

**PENGARUH MEDIA ULAR TANGGA TERHADAP HASIL
BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN IPA KELAS V SD
NEGERI 4 BANDAR BARU PIDIE JAYA**

SKRIPSI

Diajukan oleh;

Hamdi Fitria

NIM. 190209146

Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
AR-RANIRY BANDA ACEH
2023/ 1444 H**

**PENGARUH MEDIA ULAR TANGGA TERHADAP HASIL
BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN IPA KELAS V SD
NEGERI 4 BANDAR BARU PIDIE JAYA**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (F TK)
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh
Sebagai Beban Studi Untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Dalam Ilmu Pendidikan Islam

Oleh:

HAMDI FITRIA

NIM: 190209146

Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Disetujui oleh:

Pembimbing I

Pembimbing II

Darmiah M.A
NIP. 197305062007102001

Irwandi S/Pd.I., M.A
NIP. 19730923200711017

**PENGARUH MEDIA ULAR TANGGA TERHADAP HASIL
BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN IPA KELAS V SD
NEGERI 4 BANDAR BARU PIDIE JAYA**

SKRIPSI

Telah Diuji Oleh Panitia Munaqasyah Skripsi
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dan Dinyatakan Lulus
Serta Diterima Sebagai Salah Satu Bahan Studi Program Sarjana (S-1)
Dalam Ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Pada Hari/Tanggal

**Senin, 31 Juli 2023 M
13 Muharram 1445 H**

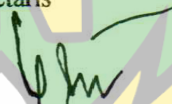
Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua



**Darmiah, M.A.
NIP. 197305062007102001**

Sekretaris




**Irwandi, S.Pd.I., M.A.
NIP. 19730923200711017**

Penguji I



**Syahidan Nurdin, S.Pd.I., M.Pd.
NIP. 198104282009101002**

Penguji II

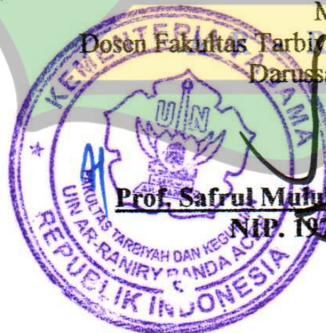


**Jubiar Afrida, M.Pd.
NIDN. 2020068901**

جامعة الرانيري

Mengetahui,

Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry
Darussalam Banda Aceh



**Prof. Safrul Muhit, S.Ag., M.A., M.Ed., Ph.D.
NIP. 197301021997031003**



LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Hamdi Fitria
 NIM : 190209146
 Fakultas : Tarbiyah Dan Keguruan
 Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
 Judul Skripsi : Pengaruh Media Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Kelas V SD Negeri 4 Bandar Baru Pidie Jaya

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggung jawabkan jawaban;
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah karya orang lain;
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya;
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data;
5. Menegerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggung jawab atas karya ini

Bila di kemudian hari, ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggung jawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di fakultas tarbiyah dan keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya tanpa ada paksaan dari pihak manapun

جامعة الرانيري

Banda Aceh, 21 Juli 2023

yatakan,

A R - R



Hamdi Fitria
 NIM.190209146

ABSTRAK

Nama : Hamdi Fitria
Nim : 190209146
Fakultas / Prodi : Tarbiyah / Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi : Pengaruh Media Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Pada Proses Pembelajaran IPA Kelas V SD Negeri 4 Bandar Baru Pidie Jaya
Pembimbing I : Darmiah, M.A.
Pembimbing II : Irwandi, S.Pd.I,M.A.
Kata Kunci : Media Ular Tangga, Hasil Belajar

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di SD Negeri 4 Bandar Baru Pidie Jaya penulis menemukan bahwa hasil belajar siswa kelas V sangat rendah, terlebih pada pelajaran IPA. "ular tangga" terhadap hasil belajar siswa. Hasil kajian literatur menunjukkan bahwa penggunaan media "ular tangga" dapat memiliki pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Media ini memungkinkan siswa untuk berinteraksi langsung dengan konsep-konsep yang diajarkan, seperti urutan angka atau alfabet, dan membantu siswa memahami dan mengingat informasi dengan lebih baik. Selain itu, penggunaan media "ular tangga" juga dapat meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran melalui elemen permainan dan kegembiraan yang disajikan. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan bentuk pre eksperimental. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa yang ada di sekolah SD Negeri 4 Bandar Baru Pidie Jaya yang berjumlah 144 siswa, sampel pada penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri 4 Bandar Baru Pidie Jaya yang berjumlah 26 siswa. hasil analisis data menunjukkan rata-rata *pretest* hasil belajar siswa adalah 54,8 dan *posttest* 80,3, diperoleh nilai *t* hitung sebesar 34,069 kemudian dikonsultasikan dengan tabel pada $(df) = n-1 = 26-1= 25$, maka diperoleh nilai *t* tabel sebesar 1,708, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan media ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar siswa terhadap pembelajaran IPA, yang dibuktikan dengan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$.

KATA PENGANTAR



Syukur Alhamdulillah, segala puji bagi Allah SWT atas segala nikmat dan karunia-Nya yang telah dilimpahkan kepada kita semua, terutama kepada penulis sendiri sehingga dengan karunia tersebut penulis telah dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini. Shalawat dan salam tidak lupa pula penulis sanjungkan kepada ke pangkuan Nabi Besar Muhammad SAW, yang telah memperjuangkan kalimat Allah dan mengangkat martabat manusia dari alam jahiliah ke pada alam Islamiyah yang penuh dengan peradaban.

Alhamdulillah dengan petunjuk dan hidayah-Nya, penulis telah selesai menyusun skripsi sederhana ini untuk memenuhi dan melengkapi syarat-syarat guna mencapai gelar sarjana pada Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK) UIN Ar-Raniry, dengan judul **“Pengaruh Media Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Kelas V SD Negeri 4 Bandar Baru Pidie Jaya”**.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak terwujud tanpa bantuan dari berbagai pihak, maka pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Bapak Safrul Muluk, S.Ag., MA, Med, PhD. Selaku dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan dan Wakil Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry.
2. Bapak Mawardi, S.Ag., M.Pd. selaku ketua prodi PGMI, beserta para stafnya yang telah membantu penulis selama ini, sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu Darmiah, M.A. selaku pembimbing I yang telah senantiasa ikhlas dan banyak meluangkan waktu untuk memberi bimbingan kepada penulis sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.
4. Bapak Irwandi, S.Pd.I, M.A. selaku pembimbing II yang telah senantiasa ikhlas dan penuh kesabaran dalam membimbing dan meluangkan waktu

untuk memberi bimbingan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

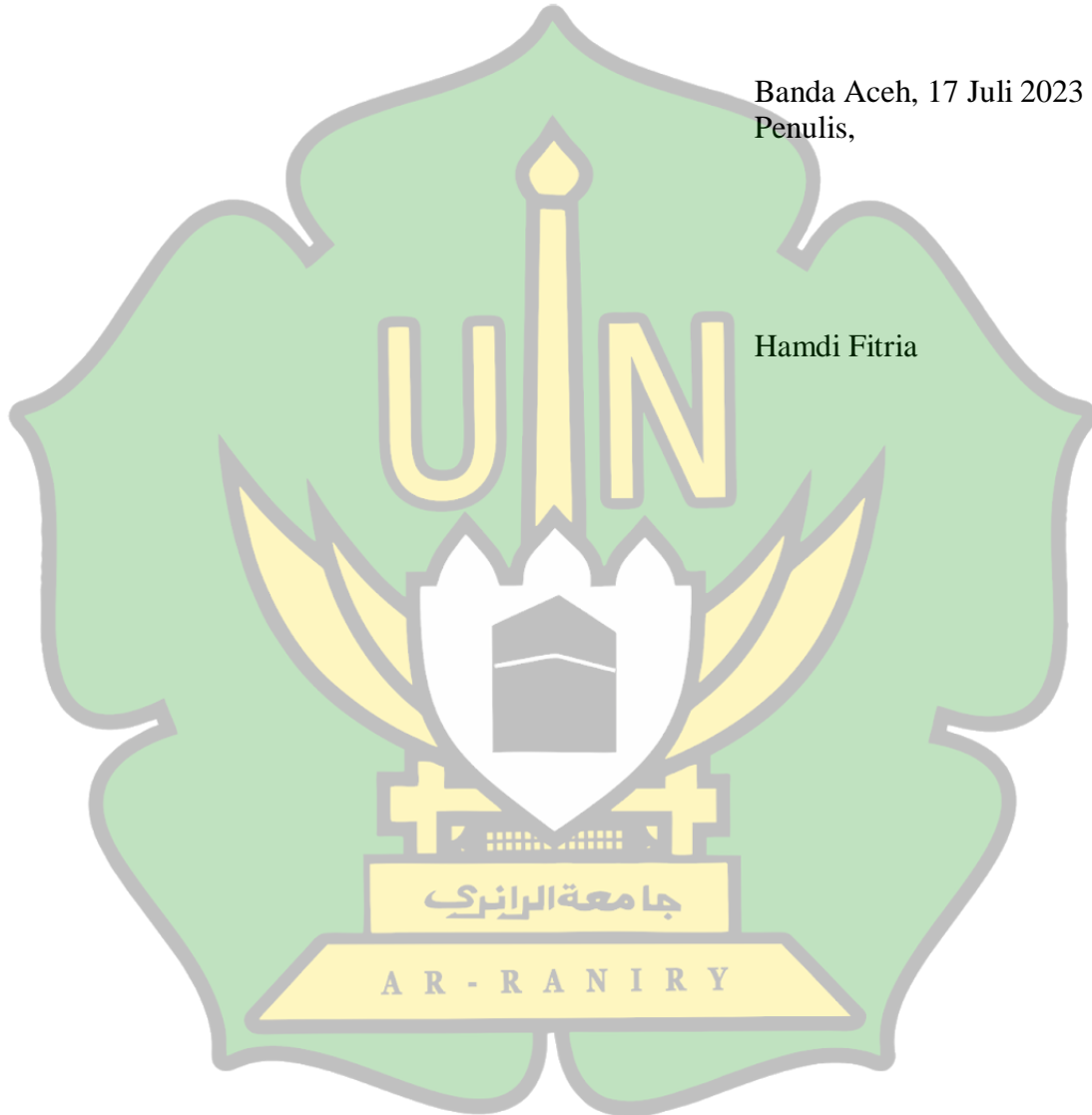
5. Ibu Nurjannah, S.Pd. selaku kepala sekolah SD Negeri 4 Bandar Baru Pidie Jaya yang telah mengizinkan penulis untuk melaksanakan penelitian di sekolah tersebut.
6. Kepada keluarga tercinta terutama kedua orang tua penulis Saiful Bahri dan Nurjannati, S.Pd. Yang selalu mengirimkan do'a dan memberikan motivasi baik moral maupun material sehingga penulis berhasil menyelesaikan penulisan skripsi ini.
7. Kepada Muhammad Romadon Syolehudin S.Farm. Yang telah memberikan semangat, pendapat, tempat bertukar pikiran, pendengar yang baik, serta meluangkan waktunya untuk membantu penulis menyelesaikan skripsi ini.
8. Sahabat-sahabat seperjuangan Rizka Hidayati, Gebrina Rizki, Izzia Khalkia, Randa Ulfia S.Pd, Raihan Mulia S.Pd, yang telah banyak memberikan masukan, semangat dan arahan hingga akhirnya dapat terselesaikannya skripsi ini.
9. Sahabat seperjuangan penulis di universitas UIN Ar-Raniry Rizka Safitri S.Pd yang telah banyak sekali membantu penulis selama masa perkuliahan dan berkontribusi banyak dalam penulisan skripsi ini.
10. Kepada sahabat penulis Filza Auva dan Fara Hidayanti yang telah memberikan semangat, doa, dan menjadi tempat cerita serta pendengar yang baik sehingga dapat terselesaikan skripsi ini.
11. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebut satu per satu yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini.

Terimakasih kepada semua teman-teman seperjuangan PGMI angkatan 2019 yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu yang sudah banyak membantu, memotivasi dan memberikan pengalaman-pengalaman yang luar biasa kepada penulis dalam masa perkuliahan.

Penulis terus berusaha semaksimal mungkin dalam menyelesaikan skripsi ini. Jika terdapat kesalahan dan kekurangan penulis sangat mengharapkan kritik dan saran guna untuk memperbaiki di masa yang akan datang. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan dapat menjadi salah satu bahan pengetahuan bagi pembaca yang lain. Akhirul kalam semoga kita senantiasa dalam lindungan Allah SWT

Banda Aceh, 17 Juli 2023
Penulis,

Hamdi Fitria

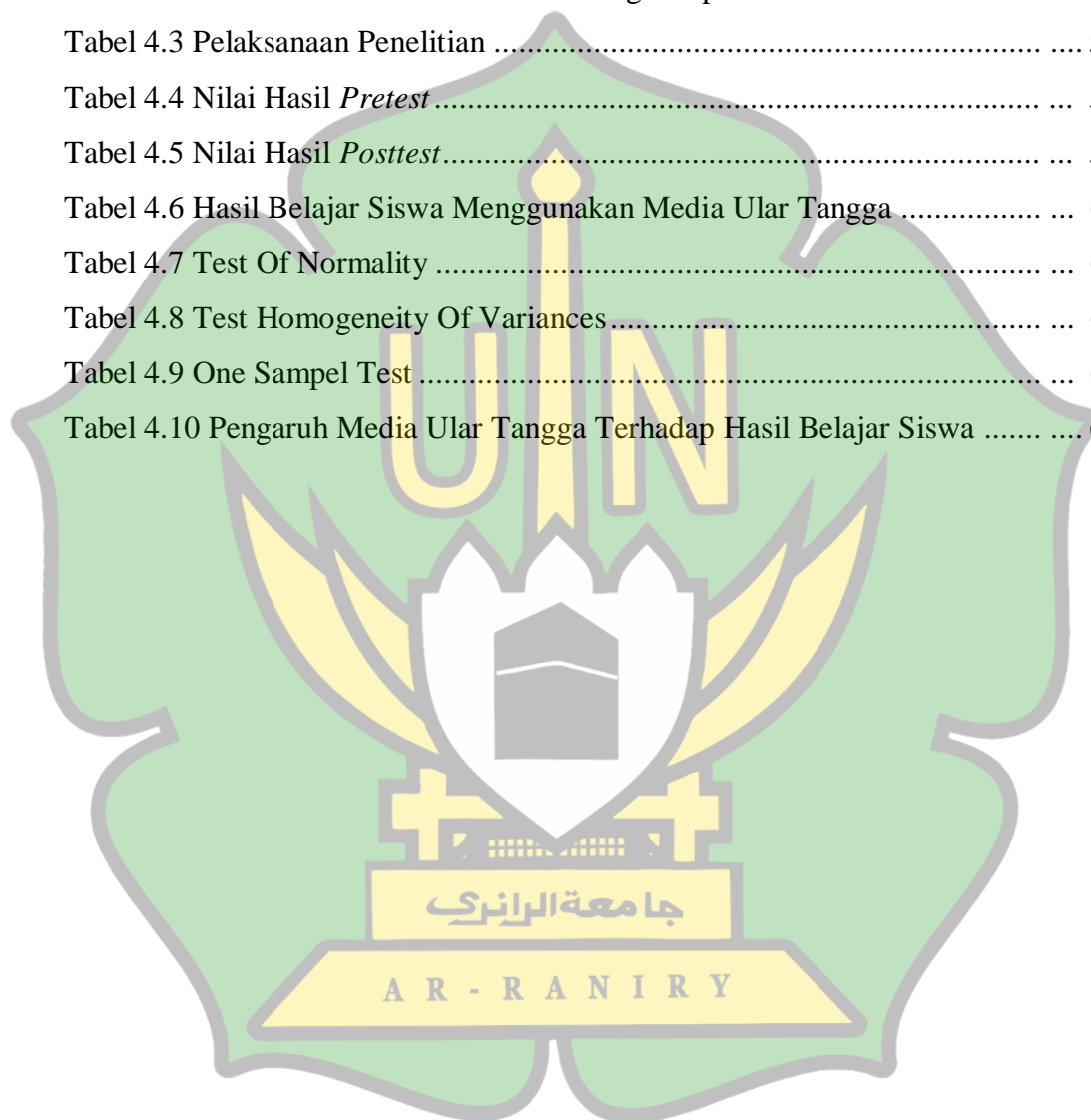


DAFTAR ISI

COVER	i
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN SIDANG	iii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	6
D. Hipotesis Penelitian.....	7
E. Manfaat Penelitian.....	7
F. Definisi Operasional.....	8
BAB II KAJIAN TEORI	11
A. Kajian Teori.....	11
B. Sejarah media ular tangga.....	28
C. Penelitian Yang Relevan	39
D. Kerangka Pikir	43
BAB III METODELOGI PENELITIAN	44
A. Jenis Penelitian.....	44
B. Identifikasi Variabel Penelitian.....	45
C. Lokasi, Populasi Dan Sampel Penelitian	46
D. Instrumen Penelitian.....	48
E. Teknik Pengumpulan Data	50
F. Teknik Analisis Data.....	52
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	56
A. Deskripsi Lokasi Penelitian	56
B. Deskripsi Data Penelitian	56
C. Pembahasan	57
BAB V PENUTUP	64
A. Kesimpulan	64
B. Saran	64
DAFTAR PUSTAKA	66

