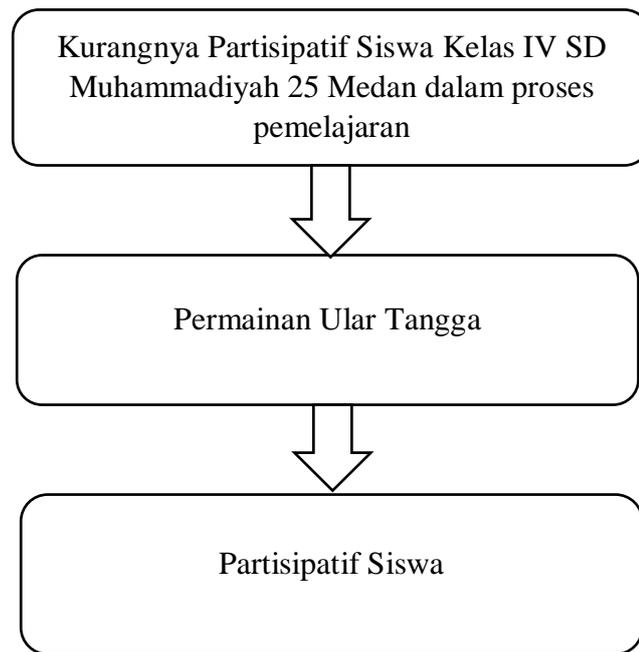
Sedangkan rincian dari system permainan ular tangga yaitu (Febriana dkk., 2018)

- 1) Masing-masing kelompok terdiri atas 5-6 orang
- 2) Menunjuk perwakilan kelompok untuk maju mengambil soal pada guru
- 3) Setelah guru membaca soal, maka permainan dapat dimulai.
- 4) Semua kelompok berlomba mencari jawaban dari soal tersebut dan kelompok yang paling cepat menjawab dan dinyatakan benar kelompok tersebut dapat melangkah pada kolom selanjutnya dalam permainan ular tangga.
- 5) Kelompok melangkah berdasarkan pada ketentuan soal
- 6) Kelompok yang dapat menumpulkan skor tinggi dapat dinyatakan sebagai pemenang.

B. Kerangka Berfikir

Pernggunaan Permainan dalam pembelajaran menjadi salah satu alternatif yang dapat dilakukan untuk melatih partisipatif siswa. Tujuan permainan dalam pembelajaran adalah untuk dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Pembelajaran dengan permainan terbukti dapat memberikan dampak terhadap partisipatif belajar siswa, karena pembelajaran yang dilakukan sambil bermain memberikan pengalaman belajar yang yang menyenangkan, dengan permainan siswa merasa belajar menjadi lebih menyenangkan karena secara tidak langsung siswa merasa bahwa mereka hanya bermain tetapi sejalan dengan permainan mereka juga dapat memahami materi pembelajaran dengan permainan yang mereka lakukan.

Permainan yang dilakukan yaitu permainan ular tangga, permainan ular tangga sudah sering digunakan dalam berbagai penelitian dan hal tersebut terbukti dapat memberikan dampak dalam proses pembelajaran. Permainan ular tangga merupakan permainan tradisional yang sering digunakan sebagai media pembelajaran karena permainannya yang sederhana dan menyenangkan untuk dimainkan dari berbagai usia. Permainan ular tangga dipilih karena siswa pada masa Sekolah Dasar menyukai permainan yang sederhana dan menyenangkan, maka dari itu tujuan dari permainan ini agar pada saat proses belajar siswa akan lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran. Penelitian dengan pengaruh permainan ular tangga terhadap partisipatif siswa peneliti lakukan untuk dapat melihat apakah permainan ular tangga dapat memberikan pengaruh terhadap partisipatif siswa di kelas IV SD 25 Muhammadiyah Medan.



C. Hipotesis Penelitian

Menurut Sugiyono (2015 : 96) mengatakan bahwa hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data.

Berdasarkan kerangka berpikir diatas, maka hipotesis dari penelitian ini yaitu :

Ha : Terdapat pengaruh permainan ular tangga terhadap partisipatif siswa kelas IV SD Muhammadiyah 25 Medan.

Ho : Tidak terdapat pengaruh permainan ular tangga terhadap partisipatif siswa kelas IV SD Muhammadiyah 25 Medan.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di SD Muhammadiyah 25 Medan, tentang pengaruh permainan ular tangga terhadap partisipatif siswa. Sekolah ini dipilih karena permasalahan yang peneliti ambil sesuai dengan fenomena yang diteliti.

2. Waktu Penelitian

Waktu penelitian ini akan dilaksanakan dari bulan Mei samapai Juni 2023 di semester genap pada kelas IV SD Muhammadiyah 25 Medan.

Tabel 3.1 Waktu Penelitian

No	Keterangan	Bulan											
		10	11	12	1	2	3	4	5	6	7	8	
1.	Pengajuan Judul	■											
2.	ACC Judul	■											
3.	Bimbingan		■	■	■								
4.	ACC Seminar					■							
5.	Seminar Proposal					■							
6.	Pelaksanaan Riset						■	■	■				
7.	Penulisan Skripsi									■			
8.	Persetujuan Skripsi										■		
9.	Sidang Meja Hijau											■	

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi digunakan untuk menyebutkan sekelompok objek yang menjadi sasaran penelitian. Menurut Sugiyono (2018:130) mengatakan bahwa Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subjek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SD Muhammadiyah 25 Medan yang berjumlah 16 orang, 11 orang laki-laki dan 5 orang perempuan.

2. Sampel

Menurut Sugiyono (2017) Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Sampel merupakan Sebagian atau wakil populasi yang diteliti. Pengambilan sampel harus dilakukan sedemikian rupa sehingga diperoleh sampel yang benar-benar dapat menggambarkan keadaan populasi yang sebenarnya atau representatif. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik sampling purposive yang merupakan teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Dalam penelitian ini peneliti memilih sebanyak 1 kelas yang berjumlah 16 orang, yaitu 11 orang laki-laki dan 5 orang perempuan.

C. variabel Penelitian

variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang

hal tersebut, keudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2017 : 48), Adapun variabel dalam penelitian ini adalah.

1. Variabel Bebas/Independent (X)

Variabel bebas (*independent*) adalah variabel yang variasinya mempengaruhi variabel lain. Suatu keadaan stimulus yang menciptakan suatu dampak pada variabel bebas (*dependent*). Menurut Sugiyono (2016:61) variabel bebas (*independent*) merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahan atau timbulnya variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah pembelajaran menggunakan permainan ular tangga.

2. Variabel Terikat/Dependent (Y)

Variabel terikat (*dependent*) adalah variabel yang nilainya ditentukan oleh variabel lain. Faktor yang diamati dan struktur untuk menentukan ada tidaknya pengaruh dari variabel bebas (*independent*). Menurut Sugiyono (2016:61) variabel terikat (*dependent*) adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah partisipatif siswa.

D. Desain Penelitian

Pada penelitian ini, penulis melakukan penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode *pre-eksperimental design tipe one group pretest-posttest* (tes awal-tes akhir kelompok tunggal). Arikonto (2010:124) mengatakan bahwa *one group pretest-posttest design* adalah kegiatan

penelitian yang memberikan tes awal (*pretest*) sebelum diberikan perlakuan, setelah diberikan perlakuan barulah memberikan tes akhir (*posttest*).

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah one group pretest-posttest-design yaitu eksperimen yang dilakukan pada satu kelompok saja tanpa kelompok pembanding. Adapun pola penelitian pada metode one group pretest-posttest design menurut Sugiyono (2013:182) sebagai berikut :

O1	X	O2
----	---	----

Keterangan :

O1 = Lembar Observasi sebelum permainan Ular Tangga

X = Perlakuan/Treatment

O2 = Lembar Observasi setelah permainan Ular Tangga

Berdasarkan desain tersebut maka hanya ada satu kelompok eksperimen tanpa adanya kelas kontrol. Pada desain ini tes yang dilakukan sebanyak dua kali, yaitu sebelum dan sesudah diberikan perlakuan eksperimen. Tes yang dilakukan sebelum mendapatkan perlakuan disebut pretest (O1). Setelah dilakukan pretest, penulis memberikan perlakuan berupa pembelajaran dengan permainan ular tangga untuk melihat pengaruh partisipatif siswa (X), kemudian pada tahap akhir penulis memberikan tes setelah diberikan perlakuan yang disebut dengan pascates (O2)

E. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahan dalam mengarahkan penelitian ini untuk mencapai tujuan maka dapat dilihat penjelasan mengenai definisi operasional sebagai berikut:

1. Permainan ular tangga adalah permainan papan yang dilakukan oleh dua orang atau lebih dalam sebuah permainan. Papan permainan dibagi dalam kotak-kotak kecil yang terdapat gambar ular dan tangga pada kotak-kotak tertentu yang menghubungkannya dengan kotak lain. Peneliti menggunakan permainan ular tangga sebagai media untuk meningkatkan partisipatif siswa didalam kelas. Pada dasarnya permainan ular tangga ini dapat dimainkan untuk semua jenis mata pelajaran dan semua jenjang kelas.
2. Partisipatif atau partisipasi adalah pengambilan bagian atau pengikutsertaan diri baik secara fisik maupun emosional dalam sebuah kelompok. Partisipasi merupakan keikutsertaan peserta didik dalam menyumbangkan atau menyampaikan gagasannya didalam kelas.