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Keadaan Sarana Dan Prasarana Pada SD Negeri 4 Bandar Baru Pidie Jaya	56
Tabel 4.2 Data Keadaan Pendidik Dan Tenaga Kependidikan	57
Tabel 4.3 Pelaksanaan Penelitian	57
Tabel 4.4 Nilai Hasil <i>Pretest</i>	58
Tabel 4.5 Nilai Hasil <i>Posttest</i>	59
Tabel 4.6 Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Ular Tangga	60
Tabel 4.7 Test Of Normality	61
Tabel 4.8 Test Homogeneity Of Variances	61
Tabel 4.9 One Sampel Test	62
Tabel 4.10 Pengaruh Media Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Siswa	63



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 kerangka pikir..... 43



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Surat Keputusan Pembimbing Skripsi Mahasiswa Dari Dekan.....	70
Lampiran 2: Surat Izin Mengadakan Penelitian Dari Dekan.....	71
Lampiran 3: Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian Di Sekolah.....	72
Lampiran 4: Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).....	73
Lampiran 5: Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD).....	83
Lampiran 6: Materi Pengaruh Kalor Terhadap Wujud Benda.....	90
Lampiran 7: Instrument Penilaian Lembar Observasi.....	91
Lampiran 8: Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	93
Lampiran 9: Soal <i>Pretest</i> Yang Telah di Jawab Siswa.....	96
Lampiran 10: Soal <i>posttest</i> Yang Telah di Jawab Siswa.....	99
Lampiran 11: LKPD Yang Telah di Jawab Siswa.....	102
Lampiran 12: Lembar Validasi RPP.....	107
Lampiran 13: Lembar Validasi Observasi.....	109
Lampiran 14 : Lembar Validasi Media Pembelajaran.....	110
Dokumentasi Penelitian.....	111
Daftar Riwayat Hidup.....	112

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam undang-undang No.20 tahun 2003 Bab II pasal 3 disebutkan bahwa, pendidikan Nasional memiliki peran penting dalam membentuk watak siswa serta mengembangkan kemampuan dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, tujuannya tak lain untuk mengembangkannya potensi yang dimiliki para siswa agar menjadi manusia yang beriman, bertaqwa kepada Allah SWT, berakhlak mulia, kreatif, berilmu, mandiri, cerdas, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.¹

Guru dituntut untuk terus meningkatkan kualitas pembelajaran untuk mencapai hasil belajar yang maksimal, setiap guru harus berpikir kritis dan kreatif untuk menunjang kualitas pembelajaran yang lebih baik untuk kedepannya, salah satu inovasi yang dapat dilakukan oleh guru yaitu dengan menerapkan metode pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan dapat menunjang semangat belajar siswa agar hasil pembelajaran akan optimal. Peranan guru dalam pendidikan sangatlah penting, keberhasilan dalam pencapaian pendidikan siswa tergantung kepada kegiatan mengajar yang dilaksanakan.²

Media pembelajaran merupakan salah satu sarana yang bagus sebagai

¹ Hamka Abdul Aziz” *Karakter Guru Profesional*” (Cet.01.Jakarta Selatan: Al-Mawardi Prima. 2012),H.118-130

² Winda Noviasari “*Penggunaan Metode Talking Stick Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Kelas Iiv Sdn Bumi Rahayu Tahun Pelajaran 2017\2018*”.H.1

perantara untuk menyampaikan pembelajaran kepada siswa agar siswa tidak bosan, lebih kreatif, mandiri dan lebih mudah memahami materi pembelajaran. Media pembelajaran tidak hanya memudahkan siswa dalam proses pembelajaran, melainkan juga untuk memudahkan guru dalam proses pengajaran dan melatih kreativitas guru. Oleh karena itu, guru harus lebih cermat dan memahami kebutuhan siswa agar media pembelajaran yang digunakan dapat menunjang efektivitas kegiatan pembelajaran yang dilakukan. Selain menarik, media pembelajaran juga harus sesuai dengan kemampuan guru dan kebutuhan siswa, media pembelajaran yang digunakan harus menarik perhatian siswa, hal ini akan membuat siswa termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran dan perhatian siswa akan berpusat pada topik pembelajaran yang sedang berlangsung.

Aktivitas proses pembelajaran dirancang sedemikian menarik agar dapat meningkatkan semangat dan kreativitas siswa disamping menumbuhkan sikap tanggung jawab, mandiri, dan percaya diri. Kegiatan pembelajaran yang monoton dan kurang menyenangkan cenderung membuat siswa pasif, bosan dan jenuh karna secara tidak langsung siswa hanya duduk dan mendengar materi yang disampaikan oleh guru tanpa melakukan banyak aktivitas, hal ini akan menyebabkan siswa kurang bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran dan menghambat pemahaman siswa tentang materi yang disampaikan oleh guru. Karena itu pemilihan media yang tepat untuk menarik minat siswa terhadap materi pembelajaran yang disajikan sangat perlu diperhatikan.³

Guru tidak hanya menggunakan media pembelajaran yang dapat

³ Nita Oktifa "5 Faktor Penyebab Munculnya Rasa Bosan Pada Siswa Saat Belajar" Blog Aku Pintar

menunjang hasil belajar siswa, namun guru juga harus menganalisis karakteristik siswa agar media pembelajaran yang diterapkan mampu untuk mengajak seluruh siswa ikut serta dalam proses pembelajaran, metode atau media yang digunakan diharapkan bisa membangkitkan antusias dalam belajar IPA. Salah satu media pembelajaran yang dapat menunjang hasil belajar siswa adalah dengan menggunakan metode pembelajaran berbasis permainan, dimana seluruh siswa terlibat di dalamnya, interaksi sesama siswa akan lebih menonjol dan membuat hubungan antar mereka menjadi lebih akrab.

Bermain mempunyai peran penting dalam pembinaan pribadi anak, dengan bermain akan membantu anak mencapai perkembangan yang utuh, baik secara fisik, sosial dan emosional anak.⁴ Dengan menggunakan metode belajar berbasis permainan maka diyakini akan meningkatkan semangat dan kreatifitas siswa, dimana siswa dilatih untuk saling berinteraksi satu sama lain dan berpikir sehingga siswa dapat memacu dirinya untuk lebih berkembang dan meningkatkan kreativitas. karena dengan melibatkan langsung siswa dalam proses pembelajaran dapat lebih membuat siswa lebih aktif dalam belajar juga membantu siswa agar lebih paham dengan materi pembelajaran yang sedang dipelajari.

Keaktifan siswa sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, salah satu strategi yang dapat digunakan oleh guru yaitu mengubah paradigma pembelajaran. Guru bukanlah sebagai pusat pembelajaran, melainkan sebagai pembimbing, fasilitator dan motivator. Selama kegiatan pembelajaran berlangsung, muridlah yang dituntut untuk aktif dalam pembelajaran. Maka dari

⁴ Andang Ismail "Education Games" (Yogyakarta: Pilar Media, 2006) H.11

itu perlu suatu perubahan terhadap metode pembelajaran yang mampu meningkatkan keaktifan siswa, sehingga pada akhirnya dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.⁵

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti di kelas V SD Negeri 4 Bandar Baru Pidie Jaya, banyak siswa yang hasil belajar pelajaran IPA masih tergolong rendah. Hasil pengamatan sementara di kelas V SD Negeri 4 Bandar Baru Pidie Jaya terdapat sekitar 3,8% siswa yang mendapat nilai 70 ke atas (batasan KKM 70), sedangkan siswa yang lainnya mendapatkan nilai 70 ke bawah. Peneliti juga menemukan permasalahan lain dan hambatan dalam proses pembelajaran IPA di kelas V SD Negeri 4 Bandar Baru Pidie Jaya. Seperti banyak sekali siswa yang kurang aktif saat proses pembelajaran berlangsung, tidak sedikit di antaranya bahkan mengantuk di kelas. Ketika pendidik mencoba memberikan kesempatan untuk mengajukan pertanyaan, kebanyakan siswa hanya duduk dan diam saja. Beberapa siswa mengatakan bahwa pembelajaran IPA itu sulit dan membosankan dikarenakan banyaknya teori dan konsep yang harus dipahami.

Salah satu kesulitan lain yang dialami siswa kelas V SD Negeri 4 Bandar Baru Pidie Jaya pada mata pelajaran IPA disebabkan karena proses pembelajaran IPA cenderung menggunakan metode pembelajaran yang kurang bervariasi dan jarang melibatkan siswa saat proses belajar, hal ini membuat siswa pasif, kurang bersemangat dan mengakibatkan siswa hanya menyimak apa yang disampaikan guru lalu sedikit berdiskusi tentang materi yang sedang berlangsung, apabila siswa kurang bersemangat saat proses belajar, hal ini akan mempengaruhi hasil

⁵ Hendra Susianto "Pengaruh Media Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Murid Kelas Iv Sdn 265 Uddungeng Kec. Marioriwawo Kabupaten Soppeng" (Makassar 2018)H.7

belajar siswa. Beberapa siswa yang kurang antusias mengikuti proses pembelajaran dikarenakan kurangnya motivasi dari diri sendiri dan proses pembelajaran yang kurang memadai.

Untuk menangani permasalahan tersebut, adapun solusi yang di berikan oleh peneliti untuk menunjang hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 4 Bandar Baru Pidie Jaya adalah dengan menggunakan media permainan ular tangga. Selain permainan yang tradisional dan mudah dimainkan, dengan menggunakan media permainan ular tangga ini maka siswa akan terlibat langsung dalam prose pembelajaran, sehingga pemahaman siswa terhadap materi akan meningkat dan membuat proses belajar lebih menyenangkan.⁶ Selain itu, gambar yang ditampilkan berisikan berbagai macam warna, hal ini akan membuat siapapun yang memainkannya tertarik, selain menarik, permainan ular tangga akan meningkatkan partisipasi aktif antar pemain ketika memainkannya.

Rifki Afandi menyatakan bahwa salah satu manfaat menggunakan media pembelajaran ular tangga adalah dapat meningkatkan hasil belajar siswa sebesar 45%. Meningkatkan hasil belajar siswa bertujuan untuk membantu siswa mencapai potensi akademis dan mempersiapkan siswa untuk hidup di masa depan dengan lebih baik dan tak menutup kemungkinan dapat memiliki karir yang sukses. Hal ini juga dapat membantu membangun kepercayaan diri dan memfasilitasi pembelajaran yang lebih baik di masa depan. Ini menunjukkan bahwa

⁶ Siti Maysaroh “Pengaruh Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Viii Smpn 7 Muaro Jambi” (Jambi 2019)

media pembelajaran ular tangga memiliki pengaruh terhadap pemahaman siswa.⁷

Penggunaan media permainan ular tangga dapat membantu guru dalam pelajaran IPA dikarenakan media ular tangga dapat membantu siswa dalam memahami konsep dan prinsip-prinsip ilmu pengetahuan alam dengan baik. Media permainan ular tangga dapat memvisualisasikan langkah-langkah dan hubungan antar konsep dalam bentuk yang mudah dipahami dan menyenangkan, sehingga mempermudah siswa untuk mempelajari materi dan mengingat materi yang sedang dipelajari ataupun materi yang sudah berlalu.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti bermaksud mengkaji permasalahan di atas dengan melakukan penelitian yang berjudul **“Pengaruh Media Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Kelas V SD Negeri 4 Bandar Baru Pidie Jaya”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Apakah terdapat pengaruh media ular tangga terhadap hasil belajar siswa setelah menggunakan media permainan ular tangga?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka dapat disimpulkan bahwa tujuan penelitian ini adalah :

⁷Afandi, R. “Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dan Hasil Belajar Siswa Ips Di Sekolah Dasar”. Jurnal Inovasi Pembelajaran (Jinop), 2015 1(1) 77-89.

Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media ular tangga terhadap hasil belajar siswa pada proses pembelajaran IPA.

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara. Hipotesis memiliki peran sebagai jawaban sementara yang membutuhkan bukti kebenarannya dari suatu permasalahan yang diteliti.⁸ Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah:

H_a : Terdapat pengaruh penggunaan media ular tangga terhadap hasil belajar siswa pada proses pembelajaran IPA.

H_o : Tidak terdapat pengaruh penggunaan media ular tangga terhadap hasil belajar siswa pada proses pembelajaran IPA.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah:

1. Secara Teoritis, untuk membagikan hal positif dan bermanfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan khususnya untuk kepentingan dunia pendidikan, dengan penelitian ini dapat menghasilkan penemuan baru mengenai pengaruh media ular tangga terhadap hasil belajar siswa.
2. Secara Praktis, hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk :
 - a. Bagi siswa: media pembelajaran ular tangga yang digunakan diharapkan dapat bermanfaat sebagai sarana dan sumber belajar siswa untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada saat proses

⁸ Kurniatisyah “Pengaruh Penggunaan Media Ular Tangga Pada Kemampuan Mengenal Huruf Abjad Anak Usia 5-6 Tahun Di Kb Melati Putih Kampong Ekan Gayo Lues”, (Banda Aceh, Paud Uin Ar-Raniry, 2021)H. 27

pembelajaran IPA.

- b. Bagi Guru: menginspirasi para guru agar dapat menggunakan media ular tangga sebagai salah satu dari banyaknya media yang ada, yang dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa.
- c. Bagi Peneliti: banyak sekali manfaat yang peneliti dapatkan, salah satunya dapat meningkatkan pengetahuan mengenai mengatasi masalah yang sering dialami siswa pada saat proses pembelajaran IPA berlangsung.
- d. Bagi Sekolah: media ular tangga ini dapat digunakan sebagai pengembangan dalam proses pengajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

F. Definisi Operasional

Variabel yang dilibatkan dalam penelitian ini secara operasional didefinisikan sebagai berikut:

1. Media Ular Tangga

Media ular tangga adalah permainan yang umumnya dimainkan oleh dua orang atau lebih. Permainan ini dapat mengembangkan beberapa aspek pada anak yang memainkannya terutama untuk mengembangkan kemampuan kognitif, bahasa, dan sosial.⁹

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa permainan ular tangga adalah salah satu metode pembelajaran yang memudahkan siswa dalam bermain karena tata cara bermainnya yang sederhana. Selain itu media ular

⁹ Raisatun Nisak, “Seabrek Games Asyik Edukatif Untuk Mengajar Paud/Tk” (Jogjakarta : Diva Press, 2013), H.50

tangga ini akan membantu siswa mengembangkan kemampuan kognitif dan bahasa. Media ular tangga juga mampu memudahkan siswa dalam memahami materi, meningkatkan kreativitas dan menambah semangat belajar siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung.

2. Hasil Belajar

Belajar merupakan suatu perubahan tingkah laku yang relatif permanen sebagai hasil dari pengalaman. Belajar dalam konteks sekolah dapat diartikan sebagai suatu proses usaha yang dilakukan oleh siswa untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil pengalaman siswa sendiri dalam interaksi dengan lingkungan sekitar.¹⁰ Menurut Anggraini hasil belajar merupakan hasil yang dapat diukur dan dicapai dalam bentuk angka setelah diberikan suatu tes kepada siswa dalam waktu tertentu.¹¹

Maka, secara umum dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah ketercapaian tujuan pembelajaran yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Hasil belajar dapat diamati melalui berbagai bentuk ujian, tugas, atau proyek, dan dapat berupa produk atau prestasi yang diperoleh oleh siswa. Oleh karena itu, hasil belajar sangat penting untuk dicatat dan dianalisis untuk menilai keberhasilan proses pembelajaran dan membuat perbaikan jika diperlukan. Hasil belajar juga dapat digunakan untuk menilai kemampuan siswa dan memberikan umpan balik yang berguna untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

¹⁰ Akbar, R & Hawadi,R,"*Akselerasi A-Z Informasi Program Percepatan Belajar Dan Anak Berbakat Intelektual*" (Jakarta 2004:Pt. Gramedia Widiasarana)

¹¹ Anggraini Fitrianingtyas "Peningkatan Hasil Belajar Ipa Melalui Model Discovery Learning Siswa Kelas Iv Sdn Gedang Ganak" 02.E Jurnal Mitra Pendidikan(Vol.1 No 6.Desember 2022)H. 710

3. Ilmu Pengetahuan Alam

IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) adalah mata pelajaran yang mempelajari tentang alam dan lingkungan sekitar yang tersusun secara sistematis yang didasarkan pada suatu pengamatan dan percobaan yang dilakukan oleh manusia.¹²

IPA mencakup beberapa bidang seperti biologi, kimia, fisika, geologi, dan matematika.¹³

Maka, dapat disimpulkan bahwa tujuan utama dari pelajaran IPA adalah untuk membantu siswa memahami dan mengetahui dunia sekitarnya secara ilmiah dan logis. Dalam pelajaran IPA, siswa akan belajar mengenai konsep-konsep dasar dalam bidang IPA, memahami proses dan peristiwa alam, dan mempelajari cara mengaplikasikan pengetahuan IPA dalam kehidupan sehari-hari. Pelajaran IPA juga dapat membantu siswa memahami peran dan tanggung jawab mereka sebagai bagian dari lingkungan dan mempromosikan sikap peduli lingkungan.

¹² Samatowa & Usman “*Bagaimana Membelajarkan Ipa Di Sekolah Dasar*” (Jakarta:Departemen Pendidikan Nasional, 2016)

¹³ Trianto “*Mengembangkan Model Pembelajaran Tematik*” (Jakarta: Prestasi Pustaka 2011) H. 137

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Media Permainan Ular Tangga

Media merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan kepada penerima pesan.¹⁴ Media yang peneliti maksud disini adalah alat yang digunakan oleh guru sebagai perantara agar pelajaran yang disampaikan oleh guru tersampaikan dengan baik kepada siswa. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat belajar siswa, selain mempengaruhi hasil belajar, media pembelajaran juga mampu membangkitkan semangat belajar dan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa.¹⁵

Dengan menggunakan media pembelajaran yang menyenangkan maka siswa akan lebih tertarik dan fokus dalam pembelajaran, sehingga proses belajar akan menjadi lebih efektif dan efisien. Salah satu media pembelajaran yang menyenangkan adalah media pembelajaran berbasis permainan, dengan menggunakan media pembelajaran berbasis permainan maka akan membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan menarik, sehingga akan membuat siswa lebih bersemangat dalam belajar dan hal ini akan berpengaruh terhadap hasil belajar.