F. Instrument Penelitian

Pada prinsipnya meneliti adalah melakukan pengukuran terhadap fenomena sosial maupun alam. Karena pada prinsipnya meneliti adalah melakukan pengukuran, maka harus ada alat ukur yang baik. Alat ukur dalam penelitian biasanya dinamakan dengan instrument penelitian (Sugiyono, 2016:102). Jadi instrument penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati (Sugiyono, 2016:102).

1. Observasi

Observasi adalah Teknik pengumpulan data dengan melakukan pengamatan langsung pada objek kajian (Sugiyono, 2017:142). Penelitian ini menggunakan observasi sistematis sebab peneliti memiliki pedoman sebagai instrument pengamatannya. Pedoman observasi berisi sebuah daftar jenis kegiatan yang mungkin timbul dan akan diamati. Dimana pedoman ini dibuat atas dasar dari indikator yang ingin dikembangkan yaitu pengamatan langsung.

Lembar observasi dalam penelitian ini disusun dalam bentuk format khusus dengan aspek-aspek penilaian yang dikembangkan dari indikator partisipatif.

Tabel 3.2 Kisi-kisi Lembar Observasi Partisipatif Siswa

Aspek	Indikator	Teori	No Item (+)
Keaktifan	Keikutsertaan siswa dalam kegiatan pembelajaran	Majid dan Arif (2015)	1,2,3
Kemampuan menjawab	Kemampuan siswa dalam menjawab pertanyaan	Majid dan Arif (2015)	4,5,6
Kemampuan bertanya	Kemampuan siswa dalam mengajukan pertanyaan	Majid dan Arif (2015)	7,8,9,
Kemampuan menjelaskan	Kemampuan siswa dalam menjelaskan	Majid dan Arif (2015)	10,11
Diskusi kelompok	Kemampuan siswa dalam menyelesaikan masalah yang diberikan	Majid dan Arif (2015)	12,13

	guru dalam kelompok		
Kemampuan menyusun Kesimpulan	Kemampuan membuat kesimpulan	Majid dan Arif (2015)	14,15

Tabel 3.3 Kriteria Penilaian Partisipatif Berdasarkan Skala Likert

Penilaian Persyaratan	Skor
	Positif (+)
Sangat Setuju (SS)	4
Setuju (S)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

Lembar Observasi partisipatif ini disusun berdasarkan teori dari Guilford dan Marrifeld. Pada lembar observasi partisipatif ini terdapat 15 item dengan pernyataan positif. Setiap butir pernyataan tersedia atas 4 opsi jawaban yaitu, sangat Setuju (SS), Stuju (S), Tidaj Setuju (TS), Sangat Tidak Setuju (STS).

G. Teknik Analisis Data

Penelitian yang dilakukan oleh penulis menggunakan Teknik analisis data yang berupa analisis data kuantitatif, yaitu menguji dan menganalisis data dengan perhitungan angka-angka dan kemudian menarik kesimpulannya. Adapun Teknik analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan :

1. Uji Validitas Instrumen

Uji validitas digunakan untuk mendapatkan tingkat kevalidan suatu instrumen agar mendapatkan ketetapan data yang sesungguhnya. Adapun

pengujian validitas yang peneliti pilih adalah *validity expert judgment*, yaitu dengan menelaah kisi-kisi terutama kesesuaian dengan tujuan penelitian dan butir-butir pertanyaan.

Adapun perhitungan hasil kelayakan lembar observasi dapat diitung menggunakan rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

2. Uji Prasyarat Analisis

Hipotesis memerlukan uji prasyarat analisis, pada penelitian ini uji prasyarat analisis yang peneliti gunakan adalah :

a. Uji Normalitas

Menurut Rusman (2015 : 43) uji normalitas merupakan uji statistik parametrik yang mensyaratkan data harus berdistribusi normal. Perhitungan dilakukan dengan menggunakan uji Shapiro-wilk. Pengujian ini dilakukan dengan bantuan program SPSS versi 20.0 for windows dengan taraf signifikan 5% dan dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Jika nilai sign > 0,05 maka data berdistribusi normal
2. Jika nilai sign < 0,05 maka data berdistribusi tidak normal

Langkah-langkah uji normalitas dengan menggunakan SPSS versi 20 for windows menurut Rusman (2015:44) adalah sebagai berikut :

1. Buka program SPSS, kemudian pilih Variable View lalu ketikkan nama variabel yang akan diolah, kemudian klik Add dan kolom Value diisi angka 2 dan kolom Label diisi Posttest lalu klik Ok.

2. Setelah itu, klik Data View lalu masukkan data yang sudah diperoleh baik variabel PretestPosttest
3. Selanjutnya klik menu Analyze Selanjutnya pilih Descriptive Statistics kemudian klik Explore.
4. Setelah muncul kotak dialog Explore lalu masukkan variabel Pretest Posttest ke kolom Dependent List dan variabel Kelas Eksperimen ke kolom Factor List, lalu klik Both pada bagian Display
5. Selanjutnya klik kotak Plots.
6. Lihat pada Boxplots kemudian pilih Factor Level Together.
7. Lihat pada bagian Descriptive kemudian klik Histogram.
8. Kemudian aktifkan Normality Plots With Tests.
9. Selanjutnya klik Continue dan kemudian klik Ok, lalu lihat output

b. Uji Homogenitas

Rusman (2015 : 46) mengatakan bahwa Uji homogenitas diunakan untuk mengetahui apakah data sampel yang diambil dari populasi bervariasi homogen atau tidak. Perhitungan dilakukan dengan menggunakan uji One-Way Anova pada SPSS versi 20 for windows dengan taraf signifikan 5% dan dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Nilai sign . 0,05 maka data memiliki varians yang homogen
2. Nilai sign < 0,05 maka data memiliki varians yang tidak homogen

Langkah-langkah uji homogenitas data dengan menggunakan SPSS versi 20 for windows menurut Rusman (2015:47) adalah sebagai berikut:

1. Buka program SPSS, kemudian pilih Variable View lalu ketikkan nama variabel yang akan diolah, kemudian klik Add dan kolom Value diisi angka 2 dan kolom Label diisi Posttest lalu klik Ok.
2. Setelah itu, klik Data View lalu masukkan data yang sudah diperoleh baik variabel Pretest Posttest maupun variabel Kelas Eksperimen
3. Selanjutnya klik Analyze dan pilih menu Compare Means dan klik pada One Way Anova.
4. Setelah masuk ke dalam menu One Way Anova, kemudian pindahkan variabel Pretest Posttest ke dalam kolom Dependent List dan variabel Kelas Eksperimen ke kolom Factor.
5. Selanjutnya klik pada menu Options dan beri tanda ceklist () pada pilihan Homogeneity Of Variance Test dan kemudian klik Continue.
6. Kemudian klik Ok.

c. Uji Hipotesis

Uji hipotesis pada penelitian menggunakan uji t (Paired Sample T Test). Uji t Paired Sample Test merupakan uji dua sampel yang berpasangan. Uji ini digunakan untuk mengetahui signifikan pengaruh variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y). pengujian ini dilakukan dengan program SPSS versi 20 for windows dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Jika nilai sig (2-tailed) $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima.
2. Jika nilai sig (2-tailed) $> 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak

untuk mencari uji regresi linear sederhana peneliti menggunakan SPSS 26, Adapun Langkah-langkahnya sebagai berikut :

1. Buka data penelitian yang sudah dibuat sebelumnya
2. Dari menu SPSS, pilih menu Analyze, kemudian Regression, lalu klik Linear.
3. Masukkan data *pretest* ke kolom Dependent, dan masukkan data *posttest* kedalam kolom Independent. Kemudian pilih Method Enter.
4. Klik statistics, lalu berikan tanda pada Estimates dan Model Fit, kemudian continue. Terakhir klik Ok

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Analisis Data Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SD Muamdiyah 25 Medan untuk mengetahui pengaruh permainan ular tangga terhadap partisipatif siswa. Adapun subjek penelitian yaitu kelas IV dengan berjumlah 16 siswa yang akan menjadi kelompok yang melaksanakan pembelajaran dengan permainan ular tangga untuk dapat mengetahui apakah permainan ular tangga berpengaruh terhadap partisipatif siswa sebelum dengan sesudah adanya tindakan. Penelitian ini menggunakan lembar observasi sebagai instrumennya. Kelas ini akan diajarkan dengan topik serupan dengan 2 kali tindakan yang berbeda.

Data yang diperoleh dalam penelitian ini diambil dari hasil observasi awal (*pretest*) dan observasi akhir (*posttest*) yang diperoleh dari lembar observasi yang diisi oleh siswa. Penelitian ini dilakukan pada 24-26 juli 2023. Penelitian ini dimulai dengan pre-test yaitu kegiatan pembelajaran tanpa bantuan permainan ular tangga. Kemudian setelah pembelajaran selesai peneliti membagikan lembar observasi partisipatif untuk diisi oleh siswa. Setelah mendapatkan hasil pretest lalu peneliti melakukan proses pembelajaran dengan permainan ular tangga. Sebelum penelitian ini dilakukan peneliti telah melakukan uji validasi instrumen lembar observasi. Setelah lembar observasi sudah valid selanjutnya dapat digunakan untuk mengetahui pengaruh permainan ular tangga terhadap partisipatif siswa.

a. Uji Validitas

Sebelum penelitian ini dilakukan peneliti melakukan validasi instrumen lembar observasi kepada validator. Validasi dilakukan untuk memperoleh informasi, kritik, dan saran. Lembar observasi yang dikembangkan peneliti menjadi instrumen yang bermutu dan layak digunakan. Adapun perhitungan hasil kelayakan lembar observasi adalah sebagai berikut.

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{42}{45} \times 100\%$$

$$P = 93,3\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan persentase kelayakan, 15 butir pernyataan lembar observasi diperoleh hasil 93,3% sehingga dinyatakan bahwa instrumen penelitian lembar observasi ini layak digunakan tanpa perlu direvisi.

2. Analisis Deskriptif

Sebelum menganalisis pengaruh permainan ular tangga terhadap partisipatif siswa, perlu dipaparkan terlebih dahulu data hasil penelitian yang dijalankan peneliti.

- a. Pengamatan/Observasi Pre-Test Partisipatif siswa kelas IV SD Muhammadiyah 25 Medan sebelum menggunakan permainan ular tangga.

Tabel 4.1
Distribusi Frekuensi Pretest

Nilai	Frekuensi	Persentase (%)
37-43	4	25%
44-51	3	18,75%
52-59	3	18,75%
60-67	5	31,25%
68-75	1	6,25%
Total	16	100%
Rata-rata		53,625
Nilai Maximum		68
Nilai Minimum		38

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan hasil bahwa responden pada interval antara 37-43 yaitu sebesar 25% sebanyak 4 orang siswa, interval 44-51 sebesar 18,75% sebanyak 3 orang siswa, interval 52-59 sebesar 18,75% sebanyak 3 orang siswa, interval 60-67 sebesar 31,25% sebanyak 5 orang siswa, interval 68-75 sebesar 6,25% sebanyak 1 orang siswa.

- b. Pengamatan/Observasi Post-Test Partisipatif siswa kelas IV SD Muhammadiyah 25 Medan sebelum menggunakan permainan ular tangga.

Tabel 4.2
Distribusi Frekuensi Postest

Nilai	Frekuensi	Persentase (%)
75-82	8	50%
83-90	7	43,75%
91-98	1	6,25%
Total	16	100%
Rata-rata		83
Nilai Maximum		68
Nilai Minimum		38

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan hasil bahwa responden pada interval antara 75-82 yaitu sebesar 50% sebanyak 8 orang siswa, interval 83-90 sebesar 43,75% sebanyak 7 orang siswa, interval 91-98 sebesar 6,25% sebanyak 1 orang siswa.

1. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk menguji apakah data berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan SPSS versi 20.0 dengan uji *Shapiro-wilk* dengan taraf signifikan 5%, dan dengan pengambilan keputusan sebagai berikut :

- 1) Jika nilai sign $> 0,05$ maka data berdistribusi normal
- 2) Jika nilai sign $< 0,05$ maka data berdistribusi tidak normal

Tabel 4.3

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.164	16	.200*	.916	16	.147
Posttest	.206	16	.067	.917	16	.153

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

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil output uji normalitas pada tabel 4.3 dapat diketahui bahwa hasil uji *shapiro-wilk* nilai sig. pretest yaitu 0,147 hal ini menunjukkan bahwa nilai sig. $> 0,05$. Dan nilai sig. posttest yaitu 0,153 hal ini menunjukkan bahwa nilai sig. pretest $> 0,05$ dan nilai sig. posttest $> 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil uji normalitas pretest dan posttest sampel penelitian berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah siswa dikelas memiliki variansi dikelas atau tidak. Uji homogenitas dilihat dari data *pretest* dan *posttest* dengan menggunakan uji *Homogeneity of variance Test* pada One-way Anova pada SPSS versi 20.0 dengan taraf signifikan 5% dan dengan ketentuan sebagai berikut:

- 1) Jika nilai sign $> 0,05$ maka data memiliki varians yang homogen
- 2) Jika nilai sign $< 0,05$ maka data memiliki varians yang tidak homogen

Tabel 4.4
Test of Homogeneity of Variances

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Pretest	Based on Mean	3.345	3	7	.085
	Based on Median	1.983	3	7	.205
	Based on Median and with adjusted df	1.983	3	3.951	.260
	Based on trimmed mean	3.271	3	7	.089

Berdasarkan hasil output uji homogenitas pada tabel 4.4 dapat diketahui bahwa nilai sig. 0,085. Hal tersebut menunjukkan bahwa nilai sig > 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa kedua hasil test mempunyai item dengan varian yang sama (homogen).

3. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji t (*Paired Sample T Test*) yang jumlah sampelnya sebanyak 16 siswa melalui lembar observasi berupa *pretest* dan *posttest*. Adapun dasar pengambilan keputusan uji t adalah sebagai berikut :

- 1) Jika nilai sig. (2-tailed) < 0,05 maka variabel bebas berpengaruh signifikan terhadap variabel terikat
- 2) Jika nilai sig. (2-tailed) > 0,05 maka variabel bebas tidak berpengaruh signifikan terhadap variabel terikat

Berikut ini adalah hasil dari uji hipotesis :

Tabel 4.5 Uji Hipotesis

		Paired Differences							
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest - Posttest	-29.93750	10.01644	2.50411	-35.27489	-24.60011	-11.955	15	.000

Berdasarkan hasil uji hipotesis diatas diperoleh nilai sig. $0,000 < 0,05$ maka dapat dikatakan H_a diterima dan H_o ditolak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh permainan ular tangga terhadap partisipatif siswa.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Tujuan dilaksanakannya penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh permainan ular tangga terhadap partisipatif siswa kelas IV SD Muhammadiyah 25 Medan T.A 2022/2023. Berdasarkan tujuan penelitian, peneliti melakukan pengujian untuk menganalisis dampak permainan ular tangga terhadap partisipatif siswa. Sebelum melakukan riset berikut, peneliti terlebih dahulu melakukan uji validitas lembar observasi terhadap instrumen penelitian untuk diuji kevalidannya. Lembar observasi yang diuji sebanyak 15 butir pernyataan tentang partisipatif siswa.

Berdasarkan hasil penelitian didapatkan data bahwa nilai pretest atau nilai sebelum menggunakan permainan ular tangga terhadap partisipatif siswa masih rendah, hal ini dapat dilihat dari hasil rata-rata (mean) yaitu 53,6. Kemudian peneliti melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan permainan ular tangga terhadap partisipatif siswa, sehingga diperoleh skor posttest dengan hasil

rata-rata (mean) yaitu 83. Hal ini dapat disimpulkan bahwasannya partisipatif siswa setelah menggunakan permainan ular tangga lebih baik dibandingkan sebelum menggunakan permainan ular tangga.

Peneliti melakukan uji normalitas dan uji homogenitas. Dalam uji normalitas mendapatkan hasil perhitungan yaitu pretest $0,554 > 0,05$ dan posttest $0,183 > 0,05$. Yang berarti bahwasannya data berdistribusi normal. Kemudian melakukan uji homogenitas dengan pengujian *Levene Statistik* dengan hasil perhitungan skor sig *Based On Mean* $0,868 > 0,05$ yang berarti homogen.

Peneliti juga melakukan uji hipotesis yang mana berdasarkan pengujian hipotesis diperoleh perhitungan hipotesis menggunakan uji t (Paired Sample T Test) pada taraf signifikan $0,05$ diperoleh hasil nilai sig (-tailed) adalah $0,026 < 0,05$ sehingga dapat dikatakan H_a diterima dan H_o ditolak. Hasil analisis data tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara pretest dan posttest yang demikian dapat dinyatakan terdapat pengaruh permainan ular tangga terhadap partisipatif siswa kelas IV SD Muhammadiyah 25 Medan.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah lakukan dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan partisipatif belajar siswa kelas IV SD Muhammadiyah 25 Medan setelah menggunakan permainan ular tangga dibandingkan dengan sebelum adanya perlakuan dengan permainan ular tangga dalam proses pembelajaran. Bermain merupakan suatu kegiatan yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan anak. Adapun bermain dapat dikategorikan dalam berbagai macam, seperti bermain yang menekankan pada segi hiburan, ada bermain untuk melatih dan mengembangkan berbagai macam kecerdasan dan adapula bermain

dengan menggunakan media seperti ular tangga. Permainan ular tangga membantu guru memberikan rangsangan kepada siswa untuk meningkatkan kepercayaan dirinya serta optimis terhadap kemampuan diri sendiri, sehingga anak memiliki keyakinan yang tinggi dalam mengerjakan tugas dan mampu berinteraksi dengan baik untuk ikut serta berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Sehingga dapat disimpulkan bahwa permainan ular tangga dapat meningkatkan partisipatif siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Pramita dan Agustini (2016) mengatakan bahwa permainan bertujuan untuk menghilangkan atau mengurangi kemonotonan dalam pembelajaran dan untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan karena terkesan santai. Selain itu bermain juga dapat membantu siswa memahami konsep dan pengertian dengan mudah.