¹⁴ Arif S, Sadiman, Et.Al” *Media Pendidikan Pengertian ,Pengembangan, Dan Pemanfaatannya*” (Jakarta:Pt Grafindo Persada,2008) H.6

¹⁵ Suppiah Nachiappan “*Snack And Ladder Games In Cognition Development On Students Wits Learning Difficulties*” (*American Research Institute*”Juni 2014) H 12

Salah satu faktor penyebab rendahnya hasil belajar siswa adalah kurangnya minat siswa dalam belajar. Siswa yang tidak memiliki minat belajar dalam pelajaran tertentu akan sulit untuk mencapai keberhasilan belajar secara optimal. Belajar sambil bermain akan memberikan kesempatan bagi siswa untuk memanipulasi, mempraktekkan, dan mendapatkan bermacam konsep serta pengalaman yang baru bagi siswa. Hal ini akan membuat siswa tertarik dalam memahami materi yang diberikan guru karena dengan terlibat langsung dalam proses pembelajaran, siswa akan lebih aktif sehingga siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran secara optimal.¹⁶

Muhammad Yaumi, mengatakan bahwa belajar sambil bermain sering mendapatkan perhatian yang serius bagi guru karena dapat memberikan kontribusi positif dalam membuat suasana belajar yang menyenangkan. Permainan yang dimaksud adalah permainan yang menarik perhatian siswa, membuat siswa antusias saat belajar, dan menciptakan suasana belajar yang dinamis. Permainan yang disajikan dengan baik dapat mengubah suasana belajar dari pasif menjadi aktif dan membangun suasana yang jenuh menjadi penuh semangat.¹⁷

Pendapat para ahli di atas dapat di simpulkan apabila guru menerapkan proses pembelajaran yang menyenangkan dengan menggunakan media belajar berbasis permainan maka akan meningkatkan minat belajar siswa. Hal ini dikarenakan dengan terlibat langsung dalam proses pembelajaran, maka pembelajaran terasa lebih menyenangkan sehingga siswa lebih tertarik dalam belajar. Media pembelajaran berbasis permainan dapat membuat siswa mengambil

¹⁶ Mayke S. Tedja Saputro “*Bermain, Mainan, Dan Permainan*” (Jakarta, Pt Grasindo, 2001) H. 12

¹⁷ Muhammad Yaumi “*Media & Teknologi Pembelajaran*” (Jakarta: Prenadamedia Group, 2018) H. 72

kendali atas pembelajaran mereka sendiri, sehingga siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan.

2. Teori Belajar Konstruktivisme

Konstruktivisme adalah teori belajar yang dicetuskan oleh von glasersfeld dan jean piaget. Teori konstruktivisme menyatakan kemampuan mental dan aktivitas individu membantu dalam membangun basis pengetahuan mereka. Abimanyu menyatakan bahwa konstruktivisme adalah suatu pendekatan terhadap belajar yang berkeyakinan bahwa orang secara aktif akan membangun atau membuat pengetahuannya sendiri dan realitas ditentukan oleh pengalamannya sendiri.¹⁸

Teori belajar konstruktivisme adalah sebuah teori yang memberikan kebebasan terhadap seseorang yang ingin belajar atau mencari kebutuhannya dengan kemampuan menemukan keinginan atau kebutuhannya tersebut dengan fasilitasi orang lain, sehingga teori ini memberikan keaktifan terhadap manusia untuk belajar menemukan sendiri kompetensi, pengetahuan, atau teknologi dan hal lain yang diperlukan guna mengembangkan dirinya sendiri.

Sebagaimana telah dikemukakan bahwa menurut teori belajar konstruktivisme, seseorang dalam perkembangannya akan membutuhkan orang lain untuk memahami sesuatu dan memecahkan masalah yang dihadapinya. Artinya bahwa siswa harus lebih aktif secara mental membangun struktur pengetahuannya berdasarkan perkembangan kognitif yang dimilikinya. Menurut pandangan konstruktivisme, keberhasilan belajar bergantung bukan hanya pada

¹⁸Abimanyu,Dkk, “*Strategi Pembelajaran*”,(Jakarta: Ditjen Dikti Depdiknas,2008) H.22

lingkungan atau kondisi belajar, tetapi juga pada pengetahuan awal siswa. Belajar melibatkan pembentukan “makna” oleh siswa dari apa yang mereka lakukan, lihat, dan dengar.¹⁹ Pembentukan makna merupakan suatu proses aktif yang terus berlanjut. Jadi siswa memiliki tanggung jawab akhir atas belajar mereka sendiri.²⁰

Maka dapat disimpulkan bahwa, Pendekatan konstruktivisme merupakan proses pembelajaran yang menerangkan bagaimana pengetahuan disusun dalam pikiran siswa. Pengetahuan dikembangkan secara aktif oleh siswa sendiri dan tidak menerima secara pasif dari sekitarnya, ini berarti bahwa pembelajaran yang diterima siswa merupakan hasil dari usaha siswa itu sendiri dan bukan sekedar dipindahkan saja oleh guru kepada siswa. Siswa diharapkan harus aktif dan meningkatkan kreativitas mereka sendiri.

Mengingat pentingnya pelajaran IPA, maka salah satu usaha yang harus dilakukan yaitu dengan membenahi proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru dengan menawarkan suatu pendekatan pembelajaran dengan konsep belajar yang mendorong guru untuk menghubungkan antara materi yang diajarkan dan situasi dunia nyata yang dialami oleh siswa. Selain itu juga mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dan penerapannya dalam kehidupan mereka sendiri-sendiri. Untuk mewujudkan itu salah satu caranya adalah dengan menerapkan pendekatan konstruktivisme saat melakukan proses pembelajaran. Menurut pandangan konstruktivisme dalam proses pembelajaran IPA, harus disediakan serangkaian pengalaman berupa kegiatan

¹⁹West,L.H.T., Dan Pines, “*Cognitive Structure And Conceptual Change*”(London:Academic Press,1985)

²⁰ Fesham “*The Content Of Science:A Constructivist Approach To Its Teaching Learning*”(Washington Dc: The Falmer Press,1994)

nyata yang rasional atau dapat dimengerti siswa dan memungkinkan terjadinya interaksi sosial. Dengan kata lain saat proses belajar berlangsung siswa harus terlibat langsung dalam kegiatan tersebut. Maka, siswa akan aktif saat belajar dan dapat terus meningkatkan diri dalam kondisi tertentu.

Teori konstruktivisme dapat berperan penting dalam meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran IPA. Hal ini dikarenakan IPA adalah pembelajaran yang berfokus pada pemberdayaan siswa untuk aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran, melakukan eksperimen, menemukan pengetahuan sendiri, dan menerapkan keterampilan ilmiah. Berikut adalah hubungan teori konstruktivisme dan peningkatan hasil belajar pada pembelajaran IPA:

1. Teori konstruktivisme menekankan pentingnya siswa aktif dalam mengonstruksi pengetahuan mereka sendiri. Dalam pembelajaran IPA, siswa berperan sebagai peneliti atau ilmuwan yang harus berinteraksi langsung dengan materi pembelajaran, melakukan eksperimen, dan menarik kesimpulan dari hasil eksperimen tersebut, siswa dengan aktif terlibat dalam proses pembelajaran, siswa dapat memahami konsep-konsep ilmiah dengan lebih baik dan meningkatkan hasil belajar.
2. Pembelajaran Berbasis Pengalaman: Dalam pembelajaran IPA, siswa sering kali terlibat dalam eksperimen dan kegiatan praktis di luar kelas. Mereka memeriksa fenomena alam, mengumpulkan data, dan mengamati hasil eksperimen. Melalui pengalaman langsung ini, siswa dapat membangun pengetahuan mereka sendiri dan mengaitkannya dengan dunia nyata. Teori konstruktivisme menekankan pentingnya pembelajaran berbasis pengalaman

dalam memahami dan mengingat informasi dengan lebih baik.

3. Belajar Berpusat pada Siswa: Teori konstruktivisme menempatkan siswa sebagai pusat dari proses pembelajaran. Dalam pembelajaran IPA, guru berperan sebagai fasilitator atau pemandu yang membantu siswa dalam mengeksplorasi konsep-konsep ilmiah dan menjalankan eksperimen. Guru mendorong siswa untuk bertanya, menyelidiki, dan berpikir kritis. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih relevan dan bermakna bagi siswa, yang berpotensi meningkatkan hasil belajar mereka.

4. Pembelajaran Kolaboratif: Teori konstruktivisme mendorong pembelajaran kolaboratif, di mana siswa bekerja bersama dalam kelompok untuk mencari solusi dan membangun pengetahuan bersama. Dalam pembelajaran IPA, siswa sering kali melakukan eksperimen dalam kelompok, berdiskusi tentang temuan mereka, dan membangun pengetahuan bersama-sama. Kolaborasi semacam ini dapat meningkatkan pemahaman siswa dan memfasilitasi pembelajaran yang lebih mendalam.

Dalam teori konstruktivisme, pengetahuan tidak dilihat sebagai sesuatu yang disampaikan dari guru ke siswa, tetapi lebih pada proses kognitif siswa dalam menginterpretasi dan memahami informasi baru berdasarkan pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya. Sementara itu, media ular tangga adalah salah satu jenis media atau alat pembelajaran yang digunakan dalam konteks pendidikan. Hubungan teori konstruktivisme dengan pembelajaran menggunakan media ular tangga adalah sebagai berikut:

1. Aktifkan Konstruksi Pengetahuan: Penggunaan media ular tangga dapat

memungkinkan siswa untuk secara aktif mengonstruksi pengetahuan mereka sendiri. Saat bermain, siswa harus menerapkan pengetahuan yang sudah dimiliki dan berpikir strategis tentang langkah-langkah yang akan diambil selanjutnya. Mereka harus mencoba berbagai pendekatan dan membuat keputusan berdasarkan pengalaman mereka.

2. Pembelajaran Berbasis Pengalaman: Konstruktivisme menekankan pentingnya pembelajaran berbasis pengalaman. Dalam media ular tangga, siswa belajar melalui pengalaman bermain yang nyata. Mereka berinteraksi dengan permainan dan menghadapi konsekuensi dari setiap tindakan yang diambil. Melalui pengalaman ini, siswa dapat menginternalisasi pengetahuan dengan lebih baik.
3. Pembelajaran Aktif dan Berpusat pada Siswa: Media ular tangga memungkinkan pembelajaran yang aktif, di mana siswa tidak hanya menjadi pendengar pasif tetapi juga terlibat dalam proses pembelajaran. Mereka harus berpikir, berencana, dan membuat keputusan, yang sesuai dengan pendekatan pembelajaran yang dianjurkan oleh teori konstruktivisme.
4. Pembelajaran Kolaboratif: Dalam beberapa kasus, media ular tangga dapat dimainkan secara berkelompok. Ini memungkinkan siswa untuk berkolaborasi, berkomunikasi, dan membangun pengetahuan bersama. Kerjasama dalam pembelajaran juga merupakan elemen penting dalam teori konstruktivisme.

Namun, penting untuk diingat bahwa media ular tangga hanyalah salah satu dari banyak alat pembelajaran yang dapat digunakan untuk menerapkan teori

konstruktivisme. Penting bagi guru untuk mengintegrasikan pendekatan konstruktivisme dalam pengajaran mereka dengan memilih metode, media, atau alat yang tepat untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Media yang dapat menunjang keaktifan dan semangat siswa yakni media yang telah dimodifikasi dari permainan. Hal ini tidak lain bertujuan agar menarik minat siswa dalam belajar.²¹ Mengingat siswa masih sangat tertarik dalam bermain, kita sebagai pendidik harus pandai membaca situasi dimana disaat siswa masih termasuk usia suka bermain, kita harus melakukan suatu tindakan yang membantu pembelajaran siswa dengan menggunakan media berbasis permainan agar anak tetap dapat melakukan hal yang menyenangkan serta belajar sekaligus. Dalam belajar, siswa akan lebih paham dengan materi pembelajaran apabila terlibat langsung dalam proses pembelajaran tersebut karna dengan terlibat langsung dalam permainan tersebut maka siswa akan lebih mudah memahami dan mengingat materi pembelajarannya.²²

Penggunaan media "ular tangga" dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi secara langsung dengan konsep-konsep yang diajarkan, seperti urutan angka atau urutan alfabet. Dengan bermain "ular tangga", siswa dapat melihat dan mengalami sendiri pola-pola urutan tersebut, yang dapat membantu mereka membangun pemahaman yang lebih baik. Dengan menggunakan media ular tangga saat proses pembelajaran, siswa akan terlibat langsung dalam proses pembelajaran tersebut, hal ini akan meningkatkan

²¹ Kurniatisyah “Pengaruh Penggunaan Media Ular Tangga Pada Kemmpuan Mengeal Huruf Abjad Anak Usia 5-6 Tahun Di Kb Melati Putih Kampong Ekan Gayo Lues 2021”.(Banda Aceh,Paud Uin Ar-Raniry, 2021) H.9

²² Gisburg Dan Opper,Indah Nursuprianah”Pengaruh Model Direct Instruction Dengan Media”(Semarang,2014)

keaktifan siswa dan semangat siswa saat belajar, maka dengan ini akan memungkinkan akan meningkatkan hasil belajar siswa. Siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan melalui materi yang disajikan oleh guru, tetapi siswa harus mengembangkan atau mempraktikkan pengetahuan yang di dapat ke dalam kehidupan sehari-hari.

Alessi dan Trollip mengatakan bahwa media berbasis permainan dapat mempengaruhi hasil belajar dikarenakan media berbasis permainan akan menimbulkan motivasi dalam diri siswa sehingga akan mendorong siswa semangat untuk belajar kemudian akan meningkatkan hasil belajar siswa.²³

Bermain merupakan aktivitas menyenangkan yang dilakukan secara langsung, dimana siswa akan berinteraksi dengan orang lain, benda-benda disekitarnya, dilakukan dengan senang atas inisiatif sendiri, menggunakan imajinasi, menggunakan panca indra, dan seluruh tubuhnya. Pada saat yang bersamaan, bermain merupakan aktivitas yang mengiring perhatian serta konsentrasi siswa sehingga memunculkan keterampilan tertentu tanpa disadari.²⁴

Menurut Moh Aniq, media ular tangga merupakan media berbasis visual dengan menggunakan konsep permainan ular tangga pada umumnya, perbedaan jelasnya dengan permainan ular tangga biasa yaitu media ular tangga sudah dimodifikasi agar mengandung unsur edukasi saat memainkannya.²⁵ Beberapa modifikasi yang terdapat dalam media ular tangga adalah dengan meletakkan kartu berisi sebuah perintah atau pertanyaan pada kotak-kotak tertentu yang sesuai

²³ Alessi Dan Trollip “*Multimedia For Learning Methods And Development*” (Education Company 2001)

²⁴ Gunarti “*Metode Pengembangan Perilaku Dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini*” (Jakarta, Universitas Terbuka, 2018)

²⁵ Moh. Aniq Kh. B, dan Bagus Koko Darminto “*Terapan Media Permainan Ular Tangga Pintar Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar*” Ikip PGRI Semarang. H.33

dengan proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Menurut Alamsyah Said dan Andi Budimanjaya bahwa Permainan ini biasanya dimainkan oleh dua orang atau lebih.²⁶ Permainan ini dapat dimainkan dengan cara melempar dadu lalu menjalankan pion. Permainan ular tangga merupakan permainan tradisional yang sudah jarang diminati oleh anak-anak karena adanya teknologi yang semakin canggih. Maka dari itu peneliti mencoba untuk membangkitkan semangat belajar siswa dan mengembangkan media yang sederhana namun menarik serta inovatif sebagai sarana pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar.

Media pembelajaran ular tangga merupakan media yang efektif untuk meningkatkan daya serap dan pemahaman siswa dalam pembelajaran.²⁷ Media ular tangga dapat membantu mempermudah pemahaman siswa terhadap materi pelajaran dikarenakan media pembelajaran permainan ular tangga memberikan visualisasi yang jelas dan intuitif tentang konsep, proses, atau urutan tindakan yang harus diambil. Dengan demikian, siswa dapat lebih mudah memahami dan mengingat materi pelajaran. Namun, perlu diingat bahwa media ular tangga hanya merupakan alat bantu dan masih perlu didukung dengan metode mengajar yang baik dan lebih efektif.

Dari beberapa penjelasan para ahli dapat disimpulkan bahwa media ular tangga adalah media pembelajaran yang menggunakan alat peraga berupa kertas bergambarkan kotak-kotak, tangga dan ular, yang dimainkan oleh dua pemain atau lebih dengan cara melempar dadu dan menjalankan pion. Media ular tangga

²⁶ Alamsyah Said Dan Andi Budimanjaya,95 “Strategi Mengajar Multiple Intelegenes Mengajar Sesuai Kerja Otak Dan Gaya Belajar Siswa” (Jakarta : Prenadamedia Group,2015)H.240

²⁷Rahina,N “Media Pembelajaran Berbasis Visual Berbentuk Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kulaitas Belajar Mengajar Di Sekolah Dasar”,Fbs Unnes,Jurnal Lembaran Ilmu Kependidikan 2017 Jilid 36, No1.

ini tidak hanya sekedar permainan biasa, namun juga mengandung unsur edukasi saat memainkannya, selain itu media ular tangga dapat meningkatkan semangat belajar siswa namun juga dapat meningkatkan aspek kognitif dan dapat meningkatkan interaksi antar siswa.

Salah satu hal yang mempengaruhi psikologi anak dalam belajar yakni dengan menggunakan media pembelajaran, dengan menggunakan media pembelajaran maka keinginan siswa dan minat dalam belajar akan lebih besar, dengan adanya minat belajar, maka siswa akan semangat pada saat mengikuti proses pembelajaran, apabila sudah adanya semangat dalam mengikuti proses pembelajaran maka siswa akan lebih mudah dalam memahami materi saat proses pembelajaran sedang berlangsung. Media ular tangga merupakan media bermain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu yang dapat membantu meningkatkan kognitif siswa serta semangat belajar siswa.²⁸

Dengan menggunakan media ular tangga akan membantu siswa dalam membaca simbol angka, mengenal warna dan gambar, juga dapat menghitung peluang dadu yang muncul.²⁹ Tujuan permainan ular tangga yakni untuk membantu siswa dalam memahami pelajaran dengan suasana yang menyenangkan, juga memotivasi siswa agar mengulang kembali materi-materi

²⁸ Desi Astut “*Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga*”(Bandar Lampung:Iain Raden Intan Lampung,2017),H.55-57

²⁹ Kurniatisyah “*Pengaruh Penggunaan Media Ular Tangga Pada Kemampuan Mengeal Huruf Abjad Anak Usia 5-6 Tahun Di Kb Melati Putih Kampong Ekan Gayo Lues* ”.(Banda Aceh,Paud Uin Ar-Raniry, 2021).H.20-21

pelajaran sebelumnya yang nantinya akan di uji pada saat pembelajaran menggunakan media ular tangga berlangsung.³⁰

1) Manfaat Media Permainan Ular Tangga

Banyak sekali manfaat media permainan ular tangga, salah satunya yaitu:

- a. Meningkatkan semangat siswa sehingga minat belajar siswa juga akan timbul
- b. Menciptakan interaksi sosial yang lebih dekat antara siswa dan guru
- c. Menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan
- d. Membuat siswa lebih mandiri dalam belajar
- e. Meningkatkan kekompakan antar siswa
- f. Memberikan ilmu dengan cara yang lebih menarik dan menyenangkan
- g. Melatih kesabaran siswa pada saat menunggu giliran
- h. Dapat mengembangkan kreativitas siswa secara individual maupun berkelompok
- i. Membantu siswa mengulang kembali materi yang pernah dipelajari sebelumnya
- j. Mengembangkan daya ingat agar mampu menumbuhkan sikap dan akhlak yang baik.³¹

2) Karakteristik Media Permainan Ular Tangga

Karakteristik media permainan ular tangga yaitu :

- a. Adanya pemain

³⁰ Aminnatul Widyana “Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa”20 Januari 2018 (Pgsd,Amiwidya) H.12

³¹ Ratnaningsih,”Penggunaan Permainan Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar”,(Yogyakarta:Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta,2014) H.6

- b. Adanya tempat untuk melakukan permainan
- c. Adanya aturan saat bermain
- d. Permainan dilakukan oleh dua orang atau secara berkelompok
- e. Adanya papan ular tangga
- f. Adanya dadu untuk di lempar
- g. Pemenang ular tangga ini yakni orang yang paling cepat mencapai petak terakhir.³²

3) Langkah-langkah Dalam Media Permainan Ular Tangga

Menurut Alamsyah said dalam bukunya yang berjudul 95 Strategi Pengajar *Multiple Intelegence* menguraikan beberapa langkah-langkah menggunakan media permainan ular tangga, yaitu:

- a. Setiap siswa melempar dadu secara bergiliran
- b. Apabila dadu menunjukkan angka 4, maka siswa maju berjalan 4 kotak pada permainan ular tangga.
- c. Apabila pion sudah dijalankan, kotak yang berisi pertanyaan dijawab oleh siswa, jika siswa menjawab pertanyaan dengan benar, maka siswa akan mendapatkan poin.
- d. Apabila pion berhenti di mulut ular, maka pion harus mengikuti turunan ular tersebut.

³²Cecep Kustandi Dan Bambang Sutjipto, “*Media Pembelajaran Manual Dan Digital*”,(Bogor: Penerbit Ghalia Indonesia,2011),H.41

- e. Pemenang dari permainan ini adalah siswa yang paling banyak menjawab pertanyaan dengan benar dan terlebih dahulu menyelesaikan permainan ular tangga.³³

Media permainan ular tangga yang diterapkan oleh peneliti pada penulisan ini untuk mencari pengaruh media ular tangga terhadap hasil belajar siswa adalah dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Guru akan membuat beberapa kelompok sebelum memulai permainan.
- b. Setiap perwakilan kelompok akan melakukan hompimpah untuk menentukan siapa yang akan memulai permainan.
- c. Salah satu perwakilan kelompok mengocok dadu kemudian menghitung jumlah mata dadu yang muncul.
- d. Peserta kelompok akan menjalankan pion permainan sesuai dengan jumlah mata dadu yang muncul.
- e. Apabila pion berhenti di mulut ular yang ada pada papan, maka peserta akan turun mengikuti ekor ular.
- f. Apabila pion berhenti di kotak yang berisikan suatu perintah atau pertanyaan, maka anggota kelompok harus melaksanakan perintah tersebut atau menjawab pertanyaan yang telah disediakan. Setiap kelompok akan mendapatkan maksimal 3 pertanyaan.
- g. Apabila ada satu kelompok yang tidak bisa menjalankan perintah yang tertera, maka anggota kelompok akan menerima hukuman sesuai peraturan yang di tetapkan.

³³ Alamsyah Said Dan Andi Budimanjaya “95 Strategi Mengajar Multiple Intelegences Mengajar Sesuai Kerja Otak Dan Gaya Belajar Siswa”(Jakarta:Prenadamedia Group,2015)

- h. Peserta yang menjawab pertanyaan terbanyak dan mencapai *finish* terlebih dahulu adalah pemenangnya.

4) Komponen Pengembangan Media Ular Tangga

Komponen-komponen media ular tangga yang digunakan untuk menunjang kegiatan belajar siswa yaitu:

a. Papan Permainan

Papan permainan berisikan beberapa kotak yang berbentuk persegi biasanya di kombinasikan dengan menggunakan warna warni agar visual papan permainannya lebih menarik, setiap kotak memiliki nomor, ada beberapa kotak yang akan terdapat kartu perintah, setiap peserta yang berhenti di kotak yang berisi kartu perintah, peserta harus membuka kartu tersebut dan melakukan instruksi dari kartu itu. Sesuai dengan nama media permainannya pada papan permainan juga terdapat gambar ular dan tangga, ketika peserta mendapatkan mulut ular, maka peserta harus turun mengikuti ekor ular tersebut, tapi ketika mendapatkan kaki tangga, maka peserta akan naik hingga ke atas ujung tangga.

b. Kartu Perintah

Perbedaan media ular tangga biasa dengan media ular tangga terlihat jelas pada kartu perintah. Pada media permainan ular tangga terdapat kartu perintah yang ada pada beberapa kotak papan permainan, setiap peserta yang berhenti pada kotak perintah maka harus melakukan perintah yang di dapatkan, agar permainan ini lebih menyenangkan, maka apabila tidak adanya anggota kelompok yang dapat melaksanakan perintah, maka akan diberikan hukuman sesuai dengan kesepakatan bersama. Kartu perintah akan menambah variasi dan unsur teka-teki pada

permainan ular tangga, dan membuat permainan menjadi lebih menantang juga menyenangkan.

c. Pion

Dalam permainan ular tangga, pion digunakan sebagai petunjuk tempat posisi pemain, pion pada permainan ular tangga biasanya memiliki berbagai macam bentuk. Pada beberapa variasi permainan, pion dapat menaiki ular atau turun tangga, mengubah posisi pemain dan mempengaruhi hasil permainan.

d. Dadu

Dadu adalah petunjuk bagi peserta dalam menjalankan pionnya, dadu berbentuk kubus dengan masing-masing sisi memiliki mata dadu 1-6. Pengundian dilakukan oleh setiap peserta sebanyak 1 kali, namun jika peserta mendapatkan angka 6 maka dadu boleh di lemparkan sebanyak 2 kali.³⁴ Hasil dadu akan menentukan dengan jumlah langkah yang harus diambil oleh pemain, dan pemain akan menjalankan pion mereka sesuai dengan jumlah langkah yang ditentukan.

5) Kelebihan dan Kekurangan Media Ular Tangga

Setiap media pembelajaran pasti memiliki kelebihan dan kekurangannya. Kelebihan media ular tangga yaitu:

a. Kelebihan

- 1) Media ular tangga dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar karena dengan media ini proses pembelajaran jadi lebih menyenangkan.
- 2) Siswa terlibat langsung dalam proses belajar, sehingga memudahkan siswa memahami materi yang disampaikan.

³⁴ Alamsyah Said Dan Andi Budimanjaya “Strategi Mengajar Multiple Integences Mengajar Sesuai Kerja Otak Dan Gaya Belajar Siswa” (Jakarta: Prenada Media Group,2015)H.240

- 3) Media ular tangga membantu siswa satu sama lain menjadi lebih bersosialisasi.
- 4) Meningkatkan semangat belajar karena dengan media ular tangga belajar jadi lebih menyenangkan.
- 5) Melatih kognitif siswa saat menjumlahkan dadu yang keluar.
- 6) Penggunaa media ular tangga dapat dilakukan di luar kelas maupun di dalam kelas.
- 7) Tidak memerlukan biaya yang mahal dalam membuat media ular tangga
- 8) Mencegah siswa jenuh dan mengantuk karena adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar.³⁵

Selain beberapa kelebihan media ular tangga di atas, media ular tangga juga memiliki beberapa kekurangan, kekurangannya yaitu :

b. Kekurangan

- 1) Kurangnya pemahaman aturan permainan dapat menimbulkan kericuhan
Penggunaan media ular tangga membutuhkan waktu yang lumayan lama.
- 2) Jika siswa turun tangga, kemungkinan akan mendapatkan soal yang sama.
- 3) Media ini tidak cocok digunakan untuk kelas yang jumlah siswanya banyak.
- 4) Bagi siswa yang tidak menguasai materi dengan baik akan mengalami kesulitan saat bermain.³⁶

³⁵ Arief S.Sadiman Dkk, “Media Pendidikan”,(Jakarta:Rajawali Pers,2014),H.78

³⁶ Farit Gunawan “Efektivitas Media Pembelajaran Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 111 Sdn Rejosari 2” H.23

C. Sejarah Media Ular Tangga

Meskipun sudah lama di kenal oleh masyarakat Indonesia, permainan ular tangga bukanlah berasal dari Indonesia, melainkan dari India. Masyarakat india kuno menyebut ular tangga dengan *mokshapat* atau *moksha patam*. Beberapa ahli menyebutkan bahwa permainan ular tangga diciptakan pada abad 13 masehi oleh Saint Gyandev, beliau adalah seorang penyair, Filsuf dan Yogi yang lahir di tahun 1.275 masehi kemudian tutup usia pada tahun 1296 pada saat usia 21 tahun. Pada waktu itu permainan ular tangga digunakan sebagai media bantu kepada anak-anak untuk mengajarkan nilai-nilai ajaran hindu, sebelum dimodifikasi, ular tangga hanya memiliki 75 kotak, dan setiap kotaknya memiliki makna yang berbeda-beda, namun akhirnya permainan ular tangga berkembang menjadi 100 kotak. Jumlah ular pada permainan ular tangga lebih sedikit dari pada jumlah tangga.tangga melambangkan kebajikan dan ular melambangkan simbol kejahatan.³⁷

Permainan ular tangga biasanya identik dengan papan yang bergambarkan ular dan tangga juga warna-warni yang menarik minat anak dalam bermain, tak ayal peminat ular tangga biasanya di identik dengan anak-anak, permainan ini telah banyak mengalami perubahan seiring berkembangnya zaman, kemampuan kerjasama tim dan sportifitas sangat dibutuhkan dalam permainan ini. Media ular tangga merupakan modifikasi dari permainan ular tangga untuk meningkatkan semangat siswa pada saat proses pembelajaran, selain itu media ular tangga juga dapat meningkatkan interaksi belajar siswa dan

³⁷ Bonauli “Permainan Ular Tangga, Dari Mana Sih Asalnya?” Detiktravel, Sabtu,20 Mar 2021 08:15

kreatifitas terhadap prestasi kognitif dengan menggunakan media ular tangga.³⁸

3. Hasil Belajar

Belajar merupakan proses seseorang untuk memperoleh keterampilan, pengetahuan, atau nilai dari pengalaman melalui proses yang dilalui, baik informasi yang di dapat dari seseorang, pendidikan formal, latihan, sumber internet, serta lingkungan sekitar. Belajar bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan membentuk keterampilan yang berguna dalam kehidupan, belajar dapat terjadi dengan bantuan guru, buku, maupun sumber yang lain.³⁹

Gagne berpendapat bahwa “belajar merupakan kegiatan yang kompleks, yaitu hasil belajar berupa kemampuan dan orang setelah belajar akan memiliki pengetahuan, keterampilan sikap dan nilai.”⁴⁰

Hasil belajar merupakan ketercapaian berupa tujuan yang diinginkan setelah melalui proses belajar. Selain perubahan sikap, keterampilan, pengetahuan dan tingkah laku, hasil belajar juga bisa berupa sesuatu yang dicapai melalui proses belajar seperti tugas dan proyek. Hasil belajar dapat dikatakan ukuran sukses dari proses belajar, dan menunjukkan sejauh mana seseorang telah berhasil memahami dan mengaplikasikan materi yang telah dipelajari.⁴¹

Pendapat diatas menunjukkan bahwa hasil belajar memiliki pengaruh yang besar terhadap aspek kehidupan siswa. Hasil belajar merupakan suatu hasil berupa angka yang telah di capai setelah mengikuti proses belajar mengajar dalam bidang

³⁸Suppiah Nachiappan “*Snack And Ladder Games In Cognition Development On Students Wits Learning Difficulties*” (American Research Institute”Juni 2014) H.217-229.

³⁹ Rusman “*Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*” Jakarta 2012,Rajawali Pers

⁴⁰ Dimiyati Dan Mudjiono “*Belajar Dan Pembelajaran*” (Jakarta:Rineka Cipta,2009),H. 10

⁴¹ Hamalik “*Proses Belajar Mengajar*” (Jakarta,Pt Bumi Aksara,2006)

tertentu. Maka dari itu peran guru sangat penting dalam membimbing, mendorong dan membantu siswa untuk mencapai hasil belajar yang diinginkan.

Menurut Slameto, ada beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar, yaitu:

- 1) Faktor internal, faktor internal terdiri dari faktor jasmani dan psikologis.
- 2) Faktor eksternal, faktor eksternal yaitu kondisi lingkungan sekitar.
- 3) Faktor pendekatan belajar, yaitu upaya belajar siswa yang meliputi metode atau strategi yang digunakan agar siswa dapat dengan mudah memahami materi-materi pelajaran.⁴²

Hasil belajar dapat tercapai apabila siswa sudah memahami materi yang diberikan oleh guru, selain itu, hasil belajar akan turut serta dalam membentuk pribadi individu menjadi lebih baik. Salah satu faktor internal yang berpengaruh terhadap hasil belajar adalah motivasi belajar. Adanya motivasi atau semangat belajar yang kuat maka akan membuat siswa belajar dengan tekun dan lebih fokus, yang pada akhirnya akan terwujud dalam hasil belajar siswa. Motivasi dalam pengertian umum digunakan untuk mengungkapkan minat yang menggebu-gebu untuk meraih suatu tujuan.⁴³

Motivasi merupakan perasaan kuat yang di alami oleh setiap orang untuk melakukan sesuatu dengan perasaan yang senang dan sungguh-sungguh. Motivasi di dalam proses pembelajaran dapat di artikan dengan keinginan yang menimbulkan untuk belajar, dengan adanya semangat belajar maka terciptanya dorongan untuk terus belajar. Semangat belajar pada siswa dapat membantu siswa untuk meraih suatu tujuan dalam pembelajaran, sehingga siswa terdorong untuk

⁴² Muhibbin Syah, "Psikologis Belajar", (Jakarta: Bumi Aksara 2011), H. 132

⁴³ Yahya, Harun, "Zeal And Enthusiasm Described In The Qur'an" (Surabaya: Risalah Gusti, 2003), 5.

belajar dan memahami setiap pelajaran. Dengan adanya minat belajar maka siswa akan timbul rasa bersungguh-sungguh dalam belajar, maka dari itu kita sebagai pendidik harus mencari strategi pembelajaran yang tepat untuk siswa agar siswa berkeinginan tinggi dalam belajar.