Penelitian ini sejalan dengan teori kognitif dan konstruktivisme yang dikemukakan oleh piaget. Piaget mengemukakan bahwa dalam belajar siswa harus aktif dalam berinteraksi serta mengembangkan ilmunya sendiri yang mana guru tidak mentranferkan ilmunya kepada siswa melainkan pengetahuan tersebut diperoleh melalui suatu dialog yang ditandai dengan suasana belajar yang bercirikan pengalaman dua sisi. Menurut Saputro dan Pakpahan (2021:31) menjelaskan bahwa teori konstruktivisme sangat efektif di implementasikan dalam pembelajaran. Teori ini menekankan guru harus merancang kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan sedemikian rupa, dan memberikan peluang kepada setiap peserta didik untuk mengembangkan sendiri ilmu pengetahuannya. Selain itu pembelajaran konstruktif memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan gagasan dan menjelaskannya dengan bahasa sendiri.

Dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa permainan ular tangga berpengaruh terhadap partisipatif siswa. Dengan menggunakan permainan ular tangga dalam proses pembelajaran dapat membantu guru menyampaikan materi pembelajaran dengan cara yang menyenangkan serta menciptakan suasana pembelajaran menjadi terasa lebih santai sehingga memberikan rangsangan kepada siswa untuk ikut serta terlibat menyampaikan gagasannya didalam kelas. Menurut Rakhmadani (2013) menyatakan bahwa permainan digunakan sebagai media pembelajaran secara langsung dapat merangsang minat siswa dan dapat menjadi teknik memotivasi yang bagus. Hal ini sejalan dengan penelitian Afandi, (2015) media pembelajaran permainan ular tangga disesuaikan dengan karakteristik siswa dengan tujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran sebagai pengantr informasi bagi siswa.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Bersumber dari analisa data dapat ditarik kesimpulan bahwasanya partisipatif siswa dengan menggunakan permainan ular tangga termasuk lebih tinggi dibandingkan dari pada partisipatif siswa dengan aktivitas pembelajaran dengan strategi pembelajaran tanpa bantuan permainan ular tangga. Hal tersebut dapat dilihat melalui analisa deskriptif bahwa pada aktivitas pembelajaran sebelum menggunakan permainan ular tangga sangat rendah. Adapun partisipatif siswa dalam aktivitas pembelajaran setelah menggunakan permainan ular tangga mengalami peningkatan. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis terdapat pengaruh permainan ular tangga terhadap partisipatif siswa yaitu dilihat dari pengujian hipotesis dengan menggunakan uji “*Paired Sample T Test*” bahwa sig (2-tailed) adalah $0,000 < 0,05$. Sehingga dapat dikatakan H_a diterima dan H_o ditolak.

B. Saran

Berdasarkan temuan penelitian yang telah dilaksanakan, disarankan agar guru dapat memanfaatkan permainan ular tangga untuk membangun proses pembelajaran dikelas.

1. Bagi Sekolah

Berdasarkan hasil penelitian ini disarankan agar dalam proses pembelajaran dapat menggunakan permainan ular tangga pada saat proses belajar mengajar dikelas.

2. Bagi Pendidik

Pendidik disarankan dapat menimplementasikan permainan ular tangga pada saat proses pembelajaran.

3. Bagi Peneliti

Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan kembali penelitian dengan permainan ular tangga pada mata pelajaran lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, R. (2015). *Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil belajar IPS di Sekolah Dasar*. 77–89.
- Ambiyar, N. J. (2022). *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan Studi Teoretis Model Pembelajaran*. 4(2), 2794–2808.
- Arikunto, S. 2014. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Carin, A. A., Sund, R. ., & Lahkar, B. K. (2018). Pengaruh Pendidikan Kesehatan Metode Ular Tangga dan Bernyanyi Terhadap Perilaku Personal Hygiene Pada Anak Usia Sekolah Dasar Di Kecamatan Paron Ngawi. In *Journal of Controlled Release* (Vol. 11, Issue 2).
- Dewi, T. L., Kurnia, D., & Panjaitan, R. L. (2017). *Penggunaan Media Pembelajaran PIPS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. 2(1), 2091–2100.
- Djo, K. (2021). Penerapan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 6, 2013–2015.
- Fadilah. (2019). *Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini*. Perdana Publishing Group
- Febriana, S. G., & Astuti, S. (2018). *Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament Berbantu Media Ular T*
- Habibi, Y., & Adnan, M. F. (2021). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Picture and Picture Terhadap Partisipasi Dan Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar*. 5(5), 3399–3412.
- Hurlock. 2016. *Kreativitas Belajar*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.
- Kartikaningtyas, Dwi Yulianti, S. D. P. (2014). *Pengembangan Media Game Ular Tangga Bervisi SETS*. 3(3).
- Kurniasih, I & sani, B. (2015). *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran Untuk Peningkatan Profesionalitas Guru*. Jakarta: Kata Pena
- Librianty, H. D., & I, M. (2014). *Peningkatan Partisipasi Belajar Melalui Metode Bercakap-cakap Pada Pembelajaran bahasa Inggris*. 8, 1–8.
- Majid, A. dan Arief, Z. A. (2015). *Hubungan Antara Motivasi Belajar dan Partisipasi Peserta Didik Dengan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Matematika*. *Jurnal Teknologi Pendidikan*. 4(2),1-11
- Mulasiwi, C. M., & Akuntansi, P. E. (2013). *Upaya Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajarakuntansi Melalui Strategi Peer Lessons Dengan Media Ular Tangga*. 1(1).

- Nugrahani, R., & Rupa, J. S. (n.d.). *Media Pembelajaran Berbasis Visual Berbentuk*. 35–44.
- Nugroho, Y. J. D. (2018). *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga Untuk Menstimulasi Lima Aspek Perkembangan Anak (Bahasa, Motorik Kasar, Motorik Halus, Sosial, dan Emosi)*. X, 55–68.
- Pair, T., Di, S., Xi, K., Sman, M. I. A., & Jambi, M. (2016). *Upaya Peningkatan Partisipasi Dan Hasil belajar Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share Di Kelas XI MIA SMAN 1 Muaro Jambi*. 01(02), 46–54.
- Permatasari A.N. (2014). *The Effectiveness Of Using Snakes And Ladders Games To Improve Students' Speaking Ability For Seven Graders In MtsN Mojosari*. Mojosari Retain, 01(1)
- Sadirman. (2015). *Metode Tradisional game Profile. 1*.
- Said, A. B., & Budimanjaya, A. (2015). *JA Strategi Mengajar Multiple Intelegences Mengajar Sesuai Kerja Otak dan Gaya Belajar Siswa*. Jakarta: Perna Media Group
- Sistiarini, R. D. (2021). *Pengembangan Permainan Sirkuit Animate Untuk Menstimulasi Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun*. 7(1), 46–61.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Tindakan Komprehensif*. Bandung : Alfabeta Bandung.
- Sukardi. 2011. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta : Bumi Aksara.
- Sumiyati. (2022). *Strategi Guru dalam Menerapkan Model Pembelajaran Problem Based Learning di Raudhatul Athfal Al- Fath. 1*, 1–16.
- Susanto A. (2015). *Bimbingan Dan Konseling Di Tman Kanak-kanak*. Kencana
- Taniredja, dkk. 2013. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Alfabeta
- Yumarlin. (2013). *Pengembangan Permainan Ular Tangga*. 3(1), 75–84.

LAMPIRAN

Lampiran 1

SILABUS TEMATIK KELAS IV

Tema 2 : Selalu Berhemat Energi
Subtema 1 : Sumber Energi

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.

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu
Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan	1.2 Menghargai kewajiban dan hak warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari dalam menjalankan agama. 2.2 Menunjukkan sikap disiplin dalam memenuhi	1.2.1 Menunjukkan hak dan kewajiban sebagai amanah warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari 2.2.1 Mematuhi hak dan kewajiban sebagai amanah warga	<ul style="list-style-type: none"> • Contoh hak dan kewajiban dalam kehidupan bermasyarakat. • Hak dan kewajiban sebagai warga masyarakat dalam kehidupan 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengamati gambar dan mendiskusikan tentang hak dan kewajiban penggunaan sumber energi (misalnya air dan listrik) • Menuliskan hak dan kewajiban individu terkait penggunaan 	Sikap: <ul style="list-style-type: none"> • Jujur • Disiplin • Tanggung Jawab • Santun • Peduli • Percaya diri • Kerja Sama Jurnal: <ul style="list-style-type: none"> • Catatan pendidik tentang 	1 JP

	<p>keajiban dan hak sebagai warga masyarakat sebagai wujud cinta tanah air.</p> <p>3.2 Mengidentifikasi pelaksanaan kewajiban dan hak sebagai warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari</p> <p>4.2 Menyajikan hasil identifikasi pelaksanaan kewajiban dan hak sebagai warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari</p>	<p>masyarakat dalam kehidupan sehari-hari.</p> <p>3.2.1 Menjelaskan hak dan kewajiban sebagai warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari.</p> <p>4.2.1 Mengomunikasikan pentingnya kerja sama dalam melaksanakan kewajiban sebagai warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari.</p>	sehari-hari	<p>energi (misalnya air dan listrik)</p> <ul style="list-style-type: none"> Mengomunikasikan pentingnya kerja sama dalam melaksanakan hak dan kewajiban sebagai warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari 	<p>sikap peserta didik saat di sekolah maupun informasi dari orang lain</p> <p>Penilaian Diri:</p> <ul style="list-style-type: none"> Peserta didik mengisi daftar cek tentang sikap peserta didik saat di rumah, dan di sekolah <p>Pengetahuan Tes tertulis</p> <ul style="list-style-type: none"> Memahami gagasan pokok dan pendukung dari teks visual
--	--	--	-------------	---	---