1) Strategi Semangat Belajar siswa

Berikut adalah beberapa strategi yang dapat dilakukan agar dapat membangkitkan semangat belajar siswa.

a) Membangkitkan minat belajar siswa

Hal yang paling utama saat mengajar yakni menarik minat belajar siswa dalam belajar. Dengan adanya minat belajar maka siswa akan timbul rasa bersungguh-sungguh dalam belajar, maka dari itu kita sebagai pendidik harus mencari strategi pembelajaran yang tepat untuk siswa agar siswa berkeinginan tinggi dalam belajar.

b) Mendorong rasa keingintahuan siswa

Salah satu taktik yang dapat digunakan oleh pendidik dalam mendorong rasa ingin tau peserta didik dalam belajar yakni dengan menggunakan salah satu metode pembelajaran yang menarik, maka dari itu sebagai seorang pendidik harus memiliki sifat kreatif dan terampil dalam mengajar.

c) Menggunakan media yang menarik

Banyak sekali hambatan yang dialami siswa dalam memahami pembelajaran, siswa yang mudah bosan dan mengantuk adalah hambatan yang sering terjadi kepada hampir seluruh siswa, sebagai pendidik kita harus mampu

menggunakan taktik mengajar agar mencegah kejenuhan siswa dalam belajar, salah satunya dengan mencari media pembelajaran yang menarik.⁴⁴

2) Manfaat Hasil Belajar

Berdasarkan hasil belajar siswa, dapat diketahui sejauh mana kemampuan dan perkembangan yang dimiliki siswa di sekolah. Hasil belajar juga harus meningkat seiring berjalannya waktu, manfaat hasil belajar yaitu :

- a. Sebagai ukuran keberhasilan belajar: Hasil belajar membantu menentukan sejauh mana tujuan pembelajaran tercapai.
- b. Sebagai dasar evaluasi: Hasil belajar digunakan untuk mengevaluasi keberhasilan program pembelajaran dan menentukan arah perbaikan.
- c. Sebagai alat motivasi: Hasil belajar yang positif dapat memberikan motivasi tambahan bagi siswa untuk terus belajar dan mencapai prestasi yang lebih baik.
- d. Sebagai dasar penentuan kebijakan: Hasil belajar juga digunakan sebagai penentuan kebijakan karena dengan adanya hasil belajar maka kita akan memiliki pandangan yang baru atas suatu hal
- e. Sebagai dasar perencanaan: Hasil belajar digunakan sebagai dasar untuk membuat perencanaan pembelajaran yang lebih baik dan efektif.⁴⁵

Untuk mendapatkan hasil belajar yang baik, berikut adalah beberapa tips yang dapat diterapkan:

⁴⁴ Setyowati "Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII Smpn 13 Semarang" Semarang 2007 H.8

⁴⁵ Nana Sudjana Dan Ibrahim, 2015,"Penelitian Dan Penilaian Pendidikan", Bandung:Sinar Baru Algesino,H.3

- a. Menentukan tujuan belajar yang jelas: Menentukan tujuan belajar yang jelas akan membantu fokus dan memotivasi siswa untuk belajar.
- b. Menggunakan metode belajar yang sesuai: Menggunakan metode belajar yang sesuai dengan gaya belajar siswa akan membantu memahami materi dengan lebih baik.
- c. Belajar secara teratur dan konsisten: Belajar secara teratur dan konsisten dapat membantu mempertahankan dan meningkatkan hasil belajar.
- d. Mencari bantuan jika diperlukan: Jika siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi, segeralah mencari bantuan dari guru atau teman.
- e. Menerapkan materi yang dipelajari: Menerapkan materi yang dipelajari dalam situasi nyata dapat membantu memahami dan mengingat materi dengan lebih baik.
- f. Berkolaborasi dengan teman: Berkolaborasi dengan teman dalam belajar dapat membantu memahami materi dan memperkuat hasil belajar.
- g. Istirahat yang cukup: Istirahat yang cukup dapat membantu menjaga konsentrasi dan memperkuat hasil belajar.⁴⁶

4. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

Ilmu pengetahuan alam (IPA) adalah cabang ilmu pengetahuan yang memiliki karakteristik khusus yaitu mempelajari tentang fenomenal alam baik berupa kejadian atau kenyataan dan hubungan sebab akibat. Pada awalnya IPA diperoleh dan dikembangkan berdasarkan percobaan (induktif) namun

⁴⁶ Para Ahli Neurosains, "13 Cara Belajar Efektif Paling Ampuh" 2020

perkembangan IPA semakin berkembang berdasarkan teori (deduktif).⁴⁷

Saat ini objek kajian IPA semakin luas, meliputi konsep IPA, proses, nilai, dan sikap ilmiah. Menurut pendapat Setia Ningsih dan Munawar S, IPA merupakan pengetahuan, gagasan dan konsep dari hasil kegiatan manusia yang terorganisasi tentang dirinya dan alam sekitar, melalui IPA kita dapat memahami fenomena alam yang terjadi di sekitar kita lalu mengembangkan dan memanfaatkannya.⁴⁸

Pelajaran IPA umumnya mempelajari mengenai alam semesta, benda-benda yang ada di permukaan bumi, didalam perut bumi dan diluar angkasa, baik yang dapat di amati indera maupun yang tidak dapat di amati dengan indera. IPA atau ilmu ke alaman adalah ilmu tentang dunia zat, baik makhluk hidup maupun benda mati yang diamati.

Adapun pendapat lain mengatakan bahwa IPA adalah suatu kumpulan pengetahuan tersusun secara sistematis, dan dalam penggunaannya secara umum terbatas pada gejala-gejala alam. Perkembangannya tidak hanya ditandai oleh adanya kumpulan fakta, tetapi oleh adanya metode ilmiah dan sikap ilmiah. Dari penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa IPA adalah suatu kumpulan teori yang sistematis, penerapannya secara umum terbatas pada gejala-gejala alam, lahir dan berkembang melalui metode ilmiah seperti obsevasi dan eksperimen serta menuntut sikap ilmiah seperti rasa ingin tahu, terbuka, jujur, dan sebagainya.⁴⁹

⁴⁷ Putu Ryantika, "Penerapan Model Pembelajaran Tebak Kata Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa" E-Journal Pgsd Unv Pendidikan Ganesha Mimbar 2016, H.4-22

⁴⁸ Setianingsih Dan Munawar S, "Pembelajaran Ipa Disekolah Dasar" (Jakarta:Pt Indeks,2010)H.60

⁴⁹ Trianto, "Model Pembelajaran Terpadu" (Jakarta: Bumi Aksara, 2014), Hlm. 136-137

Pembelajaran IPA di SD bertujuan untuk memberikan pemahaman awal tentang alam semesta dan fenomena yang ada di dalamnya. Pelajaran IPA di SD biasanya diajarkan melalui eksperimen sederhana, demonstrasi, dan pengamatan langsung di alam. Hal ini bertujuan agar siswa tidak berpikir bahwa pembelajaran IPA hanya kumpulan pengetahuan yang berupa fakta, konsep, atau prinsip saja, tetapi pembelajaran IPA juga merupakan suatu proses penemuan dan pembentukan sikap ilmiah.⁵⁰ Selain itu, kegiatan pembelajaran dilakukan di luar kelas seperti observasi lingkungan, pengamatan lingkungan sekitar, dan kunjungan ke tempat-tempat seperti museum sains atau kebun binatang.

Tujuan melakukan pembelajaran IPA di luar kelas untuk siswa SD dapat beragam, namun beberapa tujuan umumnya adalah:

a. Memperluas wawasan siswa

Siswa dapat belajar mengenai konsep ilmiah dalam lingkungan yang berbeda dari buku teks. Siswa dapat melihat secara langsung penerapan konsep kehidupan secara nyata, selain itu, siswa juga dapat mengalami sendiri bagaimana hal-hal yang dipelajari dalam kelas dapat berhubungan langsung dengan lingkungan sekitar mereka.

b. Pengembangan keterampilan observasi

Dengan melihat secara langsung dan mencatat apa yang mereka lihat, siswa dapat belajar untuk memperhatikan secara detail yang mungkin tidak dapat dilihat siswa ketika di kelas. Siswa juga dapat belajar mengamati dan mencatat fenomena alam secara langsung.

⁵⁰ Hidayah, Prastyaning "Pengembangan Media Sepeda (System Peredaran Darah) Dalam Pembelajaran Ipa Di Sd" (Internasional Journal Of Elementary Education, 2018) H.306-310

c. Pengembangan keterampilan analisis

Siswa dapat belajar menganalisis data yang di kumpulkan secara langsung dan mencari hubungan yang mungkin terjadi. Hal ini bertujuan memberikan pemahaman terhadap siswa bagaimana sains membantu kita dalam memahami dunia sekitar.

d. Meningkatkan rasa ingin tahu

Selain menyenangkan, aktivitas di luar kelas dapat membantu meningkatkan minat siswa dalam belajar IPA. Dengan melihat dan mengalami secara langsung hal-hal yang mereka pelajari dapat membantu siswa merasa terlibat dan tertarik dalam subjek tersebut.

e. Memperkuat keterampilan kerjasama

Aktivitas di luar kelas dapat melibatkan kerjasama dan kepemimpinan dalam kelompok. Hal ini membantu siswa untuk bekerja sama dengan orang lain dan memperkuat interpersonal mereka.⁵¹

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan pengertian IPA, yaitu IPA merupakan pengetahuan yang mempunyai kebenaran melalui metode ilmiah baik secara deduktif maupun induktif. IPA juga mempelajari tentang segala sesuatu yang terdapat di alam baik tentang gejala alam ataupun kandungan suatu zat. Tugas utama guru IPA adalah untuk melaksanakan proses pembelajaran IPA. Proses pembelajaran IPA terdiri atas tiga tahap, yaitu perencanaan proses pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran, dan penilaian hasil pembelajaran.

⁵¹ Yogik Priyanto “Pengaruh Pembelajaran Luar Kelas Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas 3 Sd Pada Pelajaran Ipa”(Universitas Muhammadiyah Sidoarjo,2018)

1). Tujuan Pembelajaran IPA

Mata Pelajaran IPA di SD/MI bertujuan agar siswa memiliki kemampuan sebagai berikut:

- 1) Memperoleh keyakinan terhadap kebesaran Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaan, keindahan, dan keteraturan alam ciptaan- Nya.
- 2) Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
- 3) Mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif, dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi, dan masyarakat.
- 4) Mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah, dan membuat keputusan. Meningkatkan kesadaran untuk berperan serta dalam memelihara, menjaga, dan melestarikan lingkungan alam. Meningkatkan kesadaran untuk menghargai alam dan segala keteraturannya sebagai salah satu ciptaan Tuhan.
- 5) Memperoleh bekal pengetahuan, konsep, dan keterampilan IPA sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan ke SMP/MTs. Sebagai persiapan dan latihan dalam menghadapi kenyataan hidup dalam masyarakat, karena siswa telah dilatih keterampilan dan berfikir logika dalam memecahkan berbagai masalah dalam kehidupan.⁵²

Berdasarkan uraian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran IPA di SD adalah kemampuan siswa untuk memiliki sikap ilmiah

⁵² Rianto, “*Model Pembelajaran Terpadu*”, H. 150

dan terproses secara ilmiah pula terhadap berbagai aspek dalam kehidupan sehari-hari dan lingkungan alam sekitar manusia dengan melakukan penyelidikan-penyelidikan ilmiah alam membuktikan teori.

2). Bentuk-Bentuk Pembelajaran IPA

Bentuk-bentuk pembelajaran IPA antara lain:

- 1) Objek yang dikaji berupa benda-benda kongkrit yang terdapat di alam, benda-benda tersebut dapat dideteksi dengan panca indra, misal dapat dilihat, didengar, dirasakan. Dapat berupa benda padat, cair, dan gas.
- 2) Dikembangkan dengan pengalaman empiris (pengalaman nyata), dalam arti pengalaman yang dapat dirasakan oleh setiap orang. Melalui langkah yang sistematis, maksudnya siapa pun yang membuktikan jika melalui cara-cara, situasi, dan kondisi sama akan dihasilkan produk yang sama pula.
- 3) Cara berpikir dengan menggunakan logika, misalnya berpikir secara induktif, artinya berpikir dengan menarik kesimpulan dari hal-hal yang khusus menjadi ketentuan umum, contoh manusia pasti mati, hewan pasti mati, tumbuhan pun juga mati, dapat ditarik kesimpulan bahwa semua makhluk hidup pasti akan mati. Selain berpikir secara induktif, juga berfikir secara deduktif, artinya berfikir dengan menarik kesimpulan dari hal-hal umum menjadi ketentuan yang berlaku khusus.

- 4) Hasilnya objektif, hanya memihak pada kebenaran ilmiah, berupa hukum-hukum yang berlaku untuk umum.⁵³

5. Penelitian Yang Relevan

Berdasarkan penelusuran yang saya cari dari beberapa sumber terhadap penelitian terdahulu, maka terdapat beberapa penelitian yang hampir seialur dengan tema kajian penelitian ini. Berikut beberapa hasil penelusuran tentang penelitian terdahulu yang berkaitan dengan tema penelitian ini.

1. Berdasarkan penelitian yang berjudul **“Pengaruh Penggunaan Ular Tangga Cobaku Terhadap Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar”** yang ditulis oleh Ulfa Amalia Amarta dan Julianto pada tahun 2018. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa permainan edukasi ular tangga terdapat pengaruh dengan penggunaan media ular tangga cobaku pada pelajaran IPA di sekolah dasar. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya, penelitian sebelumnya mencari pengaruh penggunaan ular tangga cobaku, sedangkan pada penelitian ini hanya menggunakan media ular tangga aja.⁵⁴
2. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Pipin Dwi Saputri, M. Soepriyadi Djoko Laksana, dan Tri Wahyuni Chasanatun pada tahun 2022 dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Media Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Kelas 5 Di SDN 01 Manisrejo”**. Menyatakan bahwa terdapat pengaruh media

⁵³ Wasih Djojosoediro, *“Kedudukan Ipa Sebagai Proses, Produk dan Sikap Ilmiah”* Unesa 2012, H.27-37

⁵⁴ Ulfa Amalia Amarta, Julianto, *“Pengaruh Penggunaan Media Ular Tangga Cobaku Terhadap Hasil Belajar Ipa Di Sekolah Dasar”* 2018

pembelajaran terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika kelas 5 SDN 01 Manisrejo. Hal ini dapat dilihat dari adanya perubahan terhadap hasil belajar matematika setelah belajar menggunakan media ular tangga, hasil belajar siswa terlihat meningkat. Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan media ular tangga untuk mencari pengaruh media permainan ular tangga terhadap hasil belajar siswa, namun perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah pada penelitian ini peneliti mencoba mencari pengaruh permainan ular tangga pada pelajaran IPA dan pada penelitian terdahulu mencari pengaruh media ular tangga terhadap pembelajaran matematika.⁵⁵

3. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Hargiah Anggun Pratiwi pada tahun 2013 dengan judul **“Pengaruh Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan di Kelas IV Sekolah Dasar”** dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh dari penggunaan metode permainan ular tangga terhadap hasil belajar pendidikan kewarganegaraan siswa kelas IV. Pada penelitian tersebut dinyatakan bahwa besar pengaruh dari metode permainan ular tangga terhadap hasil belajar pendidikan kewarganegaraan siswa kelas IV adalah sebesar 0,88 dengan kategori tinggi. Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Hargiah Anggun Pratiwi dengan penelitian ini adalah untuk mencari pengaruh

⁵⁵Pipin Dwi Saputri, M.Soepriyadi Djoko Laksana, Dan Tri Wahyuni Chasanatun “Pengaruh Penggunaan Media Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Kelas 5 Di Sdn 01 Manisrejo” 2022

penggunaan media ular tangga terhadap hasil belajar siswa, namun perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah pada penelitian ini peneliti mencoba mencari pengaruh permainan ular tangga pada pelajaran IPA dan penelitian yang dilakukan oleh Hargiah Anggun Pratiwi adalah pada pelajaran pendidikan kewarganegaraan.⁵⁶

4. Penelitian yang dilakukan oleh Neni Sri Nurhayani, Maria Hidayanti, Syafa'tun Nahriyah dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Media Ular Tangga Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas III Pada Mata Pelajaran PAI”** menyatakan bahwa penggunaan media ular tangga dikatakan dapat meningkatkan minat belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari total skor yang tinggi berjumlah 2.861 siswa yang mayoritasnya menjawab sangat setuju pada item pernyataan angket media ular tangga, setelah dilakukan analisis regresi sederhana terbukti bahwa koefisien determinasi menunjukkan bahwa sebesar 70,7% mampu mempengaruhi minat belajar siswa dengan menggunakan media ular tangga. Persamaan yang dilakukan oleh peneliti terdahulu dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan media ular tangga dan mencari pengaruh media ular tangga terhadap siswa. Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah penelitian terdahulu mencari pengaruh media ular tangga terhadap minat belajar siswa kelas III pada pelajaran PAI, sedangkan penelitian ini mencari pengaruh media ular tangga terhadap hasil belajar

⁵⁶ Hargiah Anggun Pratiwi *“Pengaruh Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Di Kelas Iv Sekolah Dasar”* 2013

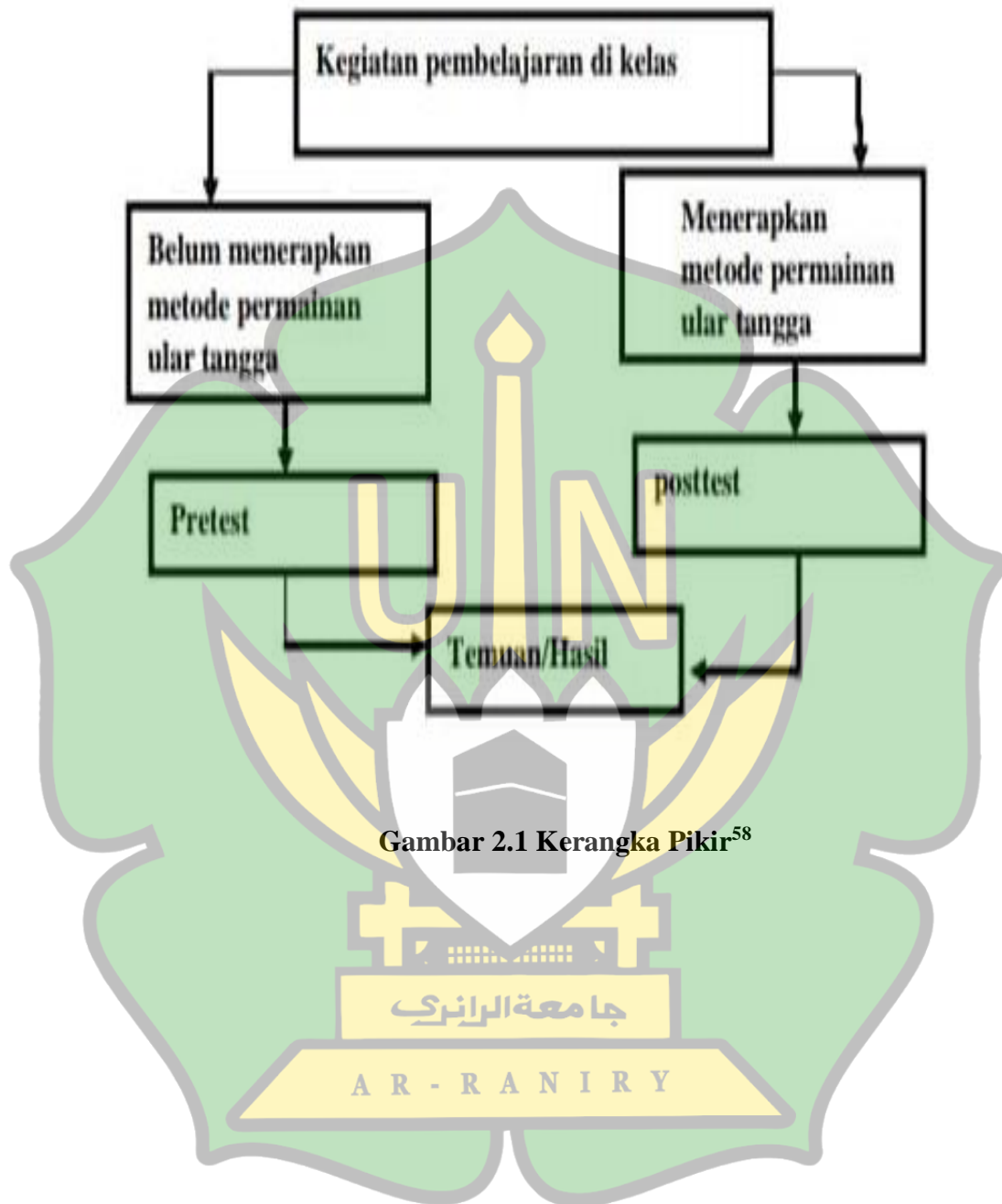
siswa pada pelajaran IPA.⁵⁷

6. Kerangka Pikir

Penelitian ini mengambil kasus mengenai rendahnya hasil belajarsiswa dalam pembelajaran IPA di SD Negeri 4 Bandar Baru Pidie Jaya. Pembelajaran IPA adalah pembelajaran kontekstual yang diterapkan dalam kehidupan sehari-hari maka diharapkan kepada siswa agar dapat memahami juga menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Apabila hasil belajar siswa rendah, maka akan menjadi kesulitan siswa untuk memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Terkait dengan permasalahan di atas maka penggunaan media pembelajaran yang di anggap sesuai dengan kebutuhan siswa dalam pembelajaran IPA untuk meningkatkan hasil belajar yaitu dengan menggunakan media pembelajaran permainan ular tangga. Dikarenakan permainan ini bukanlah permainan asing lagi bagi siswa, jadi pendidik lebih mudah dalam mengarahkan siswa pada saat proses pembelajaran menggunakan media ular tangga berlangsung. Dengan menggunakan media ular tangga dalam pembelajaran IPA diharapkan dapat meningkatkan semangat siswa pada saat proses pembelajaran dan akan membuat hasil belajar siswa lebih optimal, dengan adanya semangat dalam belajar maka timbulnya minat siswa dalam belajar, dan siswa dapat lebih mudah menerima pengajaran IPA yang diberikan oleh pendidik. Berdasarkan uraian di atas, maka dapat digambarkan kerangka pikir penelitian tentang pengaruh media ular tangga terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA, sebagai berikut:

⁵⁷ Neni Sri Nurhayani Dkk “Pengaruh Penggunaan Media Ular Tangga Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas Iii Pada Mata Pelajaran Pai” 2021



Gambar 2.1 Kerangka Pikir⁵⁸

⁵⁸<https://Images.App.Goo.Gl/9mkmwmeckphlkvhyk9> Diakses Pada Tanggal 15 Desember 2022

BAB III

METODELOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan bentuk *pre eksperimental*. *Pre eksperimental* ini tidak adanya variabel kontrol maka dari itu hasil eksperimen dependen tidak dipengaruhi oleh variabel independen, penelitian ini masih terdapat pengaruh variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen. Adapun desain yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *one group pretest posttest design*.⁵⁹

Penelitian berbentuk *pre-eksperimental design (pra eksperimen)* dengan desain yang digunakan adalah desain kelompok tunggal dimana terdapat satu kelompok saja tanpa adanya kelompok perbandingan. Desain ini dijadikan subjek penelitian dan diberikan perlakuan kepada satu kelas dengan menerapkan model pembelajaran ular tangga, kelas tersebut dinamakan dengan kelas kontrol, pertama-tama penelitian akan dilakukan dengan memberikan *pretest* berupa kuesioner untuk melihat kemampuan dasar siswa, setelah itu akan diberikan perlakuan dengan menerapkan media ular tangga saat proses pembelajaran. Untuk melihat perubahan kemampuan siswa setelah menerapkan media ular tangga saat proses pembelajaran, maka siswa akan diberikan *posttest*. Desain *one group pretest-posttest* bertujuan untuk mengetahui pengaruh media ular tangga terhadap hasil belajar siswa. Rancangan penelitian ini dapat digambarkan dalam tabel

⁵⁹Prof.Dr.Sugiono, "Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D", Alfabeta:Bandung 2016.H.74

berikut.

Tabel 3.1 Rancangan Penelitian

<i>Group</i>	<i>Pretest</i>	Perlakuan	<i>Posttest</i>
Eksperimen	C1	x	C2

Keterangan :

C1 = *pretest* yaitu sebelum perlakuan

X = perlakuan

C2 = *posttest* yaitu setelah diberikan perlakuan.

Penelitian ini hanya menggunakan satu kelas sebagai sampel penelitian. Kelas ini berfungsi sebagai kelas kontrol (sebelum diberikan perlakuan) dan merupakan kelas eksperimen (setelah diberikan perlakuan). Data yang diperoleh sebelum perlakuan baik berupa hasil tes atau lainnya dianggap sebagai data dari kelompok kontrol yakni berupa *pretest*, sedangkan data setelah diberikan perlakuan dianggap sebagai data dari kelompok eksperimen yakni berupa *posttest*.

B. Identifikasi Variabel Penelitian

Variabel penelitian merupakan objek peneliti yang memiliki variasi antara satu objek dengan objek yang lainnya.⁶⁰ Pada penelitian ini variabel yang digunakan adalah sebagai berikut.

1. Variabel Bebas

Variabel bebas merupakan variabel yang menjadi timbulnya variabel terikat. Peneliti menentukan variabel bebasnya adalah penggunaan media ular tangga.

⁶⁰Sugiono, "Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D" (Bandung: Alfabeta, 2016), H.38

2. Variabel Terikat

Variabel terikat merupakan variabel yang menjadi akibat. Peneliti menentukan variabel terikatnya adalah hasil belajar siswa.

C. Lokasi, Populasi dan Sampel Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini dilakukan di SD Negeri 4 Bandar Baru Pidie Jaya. Tepatnya di Desa Dayah Nyong Kecamatan Bandar Baru Kabupaten Pidie Jaya. Sekolah ini berada pada posisi yang strategis yaitu disisi jalan dekat dengan tempat tinggal masyarakat.

2. Populasi Penelitian

Populasi tidak hanya terdiri dari manusia, namun dapat berupa objek dan benda-benda yang ada di alam yang memiliki karakteristik tertentu.⁶¹ Singkatnya populasi adalah seluruh objek yang berada dalam suatu wilayah yang sama. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa yang bersekolah di SD Negeri 4 Bandar Baru Pidie Jaya yang berjumlah 144 siswa diantaranya terdapat siswa laki-laki 71 orang dan siswa perempuan 73 orang, yang terdiri dari kelas 1 sampai kelas 6.

3. Sampel Penelitian

Sampel merupakan sebagian dari jumlah populasi.⁶² Apabila populasi terlalu banyak dan ada beberapa kendala lain, maka sampel diambil bertujuan untuk mewakili populasi untuk diteliti, peneliti tidak mungkin mempelajari semua

⁶¹ Prof Sugiono “*Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*” Alfabeta, Bandung, 2016 H.80

⁶² Prof. Dr. Sugiyono “*Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*” (Bandung: Alfabeta, 2016) H.61

populasi karena keterbatasan waktu, dana dan tenaga. Sehingga peneliti hanya mengambil beberapa sampel dari peneliti, oleh karena itu sampel harus *representatif* (mewakili).⁶³ Pada penelitian ini peneliti menggunakan metode *nonprobability sampling* dengan teknik *purposive sampling*. *Purposive sampling* yaitu mengambil sampel sumber data dengan mempertimbangkan hal-hal tertentu.⁶⁴ Pertimbangan dalam memilih sampel yang ditentukan oleh peneliti yaitu :

1. Siswa dengan nilai hasil belajar IPA yang rendah.
2. Siswa yang memang memiliki semangat belajar yang rendah berdasarkan pengamatan peneliti dan wali kelas.
3. Siswa yang kurang antusias saat proses pembelajaran berlangsung berdasarkan pengamatan peneliti dan wali kelas.

Tujuan dari *purposive sampling* untuk menghasilkan sampel yang dapat mewakili populasi. Ketika memilih sampel, tehnik *purposive sampling* mengandalkan penilaian yang ditentukan oleh peneliti untuk berpartisipasi dalam penelitian.⁶⁵ Peneliti mengambil sampel kelas V SD Negeri 4 Bandar Baru Pidie Jaya dikarenakan melihat hasil belajar siswa yang rendah dan siswa terlihat pasif saat proses belajar. Sampel pada penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri 4 Bandar Baru Pidie Jaya yang berjumlah 26 orang, siswa laki-laki berjumlah 12 orang dan perempuan yang berjumlah 14 orang.

⁶³ Prof Sugiono “*Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*” H.81

⁶⁴ Prof Sugiono “*Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*” Alfabeta,Bandung,2016 H.218-219

⁶⁵ Merdeka.Com “*Purposive Sampling Adalah Teknik Pengambilan Sampel Ciri Khusus,Wajib Tahu*” Jatim 14 Desember 2020 17:30. Edelweis Lararenjana

D. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat ukur untuk mengumpulkan data dalam suatu penelitian yang akan dilakukan, sugiyono mengatakan bahwa instrument merupakan alat ukur dalam penelitian yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati.⁶⁶ Instrumen penelitian yang digunakan oleh peneliti dalam pengumpulan data adalah alat atau fasilitas, yang bertujuan agar mempermudah pekerjaan dan hasilnya lebih mudah untuk diolah.⁶⁷ Instrumen merupakan salah satu perangkat yang digunakan dalam mencari jawaban pada suatu penelitian.

Adapun instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah soal tes berupa *pretest* dan *posttest*, lembar observasi dan dokumentasi.

1). Soal Tes

Tes merupakan pertanyaan-pertanyaan yang diberikan kepada siswa untuk mendapatkan jawaban dari siswa baik dalam bentuk lisan maupun tulisan.⁶⁸ Koyan mengemukakan bahwa tes merupakan instrumen yang terdiri dari pertanyaan atau tugas yang dapat digunakan untuk mengukur perilaku siswa menggunakan bantuan skala tertentu.⁶⁹

Dalam penelitian ini, soal tes yang diberikan kepada siswa ada dua tahap, yang pertama soal *pretest*, yaitu soal yang diberikan sebelum menerapkan pembelajaran menggunakan media ular tangga, yang kedua soal *posttest*, yaitu soal yang diberikan kepada siswa setelah belajar menggunakan media ular tangga.

⁶⁶ Sugiyono, "Metode Penelitian Pendidikan : Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D" ..H.148

⁶⁷ Suharsimi Arikunto, "Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan". (Jakarta: Bumi Aksara, 2007).H.185

⁶⁸ Sudjana " Media Pengajaran (Penggunaan Dan Pembuatannya), (Bandung:Sinar Baru Algensindo 2013) H.35

⁶⁹ Koyan "Asesmen Dalam Pendidikan" (Singaraja:Program Pascasarjana Upg 2011) H.7

Soal tersebut diberikan bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa pada pelajaran IPA. Soal tes yang diberikan berbentuk pilihan ganda mengenai materi pengaruh kalor terhadap wujud benda. Nilai yang diperoleh dari tes inilah yang akan diambil sebagai data penelitian. Metode ini digunakan oleh peneliti untuk mendapatkan data yang lebih akurat, sehingga peneliti dapat mengamati secara langsung data di lapangan yang berkaitan dengan hasil belajar siswa ketika proses pembelajaran menggunakan media ular tangga berlangsung.

2). Lembar Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data yang dapat dilakukan dengan meneliti ataupun mengamati suatu objek ketika proses penelitian sedang berlangsung.⁷⁰ Pengumpulan data menggunakan instrumen lembar observasi dilakukan dengan mengamati secara langsung saat proses penerapan media ular tangga itu di aplikasikan kepada siswa. Observasi sebagai alat evaluasi banyak digunakan untuk menilai tingkah laku individu atau proses terjadinya suatu kegiatan yang dapat diamati.⁷¹ Peneliti tidak hanya melihat dan mengamati, namun mendokumentasikan nya melalui foto, video, menghitung bahkan mencatat kejadian yang berlangsung di lapangan.⁷²

Penelitian ini menggunakan observasi *sistematis* dikarenakan peneliti memiliki pedoman sebagai instrumen pengamatannya, pedoman observasi berisi sebuah daftar jenis kegiatan yang dilakukan oleh siswa ketika pembelajaran menggunakan media ular tangga dilakukan. Instrumen yang akan digunakan oleh

⁷⁰ Sugiono, "Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D".H.203

⁷¹ Djaali, Pudji Muljono, "Pengukuran Dalam Bidang Pendidikan" (Jakarta:Pt Gramedia Widia Sarana,2008)H.16

⁷² Fakhriyan Ardyanto " Observasi Adalah Sebuah Instrument Penelitian" ,Liputan 6,Jakarta,2 Juli 2022, 10.16

peneliti untuk metode observasi ini adalah lembar observasi *checklist*, yang ditujukan kepada siswa. Metode ini digunakan oleh peneliti untuk mendapatkan data yang lebih akurat, sehingga peneliti dapat mengamati dan mencatat secara langsung data di lapangan yang berkaitan dengan hasil belajar siswa ketika proses pembelajaran menggunakan media ular tangga berlangsung.

3). Dokumentasi

Dokumentasi adalah mencari hal-hal atau variable yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, agenda dan sebagainya.⁷³ Dokumen yang dikumpulkan pada penelitian ini berupa data data yang berkaitan dengan penelitian seperti guru sekolah, perangkat pembelajaran, foto-foto kegiatan siswa di kelas dan lain-lain.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang peneliti maksud disini adalah cara-cara yang ditempuh atau alat-alat yang digunakan oleh peneliti dalam membantu untuk mengumpulkan data.⁷⁴ Dalam penelitian ini teknik dalam pengumpulan data yaitu menggunakan soal tes, observasi dan dokumentasi.

1). Soal Tes

Dalam hal ini, peneliti melakukan teknik pengumpulan data dengan menggunakan soal *pretest* dan soal *posttes*.

a. *Pretest*

Pretest merupakan soal tes yang diberikan sebelum penerapan belajar

⁷³ Suharsimi Arikunto, "Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek", (Jakarta: Rineka Cipta, 2016), H. 231.

⁷⁴ Deni Darmawan "Metode Penelitian Kuantitatif" (Bandung:Remaja Rosdakarya, 2013),H.159

menggunakan media ular tangga dilakukan. Soal tes pertama berupa *pretest* yang terdiri dari 15 soal pilihan ganda. Hal ini bertujuan untuk melihat hasil belajar siswa mengenai materi pengaruh kalor terhadap wujud benda.

b. Posttest

Posttest merupakan soal tes yang diberikan setelah penerapan belajar menggunakan media ular tangga dilakukan. Tes kedua berupa *posttest* yang diberikan setelah penerapan media ular tangga, soal tes yang diberikan sama dengan soal *pretest*, hal ini bertujuan melihat pengaruh media ular tangga terhadap pelajaran IPA pada materi pengaruh kalor terhadap wujud benda.

2). Lembar Observasi

Menurut Gulo, observasi adalah metode pengumpulan data dimana peneliti mencatat informasi sebagaimana yang mereka saksikan selama penelitian.⁷⁵ Dalam penelitian ini, observasi digunakan untuk mengumpulkan data mengenai pengaruh penggunaan media pembelajaran ular tangga terhadap hasil belajar siswa.