	<p>Mendiskusikan pentingnya memanfaatkan sumber daya alam secara bijak</p> <ul style="list-style-type: none">• Mendiskusikan pentingnya menghemat air bersih dalam kehidupan sehari-hari• Memahami Hak dan kewajiban dalam dalam kehidupan sehari-hari.								
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Mengetahui

Guru Kelas



Mawarni, S.Pd

Medan, Juli 2023

Mahasiswa



Despita Sari

Kepala Sekolah



Nurmaliah, S.Pd.I

Lampiran 2**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN****(RPP)**

Satuan Pendidikan	: SD Muhammadiyah 25
Kelas / Semester	: 4 /1
Tema 2	: Selalu
Sub Tema 1	: Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku
Pembelajaran ke	: 1
Alokasi waktu	: 1x Pertemuan

A. Tujuan Pembelajaran

1. Setelah mencermati teks bacaan yang disajikan, siswa mampu menemukan informasi tentang suku bangsa diindonesi dengan benar
2. Setelah membaca teks, siswa mapu menyebutkan informasi baru mengenai suku bangsa diindonesia dengan tepat
3. Setelah berdiskusi, siswa mampu menuliskan kat sulit dalam baaan dan mampu menjelaskan artinya dengan tepat
4. Setelah berdiskusi siswa mampu menjelaskan pokok pikiran setiap paragraf dalam bacaan dengan benar

B. Materi Pembelajaran

Pendidikan Pncsila dan Kewarganegaraan

C. Media/Alat dan Sumber belajar

1. Buku tema 2 kelas IV
2. Media Permainan Ular tangga

D. Langkah Langkah Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melakukan Pembukaan dengan Salam dan menanyakan kabar siswa dan mengecek kehadiran siswa kemudian dilanjutkan dengan membaca Do'a (Orientasi) 2. Mengajukan pertanyaan tentang materi pelajaran sebelumnya dan diharapkan dikaitkan dengan pengalaman peserta didik (Apersepsi) 3. Memberikan gambaran tentang manfaat atau pentingnya mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari. (Motivasi)
Kegiatan Inti	<p>Langkah-langkah Pembelajaran</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Di awal pembelajaran guru meminta siswa untuk membaca materi yang ada dibuku siswa 2. Selanjutnya, guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan informasi yang mereka terima setelah membaca buku siswa 3. Guru mengenalkan dan mempersiapkan papan permainan ular tangga yang sudah disertai dengan pertanyaan yang berkaitan dengan materi pelajaran 4. Guru menjelaskan langkah langkah pembelajaran dengan permainan ular tangga 5. Tiap siswa diberikan kesempatan bergantian untuk melempar dadu 6. Kemudian siswa menjalankan bidak sesuai dengan angka yang keluar pada mata dadu 7. Jika sudah dijalankan, siswa yang mendapat kotak berisi pertanyaan maka siswa harus menjawab

	<p>pertanyaan tersebut</p> <p>8. Guru memberikan kesimpulan tentang materi pembelajaran</p>
<p>Kegiatan</p> <p>Penutup</p>	<p>Peserta Didik :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Membuat resume (CREATIVITY) dengan bimbingan guru tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran tentang materi yang baru dilakukan. <p>Guru :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Memeriksa pekerjaan siswa yang selesai langsung diperiksa. Peserta didik yang selesai mengerjakan tugas proyek/produk/ portofolio/unjuk kerja dengan benar diberi hadiah/ pujian

E. PENILAIAN (ASESMEN)

Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan guru yaitu dari pengamatan sikap, tes pengetahuan dan presentasi unjuk kerja atau hasil karya/projek dengan rubric penilaian.

Guru Kelas


Mawarni, S.Pd

Medan, 2023

Mahasiswa


Despita Sari

Kepala Sekolah


Nurmaliyah, S.Pd I

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Satuan Pendidikan	: SD Muhammadiyah 25
Kelas / Semester	: 4 / I
Tema 2	: Selalu Berhemat Energi
Sub Tema 1	: Sumber Energi
Pembelajaran ke	: 2
Alokasi waktu	: 1x Pertemuan

F. Tujuan Pembelajaran

1. Setelah mencermati teks bacaan yang disajikan, siswa mampu menemukan informasi tentang sumber energi dengan benar
2. Setelah membaca teks, siswa mampu menyebutkan informasi baru mengenai sumber energi dengan tepat
3. Setelah berdiskusi, siswa mampu menuliskan jenis sumber energi dan mampu menjelaskan artinya dengan tepat
4. Setelah berdiskusi siswa mampu menjelaskan pokok pikiran setiap paragraf dalam bacaan dengan benar

1. Materi Pembelajaran

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

2. Media/Alat dan Sumber belajar

3. Buku tema 2 kelas IV
4. Media Permainan Ular tangga

3. Langkah Langkah Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melakukan Pembukaan dengan Salam dan menanyakan kabar siswa dan mengecek kehadiran siswa kemudian dilanjutkan dengan membaca Do'a (Orientasi) 2. Mengajukan pertanyaan tentang materi pelajaran sebelumnya dan diharapkan dikaitkan dengan pengalaman peserta didik (Apersepsi) 3. Memberikan gambaran tentang manfaat atau pentingnya mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari. (Motivasi)
Kegiatan Inti	<p>Langkah-langkah Pembelajaran</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Di awal pembelajaran guru meminta siswa untuk membaca materi yang ada dibuku siswa. 2. Selanjutnya, guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan informasi yang mereka terima setelah membaca buku siswa 3. Guru mengenalkan dan mempersiapkan papan permainan ular tangga yang sudah disertai dengan pertanyaan yang berkaitan dengan materi pelajaran 4. Guru menjelaskan langkah langkah pembelajaran dengan permainan ular tangga 5. Tiap siswa diberikan kesempatan bergantian untuk melempar dadu 6. Kemudian siswa menjalankan bidak sesuai dengan angka yang keluar pada mata dadu 7. Jika sudah dijalankan, siswa yang mendapat kotak berisi pertanyaan maka siswa harus menjawab pertanyaan tersebut

	8. Guru memberikan kesimpulan tentang materi pembelajaran
Kegiatan Penutup	<p>Peserta Didik :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Membuat resume (CREATIVITY) dengan bimbingan guru tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran tentang materi yang baru dilakukan. <p>Guru :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Memeriksa pekerjaan siswa yang selesai langsung diperiksa. Peserta didik yang selesai mengerjakan tugas projek/produk/ portofolio/unjuk kerja dengan benar diberi hadiah/ pujian

4. PENILAIAN (ASESMEN)

Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan guru yaitu dari pengamatan sikap, tes pengetahuan dan presentasi unjuk kerja atau hasil karya/projek dengan rubric penilaian

Guru Kelas



Mawarni, S Pd

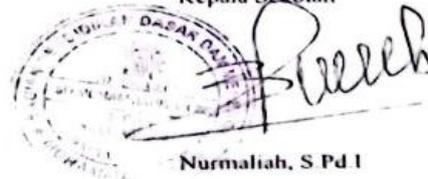
Medan, 2023

Mahasiswa



Despita Sari

Kepala Sekolah



Nurmaliah, S Pd I

Lampiran 3

**HASIL WAWANCARA
WALI KELAS IV**

- P** : Bagaimana kegiatan siswa dikelas saat proses pembelajaran berlangsung?
- N** : Selama kegiatan pembelajaran berlangsung siswa cenderung pasif dan masih ada beberapa siswa yang tidak mampu atau tidak percaya diri dalam menyampaikan pendapatnya baik dalam diskusi kelompok maupun mandiri.
- P** : Menurut ibu, bagaimanakah partisipatif siswa saat pembelajaran dikelas? Apakah dapat dikatakan kurang?
- N** : Seperti yang saya katakan bahwa partisipatif mereka masih kurang karena masih ada beberapa siswa yang kurang percaya diri dalam bertanya atau menyampaikan pendapatnya.
- P** : Menurut ibu bagaimana cara meningkatkan partisipatif siswa?
- N** : Dengan menggunakan berbagai metode atau strategi pembelajaran yang menyenangkan sehingga siswa mau ikut serta atau berpartisipasi dalam proses pembelajaran dengan percaya diri.