Pengamatan dilakukan dengan *observasi partisipan*, dimana peneliti ikut terlibat dalam proses pembelajaran sehingga akan memperoleh informasi yang akurat sebagai sumber data penelitian.⁷⁶ Dengan cara terjun secara langsung ke lapangan maka peneliti akan memperoleh data yang lebih tajam dan lengkap dengan cara mengamati langsung proses pembelajaran. Hal ini bertujuan untuk mendapatkan informasi yang tepat mengenai pengaruh hasil belajar melalui media

⁷⁵ Gulo, "Metodologi Penelitian" (Jakarta: Grasindo, Cet. 1, 2002) H. 16

⁷⁶ Juliansyah Noor, "Metodologi Penelitian" Cetakan 1 (Jakarta: Kencana Tahun 2011) H. 140

ular tangga.

3.) Dokumentasi

Peneliti melakukan pengamatan secara langsung terhadap kegiatan proses pembelajaran di SD Negeri 4 Bandar Baru Pidie Jaya. Maka dari itu peneliti mengabadikan moment tersebut menggunakan teknik dokumentasi. Teknik dokumentasi dalam penelitian ini adalah berupa data yang berkaitan dengan penelitian seperti foto-foto siswa saat belajar menggunakan media ular tangga. Dokumentasi digunakan untuk membantu mengumpulkan data dalam penelitian.

F. Teknik Analisis Data

Tahap analisis data adalah tahap yang paling penting dalam suatu penelitian, dalam penelitian ini peneliti melakukan teknik analisis data menggunakan analisis kuantitatif. Analisis kuantitatif adalah teknik analisis yang dilakukan dengan teknik menghitung. Analisis data penggunaan media ular tangga dalam penelitian ini adalah dengan menghitung presentase aktivitas siswa dalam pembelajaran untuk setiap kategori. Presentase tersebut diperoleh dengan menghitung rata-rata skor yang diperoleh dari observer dan banyaknya pertemuan yang dilaksanakan. Lalu nilai rata-rata tersebut dikonversikan kedalam presentase dengan rumus penilaian sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan :

P = angka presentase

f = frekuensi rata-rata aktivitas siswa

n = jumlah aktivitas seluruh siswa

Analisis data hasil belajar siswa pada proses pembelajaran IPA dilakukan agar data tersebut memberikan jawaban dan kesimpulan yang diharapkan. Dengan

melakukan penskoran terhadap hasil observasi semangat siswa, maka kita akan mendapatkan hasil analisis data mengenai pengaruh penggunaan media ular tangga pada proses pembelajaran IPA. Cara yang digunakan yaitu dengan menjumlahkan angka-angka pada setiap butir item pada rubrik observasi, kemudian skor tersebut dikonversi. Setelah itu data hasil observasi hasil belajar siswa akan di analisis menggunakan langkah-langkah berikut:

a. Uji Normalitas Dan Uji Homogenitas

Uji normalitas ini digunakan untuk menguji bahwa data yang diperoleh merupakan data dari populasi yang terdistribusi normal. Sedangkan uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah sampel dari penelitian ini mempunyai varian yang sama atau tidak. Uji normalitas dan uji homogenitas pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan uji one *kolmogorov-smirnov*, dengan bantuan *SPSS (statistical package for social science) version 25 for windows* dengan tingkat signifikansi 0,05. Bentuk hipotesis untuk uji normalitas adalah sebagai berikut:

H_a :data berasal dari populasi yang terdistribusi normal.

H_0 :data tidak berasal dari populasi yang terdistribusi normal.

Untuk kriteria pengambilan keputusan hipotesis dalam penelitian ini berdasarkan P-value atau significanse (Sig) adalah sebagai berikut:

Jika $\text{sig} < 0,05$ maka H_0 ditolak atau data tidak berdistribusi normal.

Jika $\text{sig} > 0,05$ maka H_a diterima atau data berdistribusi normal.⁷⁷

⁷⁷ Stanislaus S. Uyanto, Pedoman Analisis Data Dengan Spss (Yogyakarta:Graha Ilmu,2009), H.40

b. Uji -t

Uji-t digunakan untuk menguji kemaknaan koefisien regresi. Pengujian melalui uji-t yaitu dengan membandingkan t_{hitung} dengan t_{tabel} pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$. Dengan derajat kebebasan $dk = n-1$ kriteria hipotesis untuk uji satu pihak kanan yaitu:⁷⁸

Tolak H_0 , jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, terima H_a

Tolak H_a jika $t_{hitung} < t_{tabel}$, terima H_0 ⁷⁹

Rumus hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini diantaranya yaitu :

H_a : Terdapat pengaruh penggunaan media ular tangga terhadap hasil belajar siswa pada proses pembelajaran IPA.

H_0 : Tidak terdapat pengaruh penggunaan media ular tangga terhadap hasil belajar siswa pada proses pembelajaran IPA.

Teknik analisis data pada penelitian ini yaitu dilakukan dengan cara membandingkan data sebelum dengan data sesudah perlakuan dari satu kelompok sampel, maka dilakukan pengujian hipotesis komparasi dengan uji-t menurut Supardi sebagai berikut:⁸⁰

Rumus uji-t

$$t = \frac{m_d}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{n(n-1)}}}$$

⁷⁸ Supardi, Aplikasi Statistic.H.425

⁷⁹ Supardi, Aplikasi Statistic.H.324-325

⁸⁰supardi, Aplikasi Statistiks Dalam Penelitian, (Jakarta: Change Publication, 2013), H.324-325.

Keterangan:

m_d : mean dari perbedaan *pretes* dan *posttest*

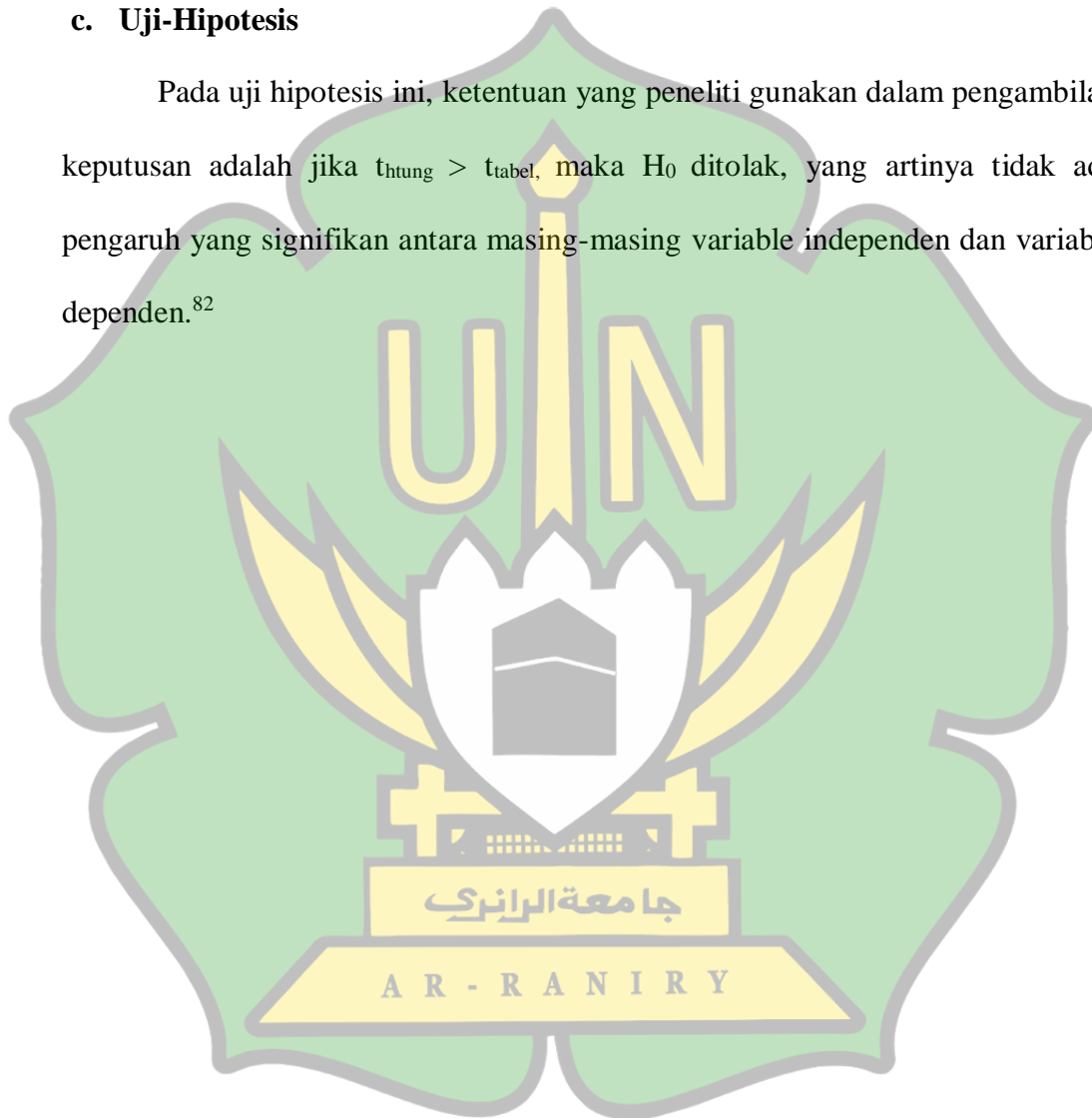
$\sum x^2$:Jumlah Kuadrat Deviasi

n : Banyaknya Sampel (Subjek Penelitian)

d.b:Derajat Bebas (Ditentukan Dengan $n-1$)⁸¹

c. Uji-Hipotesis

Pada uji hipotesis ini, ketentuan yang peneliti gunakan dalam pengambilan keputusan adalah jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 ditolak, yang artinya tidak ada pengaruh yang signifikan antara masing-masing variable independen dan variable dependen.⁸²



⁸¹ Supardi, *Aplikasi Statistiks...*, H. 325

⁸² Putri Ida Sari, "Pengaruh Penerapan Model Pjbl Terhadap Kreativitas Dan Keterampilan Proses Sains Pada Pelajaran Ipa Di Kelas V Min 9 Banda Aceh" 2021 H.44

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 4 Bandar Baru Pidie Jaya pada kelas V tahun ajaran 2022/ 2023. Lokasi sekolah SD Negeri 4 Bandar Baru Pidie Jaya beralamat di desa Dayah Nyong, Meunasah Dayah Nyong, kecamatan Bandar Baru, kabupaten Pidie Jaya. Letak SD Negeri 4 Bandar Baru Pidie Jaya sangat strategis dikarenakan berdampingan dengan pasar di desa Dayah Nyong, letak sekolahnya tidak jauh dari perkampungan jadi memudahkan siswa berjalan untuk menuju ke sekolah.

B. Deskripsi Data Penelitian

1. Sarana dan prasarana

Sarana pendidikan merupakan sarana penunjang bagi proses belajarmengajar di sekolah. Keberhasilan suatu program yang disiapkan pendidik dipengaruhi oleh lengkap tidaknya fasilitas sekolah yang ada.

Tabel 4.1 Keadaan Sarana Dan Prasarana Pada SD Negeri 4 Bandar Baru Pidie Jaya Pidie Jaya

No	Nama Fasilitas	Jumlah	Kondisi
	Ruang Kelas	9	Baik
	Ruang Kepala Sekolah	1	Baik
	Ruang Guru	1	Baik
	Gudang	1	Baik
	Kamar Mandi/WC	4	Baik
	Kantin	1	Baik
	Perpustakaan	1	Baik

2. Keadaan pendidik dan tenaga kependidikan

Tenaga pendidik dan kependidikan yang berada di SD Negeri 4 Bandar Baru Pidie Jaya di ampu oleh guru beserta kepala sekolah dan operator.

Tabel 4.2 Data Keadaan Pendidik Dan Tenaga Kependidikan

No	Jabatan	Jumlah
1.	Kepala sekolah	1
2.	Guru	23
3.	Operator	1

3. Pelaksanaan Penelitian

Table 4.3 Pelaksanaan Penelitian

No	Pertemuan ke-	Kegiatan
1.	I	Melakukan observasi kemudian memberikan <i>pretest</i> kepada siswa kelas V.
2.	II	Belajar sesuai dengan RPP menggunakan media ular tangga, kemudian dilanjutkan dengan mengerjakan LKPD.
3.	III	Siswa maju ke depan kelas secara berkelompok untuk mempresentasikan LKPD yang telah dikerjakan. Kemudian peneliti memberikan <i>posttest</i> .

C. Pembahasan

Penelitian “Pengaruh Media Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Kelas V SD Negeri 4 Bandar Baru Pidie Jaya” dilakukan di SD Negeri 4 Bandar Baru Pidie Jaya semester II tahun ajaran 2022/2023. Nilai ketuntasan KKM yang ditentukan oleh sekolah SD Negeri 4 Bandar Baru Pidie Jaya adalah 70. Penelitian ini dilaksanakan selama 3 kali pertemuan dari tanggal 13 Juni 2023 sampai 15 Juni 2023. Pada tanggal 3 Juni peneliti memberikan surat penelitian ke sekolah, menjumpai kepala sekolah kemudian menjumpai guru wali kelas V untuk mendiskusikan penelitian yang akan dilakukan. Pada tanggal 13 Juni peneliti melakukan observasi dan melihat kegiatan siswa dalam proses

belajar, kemudian peneliti memperkenalkan diri dan tujuan peneliti ke sekolah tersebut. Setelah itu peneliti melakukan *pretest* di kelas V yang siswa nya berjumlah 26 orang. Setelah data yang di peroleh peneliti dari hasil *pretest*, peneliti melihat kembali siswa yang akan dijadikan sebagai sampel dan kemampuan yang dicapai siswa saat dilakukan *pretest*. Setelah dilakukan *pretest*, peneliti menemukan data bahwa dari 26 siswa di kelas V SD Negeri 4 Bandar Baru Pidie Jaya hanya ada 1 orang siswa saja yang nilai *pretest* nya mencapai KKM.

Selanjutnya pada tanggal 14 Juni peneliti melakukan *treatment* / perlakuan pada siswa kelas V dengan belajar menggunakan media ular tangga. Setelah belajar menggunakan media ular tangga, siswa akan menjawab LKPD yang diberikan oleh peneliti. Pada tanggal 15 Juni peneliti menyuruh setiap anggota kelompok untuk maju kedepan kelas agar mempresentasikan LKPD yang telah dikerjakan secara berkelompok. Setelah itu peneliti memberikan *posttest* untuk melihat apakah kemampuan hasil belajar siswa mengenai pengaruh kalor terhadap wujud benda berkembang atau tidak jika belajar menggunakan media ular tangga.

Pada tanggal 15 Juni test kedua berupa *posttest* di berikan kepada siswa kelas V. hal ini bertujuan untuk melihat apakah setelah menerapkan pembelajaran menggunakan media ular tangga terdapat pengaruh terhadap hasil belajar siswa atau tidak.

Hasil Data Penelitian

Tabel 4.4 Nilai Hasil *Pretest*

No	Sampel	Hasil	Keterangan
1	S1	55	Tidak Tuntas
2	S2	55	Tidak Tuntas
3	S3	45	Tidak Tuntas
4	S4	50	Tidak Tuntas
5	S5	50	Tidak Tuntas
6	S6	60	Tidak Tuntas
7	S7	65	Tidak Tuntas
8	S8	55	Tidak Tuntas
9	S9	50	Tidak Tuntas
10	S10	50	Tidak Tuntas
11	S11	70	Tuntas
12	S12	45	Tidak Tuntas
13	S13	65	Tidak Tuntas
14	S14	45	Tidak Tuntas
15	S15	65	Tidak Tuntas
16	S16	55	Tidak Tuntas
17	S17	60	Tidak Tuntas
18	S18	55	Tidak Tuntas
19	S19	50	Tidak Tuntas
20	S20	60	Tidak Tuntas
21	S21	45	Tidak Tuntas
22	S22	50	Tidak Tuntas
23	S23	55	Tidak Tuntas
24	S24	65	Tidak Tuntas
25	S25	55	Tidak Tuntas
26	S26	50	Tidak Tuntas
	Σ	1425	
	Rata-rata	54,8	

A R - R A N I R Y

Tabel 4.5 Nilai Hasil *Posttest*

No	Sampel	Hasil	Keterangan
1	S1	80	Tuntas
2	S2	80	Tuntas
3	S3	75	Tuntas
4	S4	80	Tuntas
5	S5	80	Tuntas
6	S6	85	Tuntas
7	S7	95	Tuntas
8	S8	85	Tuntas
9	S9	75	Tuntas
10	S10	75	Tuntas

11	S11	95	Tuntas
12	S12	75	Tuntas
13	S13	90	Tuntas
14	S14	75	Tuntas
15	S15	85	Tuntas
16	S16	75	Tuntas
17	S17	85	Tuntas
18	S18	75	Tuntas
19	S19	75	Tuntas
20	S20	85	Tuntas
21	S21	75	Tuntas
22	S22	75	Tuntas
23	S23	80	Tuntas
24	S24	80	Tuntas
25	S25	80	Tuntas
26	S26	75	Tuntas
	Σ Rata-rata	2090 80,3	

Tabel 4.6 Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Ular Tangga

No	Sampel	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	Gain	d^2
1	S1	55	80	25	625
2	S2	55	80	25	625
3	S3	45	75	30	900
4	S4	50	80	30	900
5	S5	50	80	30	900
6	S6	60	85	25	625
7	S7	65	95	30	900
8	S8	55	85	30	900
9	S9	50	75	25	625
10	S10	50	75	25	625
11	S11	70	95	25	625
12	S12	45	75	30	900
13	S13	65	90	25	625
14	S14	45	75	30	900
15	S15	65	85	20	400
16	S16	55	75	20	400
17	S17	60	85	25	625
18	S18	55	75	20	400
19	S19	50	75	25	625
20	S20	60	85	25	625
21	S21	45	75	30	900
22	S22	50	75	25	625

23	S23	55	80	25	625
24	S24	65	80	15	225
25	S25	55	80	25	625
26	S26	50	75	25	625
	Σ	1425	2090	665	17375
	Rata-rata	54,8	80,3	25,5	668,2

Berdasarkan tabel 4.6 hasil belajar siswa menggunakan media ular tangga terlihat nilai rata-rata pretest adalah 54,8 dan nilai *posttest* adalah 80,3. Berdasarkan hasil *pretest* menunjukkan nilai *pretest* yang paling tinggi adalah 70 dan yang paling rendah adalah 45. Sedangkan hasil *posttest* yang paling tinggi adalah 95 dan nilai yang paling rendah adalah 75. Jadi dapat disimpulkan bahwa kemampuan siswa telah berkembang dengan baik dan sesuai dengan yang di harapkan.