Guru Kelas

Mawarni, S.Pd

Medan, 2023

Mahasiswa

Despita Sari

Kepala Sekolah

Nurmaliah, S.Pd.I

Lampiran 4

**LEMBAR INSTRUMEN VALIDASI OBSERVASI KEMAMPUAN
PARTISIPATIF SISWA**

Nama : Despita Sari
 Judul Penelitian : Pengaruh Permainan Ular Tangga Terhadap Partisipatif Siswa
 Kelas IV SD Muhammadiyah 25 Medan
 Validator : Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd

Petunjuk :

1. Bapak/Ibu dapat memberikan penilaian dengan memberi tanda (√) pada kolom yang tersedia berikut makna validasi:
 1. Tidak Baik
 2. Kurang Baik
 3. Cukup Baik
 4. Baik
 5. Sangat Baik
2. Huruf – huruf yang terdapat pada kolom yang dimaksud berarti
 - A. = Dapat digunakan tanpa revisi
 - B. = Dapat digunakan dengan revisi sedikit
 - C. = Dapat digunakan dengan revisi sedang
 - D. = Dapat digunakan dengan revisi banyak sekali
 - E. = Tidak dapat digunakan

No	Aspek yang dinilai	1	2	3	4	5
1	Format Observasi : a. Format jelas sehingga memudahkan melakukan penelitian b. Proporsional				√	✓

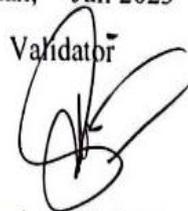
	Isi : a. Dirumuskan secara jelas dan operasional sehingga mudah diukur b. kesesuaian dengan tujuan pembelajaran c. dapat digunakan untuk mengukur partisipatif siswa				✓	✓
	Bahan dan Tulisan : a. Bahasa yang digunakan baik dan benar b. Menggunakan bahasa yang mudah dipahami c. Penyampaian petunjuk jelas d. Penulisan mengikuti aturan EYD			✓	✓	✓

Penilaian Secara Umum

No	Pernyataan	A	B	C	D	E
1	Penilaian Secara umum terhadap format lembar observasi partisipatif siswa		✓			

Medan, Juli 2023

Validator



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

Data Observasi Sebelum Menerapkan Permainan Ular Tangga

No	Nama Siswa	Butir Aspek Yang Diamati															Jumlah	Skor Max	Total Konversi
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15			
1.	R1	4	2	3	3	1	1	1	2	2	1	2	2	1	1	1	27	44	42
2.	R2	4	3	3	2	2	1	1	2	1	2	2	2	2	2	1	29	44	54
3.	R3	4	4	3	3	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	38	44	68	
4.	R4	4	3	3	3	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	37	44	65	
5.	R5	4	2	2	1	1	1	1	2	2	1	1	3	2	2	26	44	40	
6.	R6	2	3	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	29	44	54	
7.	R7	2	3	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	22	44	38	
8.	R8	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	32	44	60	
9.	R9	3	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	2	2	33	44	64	
10.	R10	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	28	44	44	
11.	R11	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	32	44	60	
12.	R12	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	32	44	60	
13.	R13	3	2	2	2	1	1	1	2	2	2	2	2	3	2	29	44	54	
14.	R14	2	2	3	3	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	26	44	40	
15.	R15	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	28	44	44	
16.	R16	3	2	2	2	2	2	1	1	1	2	2	2	2	2	28	44	46	

Lampiran 6

Data Observasi Setelah Menerapkan Permainan Ular Tangga

No	Nama Siswa	Butir Aspek Yang Diamati															Jumlah	Skor Max	Total Konversi	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15				
1.	R1	4	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	54	44	88
2.	R2	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	53	44	86
3.	R3	4	3	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	56	44	92
4.	R4	4	4	3	3	4	4	3	3	3	4	4	3	4	4	4	4	54	44	88
5.	R5	4	4	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	4	4	4	51	44	83	
6.	R6	3	2	2	2	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	39	44	75	
7.	R7	4	3	3	4	3	3	3	4	3	3	4	3	3	4	4	50	44	80	
8.	R8	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	4	3	3	4	4	49	44	78	
9.	R9	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	48	44	76	
10.	R10	4	3	2	3	4	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	48	44	76	
11.	R11	4	3	3	3	4	3	4	3	4	3	3	4	4	4	4	52	44	90	
12.	R12	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	4	4	3	49	44	78	
13.	R13	4	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	4	4	4	4	51	44	83	
14.	R14	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	4	4	3	49	44	78	
15.	R15	4	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	4	4	4	4	51	44	83	
16.	R16	4	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	4	3	3	3	49	44	78	

Lampiran 7 Pretest

LEMBAR OBSERVASI PARTISIPATIF SISWA

Observasi terhadap Siswa

Nama Siswa : karin syahid
 Sekolah : SD Muhammadiyah 25
 Kelas/Semester : 4 EMPAT semester 1
 Hari/Tanggal : Rabu/26

Petunjuk

Berilah tanda ceklis (✓) pada skala jawaban yang dianggap sesuai dengan kenyataan pada waktu pengamatan berlangsung pada kolom deskripsi hasil pengamatan.

Keterangan:

- 4 : Sangat Baik
 3 : Baik
 2 : Cukup
 1 : Kurang

No.	Aspek Pengamatan	Skor			
		4	3	2	1
1	Siswa masuk kelas tepat waktu		✓		
2	Siswa memperhatikan guru menjelaskan materi pembelajaran			✓	
3	Siswa tidak melakukan kegiatan lain yang mengganggu pembelajaran			✓	
4	Siswa mengerjakan tugas yang diberikan guru			✓	
5	Siswa menjawab pertanyaan dari guru dengan percaya diri			✓	
6	Siswa memberikan tanggapan terhadap apa yang disampaikan guru		✓		
7	Siswa memberikan ide/pendapat mengenai permasalahan yang diberikan			✓	
8	Siswa berani mengajukan pertanyaan kepada guru			✓	
9	Siswa mengajukan pertanyaan untuk memperoleh informasi yang belum dimengerti		✓		
10	Siswa menjelaskan pendapatnya dengan		✓		

	percaya diri				
11	Siswa mengajukan pendapat saat diskusi kelompok		✓		
12	Siswa melakukan diskusi kelompok sampai batas waktu yang ditentukan		✓		
13	Siswa menuliskan hasil diskusi kelompoknya		✓		
14	Siswa mampu mempresentasikan hasil diskusinya		✓		
15	Siswa mampu memuat kesimpulan dalam diskusi kelompok		✓		

LEMBAR OBSERVASI PARTISIPATIF SISWA

Observasi terhadap Siswa

Nama Siswa : uya duna
 Sekolah : Sd Muhammadiyah 25
 Kelas/Semester : IX 1
 Hari/Tanggal : Rabu 26

Petunjuk

Berilah tanda ceklis (✓) pada skala jawaban yang dianggap sesuai dengan kenyataan pada waktu pengamatan berlangsung pada kolom deskripsi hasil pengamatan.

Keterangan:

- 4 : Sangat Baik
 3 : Baik
 2 : Cukup
 1 : Kurang

No.	Aspek Pengamatan	Skor			
		4	3	2	1
1	Siswa masuk kelas tepat waktu			✓	
2	Siswa memperhatikan guru menjelaskan materi pembelajaran		✓		
3	Siswa tidak melakukan kegiatan lain yang mengganggu pembelajaran			✓	
4	Siswa mengerjakan tugas yang diberikan guru			✓	
5	Siswa menjawab pertanyaan dari guru dengan percaya diri			✓	
6	Siswa memberikan tanggapan terhadap apa yang disampaikan guru			✓	
7	Siswa memberikan ide/pendapat mengenai permasalahan yang diberikan			✓	
8	Siswa berani mengajukan pertanyaan kepada guru				✓
9	Siswa mengajukan pertanyaan untuk memperoleh informasi yang belum dimengerti				✓
10	Siswa menjelaskan pendapatnya dengan				✓

LEMBAR OBSERVASI PARTISIPATIF SISWA

Observasi terhadap Siswa

Nama Siswa : AHMAD KHALIL ALFARIZY
 Sekolah : SD MUTAMAKKILAH 25
 Kelas/Semester :
 Hari/Tanggal :

Petunjuk

Berilah tanda ceklis (✓) pada skala jawaban yang dianggap sesuai dengan kenyataan pada waktu pengamatan berlangsung pada kolom deskripsi hasil pengamatan.

Keterangan:

- 4 : Sangat Baik
 3 : Baik
 2 : Cukup
 1 : Kurang

No.	Aspek Pengamatan	Skor			
		4	3	2	1
1	Siswa masuk kelas tepat waktu	✓			
2	Siswa memperhatikan guru menjelaskan materi pembelajaran			✓	
3	Siswa tidak melakukan kegiatan lain yang mengganggu pembelajaran			✓	
4	Siswa mengerjakan tugas yang diberikan guru				✓
5	Siswa menjawab pertanyaan dari guru dengan percaya diri				✓
6	Siswa memberikan tanggapan terhadap apa yang disampaikan guru				✓
7	Siswa memberikan ide/pendapat mengenai permasalahan yang diberikan				✓
8	Siswa berani mengajukan pertanyaan kepada guru			✓	
9	Siswa mengajukan pertanyaan untuk memperoleh informasi yang belum dimengerti			✓	
10	Siswa menjelaskan pendapatnya dengan				✓

	percaya diri				
11	Siswa mengajukan pendapat saat diskusi kelompok				✓
12	Siswa melakukan diskusi kelompok sampai batas waktu yang ditentukan		✓		
13	Siswa menuliskan hasil diskusi kelompoknya			✓	
14	Siswa mampu mempresentasikan hasil diskusinya			✓	
15	Siswa mampu memuat kesimpulan dalam diskusi kelompok				✓

Lampiran 8 Postest

LEMBAR OBSERVASI PARTISIPATIF SISWA

Observasi terhadap Siswa

Nama Siswa : KEWYAH QADIRANZANI
 Sekolah : SD MUHAMMADIYAH 25
 Kelas/Semester : 1^A semester I
 Hari/Tanggal : RABU 26/2023

Petunjuk

Berilah tanda ceklis (✓) pada skala jawaban yang dianggap sesuai dengan kenyataan pada waktu pengamatan berlangsung pada kolom deskripsi hasil pengamatan.

Keterangan:

- 4 : Sangat Baik
 3 : Baik
 2 : Cukup
 1 : Kurang

No.	Aspek Pengamatan	Skor			
		4	3	2	1
1	Siswa masuk kelas tepat waktu	✓			
2	Siswa memperhatikan guru menjelaskan materi pembelajaran		✓		
3	Siswa tidak melakukan kegiatan lain yang mengganggu pembelajaran		✓		
4	Siswa mengerjakan tugas yang diberikan guru		✓		
5	Siswa menjawab pertanyaan dari guru dengan percaya diri	✓			
6	Siswa memberikan tanggapan terhadap apa yang disampaikan guru	✓			
7	Siswa memberikan ide/pendapat mengenai permasalahan yang diberikan		✓		
8	Siswa berani mengajukan pertanyaan kepada guru	✓			
9	Siswa mengajukan pertanyaan untuk memperoleh informasi yang belum dimengerti		✓		
10	Siswa menjelaskan pendapatnya dengan		✓		

	percaya diri				
11	Siswa mengajukan pendapat saat diskusi kelompok		✓		
12	Siswa melakukan diskusi kelompok sampai batas waktu yang ditentukan		✓		
13	Siswa menuliskan hasil diskusi kelompoknya		✓		
14	Siswa mampu mempresentasikan hasil diskusinya		✓		
15	Siswa mampu memuat kesimpulan dalam diskusi kelompok		✓		

LEMBAR OBSERVASI PARTISIPATIF SISWA

Observasi terhadap Siswa

Nama Siswa : DIRGA
 Sekolah :
 Kelas/Semester :
 Hari/Tanggal :

Petunjuk

Berilah tanda ceklis (✓) pada skala jawaban yang dianggap sesuai dengan kenyataan pada waktu pengamatan berlangsung pada kolom deskripsi hasil pengamatan.

Keterangan:

4 : Sangat Baik
 3 : Baik
 2 : Cukup
 1 : Kurang

No.	Aspek Pengamatan	Skor			
		4	3	2	1
1	Siswa masuk kelas tepat waktu	✓			
2	Siswa memperhatikan guru menjelaskan materi pembelajaran	✓			
3	Siswa tidak melakukan kegiatan lain yang mengganggu pembelajaran		✓		
4	Siswa mengerjakan tugas yang diberikan guru		✓		
5	Siswa menjawab pertanyaan dari guru dengan percaya diri	✓			
6	Siswa memberikan tanggapan terhadap apa yang disampaikan guru	✓			
7	Siswa memberikan ide/pendapat mengenai permasalahan yang diberikan		✓		
8	Siswa berani mengajukan pertanyaan kepada guru		✓		
9	Siswa mengajukan pertanyaan untuk memperoleh informasi yang belum dimengerti		✓		
10	Siswa menjelaskan pendapatnya dengan	✓			

	percaya diri				
11	Siswa mengajukan pendapat saat diskusi kelompok	✓			
12	Siswa melakukan diskusi kelompok sampai batas waktu yang ditentukan	✓			
13	Siswa menuliskan hasil diskusi kelompoknya		✓		
14	Siswa mampu mempresentasikan hasil diskusinya	✓			
15	Siswa mampu memuat kesimpulan dalam diskusi kelompok	✓			

LEMBAR OBSERVASI PARTISIPATIF SISWA

Observasi terhadap Siswa

Nama Siswa : Utiyanti Katalaya
 Sekolah : SD Bina Karmasari Mkn. 25
 Kelas Semester : Kelas IV semester 1
 Hari Tanggal : Kam 28/1/2021

Petunjuk

Berilah tanda ceklis (✓) pada skala jawaban yang dianggap sesuai dengan kenyataan pada waktu pengamatan berlangsung pada kolom deskripsi hasil pengamatan.

Keterangan:

- 4 : Sangat Baik
 3 : Baik
 2 : Cukup
 1 : Kurang

No.	Aspek Pengamatan	Skor			
		4	3	2	1
1	Siswa masuk kelas tepat waktu	✓			
2	Siswa memperhatikan guru menjelaskan materi pembelajaran		✓		
3	Siswa tidak melakukan kegiatan lain yang mengganggu pembelajaran		✓		
4	Siswa mengerjakan tugas yang diberikan guru	✓			
5	Siswa menjawab pertanyaan dari guru dengan percaya diri		✓		
6	Siswa memberikan tanggapan terhadap apa yang disampaikan guru		✓		
7	Siswa memberikan ide/pendapat mengenai permasalahan yang diberikan		✓		
8	Siswa berani mengajukan pertanyaan kepada guru	✓			
9	Siswa mengajukan pertanyaan untuk memperoleh informasi yang belum dimengerti		✓		
10	Siswa menjelaskan pendapatnya dengan		✓		

	percaya diri				
11	Siswa mengajukan pendapat saat diskusi kelompok		✓		
12	Siswa melakukan diskusi kelompok sampai batas waktu yang ditentukan	✓			
13	Siswa menuliskan hasil diskusi kelompoknya		✓		
14	Siswa mampu mempresentasikan hasil diskusinya		✓		
15	Siswa mampu memuat kesimpulan dalam diskusi kelompok	✓			

	percaya diri		✓		
11	Siswa mengajukan pendapat saat diskusi kelompok	✓			
12	Siswa melakukan diskusi kelompok sampai batas waktu yang ditentukan		✓		
13	Siswa menuliskan hasil diskusi kelompoknya	✓			
14	Siswa mampu mempresentasikan hasil diskusinya	✓			
15	Siswa mampu memuat kesimpulan dalam diskusi kelompok	✓			

LEMBAR OBSERVASI PARTISIPATIF SISWA

Observasi terhadap Siswa

Nama Siswa : *Hania Syamirizal AS*
 Sekolah : *SD-M-25*
 Kelas/Semester : *IV/*
 Hari/Tanggal : *rabu/25-04-2023*

Petunjuk

Berilah tanda ceklis (✓) pada skala jawaban yang dianggap sesuai dengan kenyataan pada waktu pengamatan berlangsung pada kolom deskripsi hasil pengamatan.

Keterangan:

- 4 : Sangat Baik
 3 : Baik ✓
 2 : Cukup
 1 : Kurang

No.	Aspek Pengamatan	Skor			
		4	3	2	1
1	Siswa masuk kelas tepat waktu	✓			
2	Siswa memperhatikan guru menjelaskan materi pembelajaran		✓		
3	Siswa tidak melakukan kegiatan lain yang mengganggu pembelajaran		✓		
4	Siswa mengerjakan tugas yang diberikan guru		✓		
5	Siswa menjawab pertanyaan dari guru dengan percaya diri		✓		
6	Siswa memberikan tanggapan terhadap apa yang disampaikan guru		✓		
7	Siswa memberikan ide/pendapat mengenai permasalahan yang diberikan	✓			
8	Siswa berani mengajukan pertanyaan kepada guru		✓		
9	Siswa mengajukan pertanyaan untuk memperoleh informasi yang belum dimengerti	✓			
10	Siswa menjelaskan pendapatnya dengan		✓		

	percaya diri		✓		
11	Siswa mengajukan pendapat saat diskusi kelompok		✓		
12	Siswa melakukan diskusi kelompok sampai batas waktu yang ditentukan	✓			
13	Siswa menuliskan hasil diskusi kelompoknya		✓		
14	Siswa mampu mempresentasikan hasil diskusinya		✓		
15	Siswa mampu memuat kesimpulan dalam diskusi kelompok		✓		

Lampiran 9 Permohonan Izin Riset



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UMSU Terakreditasi Unggul Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 1913/SK/BDAN-PT/AK-KP/PT/XU/2022
 Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6631003
<https://fkip.umsu.ac.id> fkip@umsu.ac.id [umsumedan](#) [umsumedan](#) [umsumedan](#) [umsumedan](#)

Nomor : 2660/IL.3-AU/UMSU-02/F/2023
 Lamp : ---
 Hal : Permohonan Izin Riset

Medan, 28 Dzulhijjah 1444 H
 17 Juli 2023 M

Kepada Yth, Bapak / Ibu
 Kepala Sekolah SD Muhammadiyah 25 Medan
 di
 Tempat

Bismillahirrahmanirrahim
Assalamu'alaikum Wr. Wb

Wa ba'du, semoga kita semua sehat wal'afiat dalam melaksanakan kegiatan/aktifitas sehari-hari, sehubungan dengan semester akhir bagi mahasiswa wajib melakukan penelitian/riset untuk pembuatan skripsi sebagai salah satu syarat penyelesaian Sarjana Pendidikan, maka kami mohon kepada Bapak/Ibu memberikan izin kepada mahasiswa untuk melakukan penelitian/riset di tempat Bapak/Ibu pimpin. Adapun data mahasiswa kami tersebut sebagai berikut :

Nama : **Despita Sari**
 N P M : 1902090166
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Skripsi : Pengaruh Permainan Ular Tangga Terhadap Partisipatif Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah 25 Medan

Demikian hal ini kami sampaikan, atas perhatian dan kesediaan serta kerjasama yang baik dari Bapak/Ibu kami ucapkan terima kasih. Akhirnya selamat sejahteralah kita semuanya. Amin.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb



Dekan


Dra. Hj. Syamsuurnita, M.Pd.
 NIDN . 0004066701

Penting!!



Lampiran 10 Balasan Izin Riset



MAJELIS PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH
PIMPINAN CABANG MUHAMMADIYAH MEDAN TEMBUNG
SD MUHAMMADIYAH 25
NSS : 104076013066 IOP : 420/6998/2004 NPSN : 10257869
AKREDITASI : B (BAIK)
Alamat : Jl. Pukat I No. 19 Medan Kode Pos : 20224
Email: sdmuhammadiyah25medantembung@gmail.com

SURAT KETERANGAN

Nomor : 011/IV.4/KET/SDM25/2023
Perihal : Balasan Permohonan Izin Riset

Dengan Hormat,

Menanggapi surat dari Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Nomor 2660/II.3-AU/UMSU-02/F/2023 pada tanggal 17 Juli 2023 maka Kepala SD Swasta Muhammadiyah 25 Medan dengan ini menerangkan mahasiswa dibawah ini :

Nama : Despita Sari
NPM : 1902090166
Jurusan : S1 PGSD UMSU
Judul : Pengaruh Permainan Ular Tangga Terhadap Partisipatif Siswa Kelas IV SD MUHAMMADIYAH 25 Medan

Dengan ini kami menyetujui Permohonan Riset yang akan di laksanakan Saudara di SD MUHAMMADIYAH 25 MEDAN.

Demikian surat Keterangan ini diperbuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Medan 26 Juli 2023
Kepala SD Muhammadiyah 25 Medan

NURMAWATI, S.Pd.I

SKRIPSI_DESPITA_SARI_REVISOK_I

ORIGINALITY REPORT

23%	22%	6%	9%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	repository.umsu.ac.id Internet Source	14%
2	repository.radenintan.ac.id Internet Source	2%
3	repository.upi.edu Internet Source	1%
4	eprints.ums.ac.id Internet Source	1%
5	Submitted to Universitas Nasional Student Paper	1%
6	core.ac.uk Internet Source	<1%
7	media.neliti.com Internet Source	<1%
8	eprints.uny.ac.id Internet source	<1%
9	Submitted to Konsorsium Turnitin Relawan Jurnal Indonesia Student Paper	<1%

DOKUMENTASI









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.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.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 : Despita Sari
 N P M : 1902090166
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Kredit Kumulatif : 119

IPK = 3,80

Persetujuan Ketua/ Sekretaris Prog. Studi	Judul yang diajukan	Disyahkan Oleh Dekan Fakultas
	Pengaruh Permainan Ular Tangga Terhadap Partisipatif Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah 25 Medan	
	Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Vidioscribe Terhadap Kreativitas Belajar Siswa	
	Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap keterampilan Berpikir Kritis Siswa	

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

Medan, 25 Oktober 2022

Hormat Pemohon,

Despita Sari

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

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

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 : Despita Sari
 NPM : 1902090166
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

"Pengaruh Permainan Ular Tangga Terhadap Partisipatif Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah 25 Medan"

Sekaligus saya mengusulkan/menunjuk Bapak sebagai :
 Dosen Pembimbing : Baihaqi Siddik Lubis, S.Pd.I, 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, 25 Oktober 2022
 Hormat Pemohon,

Despita Sari

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

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

Nomor : 2459 /IL.3-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 : **Despita Sari**
N P M : 1902090166
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Penelitian : Pengaruh Permainan Ular Tangga Terhadap Partisipatif Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah 25 Medan

Pembimbing : Baihaqi Siddik Lubis, **S.Pd.I,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 : 25 Oktober 2023

Medan, 29 Rab'ul Awwal 1444 H
25 Oktober 2022 M



Wassalam
Dekan

Dra. H. Samsiyurnita, M.Pd
NIDN : 0004086701

Dibuat rangkap 5 (lima) :

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

WAJIB MENGIKUTI SEMINAR



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.umma.ac.id> E-mail: fkip@umma.ac.id



BERITA ACARA BIMBINGAN PROPOSAL

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
 Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
 Nama Lengkap : Despita Sari
 NPM : 1902090166
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Proposal : Pengaruh Permainan Ular Tangga terhadap Partisipatif Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah 25 Medan

Tanggal	Deskripsi Hasil Bimbingan Proposal	Paraf
20/11/2022	Pengajuan judul	
22/11/2022	ACC judul	
30/01/2023	BAB 1. Revisi latar belakang,	
31/01/2023	BAB 1 Revisi Identifikasi Masalah	
16/02/2023	Revisi Rumusan Masalah	
03/02/2023	Revisi BAB II	
15/03/2023	Revisi BAB III, dan Lampiran	
30/03/2023	ACC Proposal	

Medan, April 2023

Ketua Program Studi
 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Suci Pervita Sari, S.Pd., M.Pd.

Dosen Pembimbing

Baihaqi Siddik Lubis, S.Pd.I., M.Pd.



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id



LEMBAR PENGESAHAN PROPOSAL

Panitia Proposal Penelitian Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Strata-1 Bagi

Nama Lengkap : Despita Sari
NPM : 1902090166
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Proposal : Pengaruh Permainan Ular Tangga terhadap Partisipatif Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah 25 Medan

Dengan ini di terimanya proposal ini, maka mahasiswa tersebut sudah layak melakukan seminar proposal

Diketahui Oleh

Disetujui Oleh :
Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

Pembimbing

Baihaqi Siddik Lubis, S.Pd.I., M.Pd.



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umstu.ac.id> E-mail: fkip@umstu.ac.id

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL

Pada hari ini Rabu Tanggal 12 April 2023 diselenggarakan seminar prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa :

Nama : Despita Sari
NPM : 1902090166
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Proposal : Pengaruh Permainan Ular Tangga terhadap Partisipatif Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah 25 Medan.
Revisi / Perbaikan :

No	Uraian/Saran Perbaikan
1.	Memperbaiki kisi-kisi Instrumen Penelitian
2.	Memperbaiki Lembar Observasi
3.	Memperbaiki metode Penelitian.

Medan, April 2023

Proposal ini dinyatakan Layak/ Tidak Layak* dilanjutkan untuk penulisan skripsi.

Diketahui

Ketua Program Studi

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

Pembimbing

Baihaqi Siddik Lubis, S.Pd.I., M.Pd.



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL

Pada hari ini Rabu Tanggal 12 April 2023 diselenggarakan seminar prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa :

Nama : Despita Sari
NPM : 1902090166
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Proposal : Pengaruh Permainan Ular Tangga terhadap Partisipatif Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah 25 Medan.

Dengan hasil seminar sebagai berikut:

Hasil Seminar Proposal Skripsi

- Disetujui
 Disetujui dengan adanya perbaikan
 Ditolak

Disetujui oleh:

Pembimbing

Baihaqi Siddik Lubis, S.Pd.L., M.Pd.

Pembahas

Melyani Sari Silepu, S.Sos., M.Pd.

Panitia Pelaksana
Ketua Program Studi

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



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30

Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id



LEMBAR PENGESAHAN HASIL SEMINAR PROPOSAL

Proposal yang sudah diseminarkan oleh mahasiswa di bawah ini :

Nama : Despita Sari
 NPM : 1902090166
 Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Proposal : Pengaruh Permainan Ular Tangga terhadap Partisipatif Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah 25 Medan.

Pada hari Rabu, tanggal 12 April, tahun 2023 sudah layak menjadi proposal skripsi.

Medan, April 2023

Disetujui oleh :

Dosen Pembahas,

Melyani Sari Sitepu, S.Sos., M.Pd.

Dosen Pembimbing

Baihaqi Siddik Lubis, S.Pd.I., M.Pd.

Diketahui oleh
Ketua Program Studi

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



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umu.ac.id> E-mail: fkip@umu.ac.id

SURAT PERNYATAAN

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

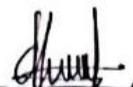
Nama : Despita Sari
NPM : 1902090166
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Proposal : Pengaruh Permainan Ular Tangga terhadap Partisipatif Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah 25 Medan.

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Penelitian yang saya lakukan dengan judul di atas belum pernah diteliti di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
2. Penelitian ini akan saya lakukan sendiri tanpa ada bantuan dari pihak manapun dengan kata lain penelitian ini tidak saya tempahkan (dibuat) oleh orang lain dan juga tidak tergolong *Plagiat*.
3. Apabila point 1 dan 2 di atas saya langgar maka saya bersedia untuk dilakukan pembatalan terhadap penelitian tersebut dan saya bersedia mengulang kembali mengajukan judul penelitian yang baru dengan catatan mengulang seminar kembali.

Demikian surat pernyataan ini saya perbuat tanpa ada paksaan dari pihak manapun juga, dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Medan, Juli 2023
Hormat saya
Yang membuat pernyataan,


Despita Sari



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp.061-6619056 Ext. 22, 23, 30

Website: <http://www.fkip.umhu.ac.id> E-mail: fkip@umhu.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

SURAT KETERANGAN

Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, menerangkan di bawah ini:

Nama Lengkap : Despita Sari
 NPM : 1902090166
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Proposal : Pengaruh Permainan Ular Tangga terhadap Partisipatif Siswa Kelas IV SD 25 Muhammadiyah Medan

Benar telah melakukan seminar proposal skripsi pada hari Rabu, tanggal 12, Bulan April, Tahun 2023.

Demikianlah surat keterangan ini dibuat untuk memperoleh surat izin riset dari Dekan Fakultas. Atas kesediaan dan kerjasama yang baik, kami ucapkan terima kasih.

Medan, April 2023

Ketua Program Studi

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