- a. Uji normalitas dan uji homogenitas adalah sebagai berikut :

Tabel 4.7 Test of Normality

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		26
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	3.29711137
Most Extreme Differences	Absolute	.130
	Positive	.068
	Negative	-.130
Test Statistic		.130
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}
a. Test distribution is Normal.		
b. Calculated from data.		
c. Lilliefors Significance Correction.		
d. This is a lower bound of the true significance.		

Berdasarkan hasil uji normalitas, dapat diketahui nilai signifikan $0,2 > 0,05$, yang dapat disimpulkan bahwa nilai siswa kelas V SD Negeri 4 Bandar Baru

Pidie Jaya terdistribusi normal.

Tabel 4.8 Test Homogeneity Of Variances

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Based on Mean	.568	1	50	.454
	Based on Median	.697	1	50	.408
	Based on Median and with adjusted df	.697	1	49.671	.408
	Based on trimmed mean	.784	1	50	.380

Nilai signifikan untuk rata-rata hasil pembelajaran siswa didapatkan 0,454 > 0,05, yang dapat disimpulkan bahwa distribusi data adalah homogen.

Tabel 4.9 Paired Sample Test

Paired Samples Test									
		Paired Differences			95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper			
Pair 1	Pretest - Posttest	-25.577	3.828	.751	-27.123	-24.031	-34.069	25	.000

b. Rumus uji-t

$$t = \frac{m_d}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{n(n-1)}}}$$

$$M_d = \frac{\sum d}{n}$$

$$M_d = \frac{665}{26}$$

$$M_d = 25,5$$

$$\sum x^2 d = \sum d^2 - \frac{(\sum d)^2}{n}$$

$$\sum x^2 d = 17375 - \frac{(665)^2}{26}$$

$$\sum x^2 d = 17375 - 17008,65$$

$$\sum x^2 d = 366,35$$

Perhitungan untuk uji t adalah sebagai berikut pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$

$$t = \frac{m_d}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{n(n-1)}}}$$

$$t = \frac{25,5}{\sqrt{\frac{366,35}{26(26-1)}}}$$

$$t = \frac{25,5}{\sqrt{\frac{366,35}{650}}}$$

$$t = \frac{25,5}{\sqrt{0,56}}$$

$$t = \frac{25,5}{0,75}$$

$$t = 34$$

Untuk membandingkan t_{hitung} dengan t_{tabel} maka perlu dicari terlebih dahulu derajat kebebasan (db) dengan menggunakan rumus:

$$\begin{aligned} Db &= (n-1) \\ &= (26-1) \\ &= 25(1,708) \end{aligned}$$

Tabel 4.10 Pengaruh Media Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Siswa

Kelas	Pretest	Posttest	Db	α	t_{hitung}	t_{tabel}	Keterangan	Terima H_a	Tolak H_o
V	54,8	80,5	25	0,05	34	1,708	$t_{hitung} > t_{tabel}$	✓	-

Berdasarkan tabel 4.6 dapat diketahui bahwa nilai t_{hitung} yang diperoleh adalah 34 sedangkan nilai t_{tabel} pada taraf signifikan dengan derajat kebebasan 25 adalah 1,708. Jadi $t_{hitung} > t_{tabel}$, sehingga H_a diterima dan H_o ditolak dengan hipotesis penggunaan media ular tangga terhadap tingkat pemahaman pembelajaran IPA siswa kelas V SD Negeri 4 Bandar Baru Pidie Jaya.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan tentang “Pengaruh Media Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA kelas V SD Negeri 4 Bandar Baru Pidie Jaya”, dapat dikatakan penggunaan media ular tangga berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa. Hasil analisis data menunjukkan rata-rata pretest hasil belajar siswa adalah 54,8 dan posttest 80,3, diperoleh nilai t hitung sebesar 34,069 kemudian dikonsultasikan dengan tabel pada $(df) = n-1 = 26-1 = 25$, maka diperoleh nilai t tabel sebesar 1,708, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan media ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar siswa terhadap pembelajaran IPA, yang dibuktikan dengan nilai t hitung $>$ t tabel. Sehingga dapat dikatakan penggunaan media ular tangga berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar pada pembelajaran IPA kelas V SD Negeri Bandar Baru Pidie Jaya.

B. Saran

Berdasarkan hasil pelaksanaan penelitian, peneliti mengemukakan beberapa saran antara lain:

1. Guru dapat menggunakan media pembelajaran yang bervariasi agar siswa dan guru sama-sama mendapatkan pengalaman baru saat belajar.
2. Hasil penelitian ini hendaknya dapat dijadikan sebagai salah satu dari sekian banyak informasi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran

khususnya pembelajaran mengenai materi perubahan kalor terhadap wujud benda.

3. Pembaca diharapkan dapat melakukan penelitian yang sama pada materi yang berbeda sebagai bahan perbandingan. Penelitian ini juga dimaksudkan dapat menjadi bahan masukan dalam usaha peningkatan mutu pendidikan.



DAFTAR PUSTAKA

- Abimanyu, dkk. 2008. *Strategi Pembelajaran* (Jakarta: Ditjen Dikti Depdiknas)
- Afandi, R. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dan Hasil Belajar Siswa IPS Di Sekolah Dasar*. Jurnal Inovasi Pembelajaran (Jinop)
- Akbar, R & Hawadi, R. 2004. *Akselerasi A-Z Informasi Program Percepatan Belajar Dan Anak Berbakat Intelektual*. (Jakarta:Pt. Gramedia Widiasarana)
- Alamsyah Said Dan Andi Budimanjaya. 2015. *95 Strategi Mengajar Multiple Intelegences Mengajar Sesuai Kerja Otak Dan Gaya Belajar Siswa*. (Jakarta:Prenadamedia Group)
- Alessi Dan Trollip.2001. *Multimedia For Learning Methods And Development* (Education Company)
- Aminnatul Widyana. 2018 .*Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa*. (PGSD, Amiwidya)
- Andang Ismail. 2006. *Education Games*. (Yogyakarta:Pilar Media)
- Angraini Fitrianingtyas. 2022. *Peningkatan Hasil Belajar Ipa Melalui Model Discovery Learning Siswa Kelas Iv Sdn Gedang Ganak*
- Arif S, Sadiman.2008.*Media Pendidikan Pengertian,,Pengembangan, Dan Pemanfaatannya”* (Jakarta:Pt Grafindo Persada)
- Cecep Kustandi Dan Bambang Sutjipto.2011.*Media Pembelajaran Manual Dan Digital* (Bogor: Penerbit Ghalia Indonesia)
- Deni Darmawan.2013.*Metode Penelitian Kuantitatif* (Bandung:Remaja Rosdakarya)
- Desi Astut. 2017.*Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga* (Bandar Lampung:Iain Raden Intan Lampung)
- Dimiyati Dan Mudjiono.2009.*Belajar Dan Pembelajaran”* (Jakarta:Rineka Cipta)

Djaali, Pudji Muljono.2008. *Pengukuran Dalam Bidang Pendidikan* (Jakarta:Pt Gramedia Widia Sarana)

Fakhriyan Ardyanto. 2022.*Observasi Adalah Sebuah Instrument Penelitian* (Liputan 6,Jakarta)

Gisburg Dan Opper,Indah Nursuprianah.2014.*Pengaruh Model Direct Instruction Dengan Media* (Semarang)

Gulo, 2002.*Metodologi Penelitian* (Jakarta: Grasindo)

Gunarti.2018.*Metode Pengembangan Perilaku Dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini.* (Jakarta,Universitas Terbuka)

Hamalik.2006. *Proses Belajar Mengajar* (Jakarta,Pt Bumi Aksara)

Hamka Abdul Aziz.2012. *Karakter Guru Profesional*” (Jakarta Selatan: Al-Mawardi Prima)

Hargiah Anggun Pratiwi.2013. *Pengaruh Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Di Kelas Iv Sekolah Dasar.*

Hendra Susianto 2018. *Pengaruh Media Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Murid Kelas Iv Sdn 265 Uddungeng Kec.Marioriwawo Kabupaten Soppeng*(Makassar)

Hidayah,Prastyaning.2018. *Pengembangan Media Sepeda(System Peredaran Darah) Dalam Pembelajaran Ipa Di Sd* (Internasional Journal Of Elementary Education)

¹<https://images.app.goo.gl/9mkmwmekphlkvhyk9> Diakses Pada Tanggal 15 Desember 2022
Juliansyah Noor.2011.*Metodelogi Penelitian.* (Jakarta:Kencana Tahun)

Koyan.2011 *Asesmen Dalam Pendidikan* (Singaraja:Program Pascasarjana)

Kurniatisyah.2021.*Pengaruh Penggunaan Media Ular Tangga Pada Kemampuan Mengenal Huruf Abjad Anak Usia 5-6 Tahun Di Kb Melati Putih Kampong Ekan Gayo Lues*”, (Banda Aceh,Paud Uin Ar-Raniry)

Mayke S.Tedja Saputro. 2001. “*Bermain,Mainan,Dan Permainan*” (Jakarta,Pt Grasindo)

Merdeka.Com. 2020.*Purposive Sampling Adalah Tehnik Pengambilan Sampel Ciri Khusus,Wajib Tahu* (Jatim 14 Desember)

Muhammad Yaumi.2018.*Media & Teknologi Pembelajaran*.(Jakarta:Prenadamedia Group)
 Muhibbin Syah.2011.*Psikologis Belajar*.(Jakarta:Bumi Aksara)

Nana Sudjana Dan Ibrahim, 2015.*Penelitian Dan Penilaian Pendidikan*.Bandung:Sinar Baru Algesino

Neni Sri Nurhayani Dkk.2021 *Pengaruh Penggunaan Media Ular Tangga Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas Iii Pada Mata Pelajaran PAI.*

Pipin Dwi Saputri, M.Soepriyadi Djoko Laksana, Dan Tri Wahyuni Chasanatun.2022 *Pengaruh Penggunaan Media Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Kelas 5 Di Sdn 01 Manisrejo*”

Prof.Dr.Sugiono.2016.*Metode Penelitian Kuantitatif,Kualitatif Dan R&D*”
 (Alfabeta:Bandung)

Putri Ida Sari.2021.*Pengaruh Penerapan Model Pjbl Terhadap Kreativitas Dan Keterampilan Proses Sains Pada Pelajaran Ipa Di Kelas V Min 9 Banda Aceh.*

Putu Ryantika.2016,*Penerapan Model Pembelajaran Tebak Kata Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa* E-Journal Pgsd Unv Pendidikan Ganesha Mimbar.

Raisatun Nisak.2013 *Seabrek Games Asyik Edukatif Untuk Mengajar Paud/Tk*” (Jogjakarta : Diva Press)

Ratnaningsih.2014.*Penggunaan Permainan Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar*.(Yogyakarta:Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta)

Rusman.2012.*Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*.
 (Jakarta,Rajawali Pers)

Samatowa & Usman.2016 *Bagaimana Membelajarkan Ipa Di Sekolah Dasar*”
 (Jakarta:Departemen Pendidikan Nasional)

Setianingsih Dan Munawar S. 2010.*Pembelajaran Ipa Disekolah Dasar* (Jakarta:Pt Indeks)

Setyowati.2007.*Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII Smpn 13 Semarang*(Semarang)

Stanislaus S. Uyanto.2009 Pedoman Analisis Data Dengan Spss (Yogyakarta:Graha Ilmu)
Sudjana.2013 *Media Pengajaran (Penggunaan Dan Pembuatannya)*, (Bandung:Sinar Baru Algensindo)

Suharsimi Arikunto.2007. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan.* (Jakarta: Bumi Aksara)

Supardi.2013,*Aplikasi Statistiks Dalam Penelitian*,(Jakarta:ChangePublication)

Suppiah Nachiappan.2014. *Snack And Ladder Games In Cognition Development On Students Wits Learning Difficulties* (American Research Institute)

Trianto.2011 *Mengembangkan Model Pembelajaran Tematik* (Jakarta: Prestasi Pustaka)

Ulfa Amalia Amarta, Julianto.2018.*Pengaruh Penggunaan Media Ular Tangga Cobaku Terhadap Hasil Belajar Ipa Di Sekolah Dasar*

Wasih Djojosoediro.2012.*Kedudukan Ipa Sebagai Proses, Produkdan Sikap Ilmiah*(Unesa)

West,L.H.T.1985.Dan Pines 1985 *Cognitive Structure And Conceptual Change*(London:Academic Press)

Winda Noviasari.2017. *Penggunaan Metode Talking Stick Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Kelas Iiv Sdn Bumi Rahayu Tahun Pelajaran 2017\2018.*

Yahya,Harun.2003.*Zeal And Enthusiasm described In The Qur'an.*(Surabaya:Risalah Gusti)

Yogik Priyanto.2018 *Pengaruh Pembelajaran Luar Kelas Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas 3 SD Pada Pelajaran IPA*(Universitas Muhammadiyah Sidoarjo)

Lampiran 1: Surat Keputusan Pembimbing Skripsi Mahasiswa Dari Dekan

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
 Jl. Syech Abdur Rauf Kopelma Darussalam, Banda Aceh, 23111
 Telepon. (0651) 7551423, Fax. 0651- 7553020. Situs: flk.uin.ar-raniry.ac.id

SURAT KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY
 Nomor: B-6217/Un.08/FTK/KP.07.6/05/2023

TENTANG
PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UIN AR-RANIRY

DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY

Menimbang : a. Bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi Mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry, maka dipandang perlu menunjuk pembimbing;
 : b. Bahwa yang namanya tersebut dalam Surat Keputusan ini dianggap cakap dan mampu untuk diangkat sebagai pembimbing Skripsi dimaksud;

Mengingat :
 1. Undang Undang Nomor 20 tahun 2003, Tentang Sistem Pendidikan Nasional;
 2. Undang Undang Nomor 14 Tahun 2005, Tentang Guru dan Dosen
 3. Undang Undang Nomor 12 Tahun 2012, Tentang Pendidikan Tinggi;
 4. Peraturan Pemerintah No. 74 Tahun 2012 tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah RI Nomor 23 Tahun 2005 tentang Pengelolaan Keuangan Badan Layanan Umum;
 5. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
 6. Peraturan Presiden Nomor 64 Tahun 2013, tentang Perubahan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh,
 7. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 12 Tahun 2014, tentang Organisasi & Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh,
 8. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 21 Tahun 2015, tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
 9. Keputusan Menteri Agama Nomor 492 Tahun 2003, tentang Pendelegasian Wewenang Pengangkatan, Pemindahan, dan Pemberhentian PNS di Lingkungan Depag RI;
 10. Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/KMK.05/2011 tentang Penetapan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama sebagai Instansi Pemerintah yang Menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum;
 11. Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Nomor 01 tahun 2015, tentang Pendelegasian Wewenang kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di Lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Memperhatikan : Keputusan Sidang/Seminar Proposal Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry, tanggal 02 November 2022

MEMUTUSKAN


Menetapkan
 PERTAMA : Mencabut Surat Keputusan Dekan FTK UIN Ar-Raniry Nomor : B-15000/Un.08/FTK/KP.07.6/11/2022
 KEDUA : Menunjuk Saudara
 1. Darmiah, M.A sebagai pembimbing pertama
 2. Irwandi, S.Pd.I., M.A sebagai pembimbing kedua

Untuk membimbing skripsi :
 Nama : Hamdi Fitria
 NIM : 190209146
 Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
 Judul Skripsi : Pengaruh Media Ular-Tangga terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Kelas V SDN 4 Bandar Baru Pidie Jaya

KEDUA : Pembiayaan honorarium pembimbing pertama dan kedua tersebut di atas dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh

KETIGA : Surat Keputusan ini berlaku sampai akhir Semester Genap Tahun Akademik 2022/2023

KEEMPAT : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan diubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini.

Ditetapkan di : Banda Aceh,
 Pada Tanggal : 25 Mei 2023
 An. Rektor
 Dekan,

 Saiful Muluk

Tembusan
 1. Rektor UIN Ar-Raniry di Banda Aceh;
 2. Ketua Prodi PGMI FTK UIN Ar-Raniry;
 3. Pembimbing yang bersangkutan untuk dimaklumi dan dilaksanakan;
 4. Yang bersangkutan

Lampiran 2: Surat Izin Mengadakan Penelitian Dari Dekan



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Jl. Syekh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh
 Telepon : 0651- 7557321, Email : uin@ar-raniry.ac.id

Nomor : B-6211/Un.08/FTK.1/TL.00/05/2023

Lamp :-

Hal : **Penelitian Ilmiah Mahasiswa**

Kepada Yth,

Kepala Sekolah SD Negeri 4 Bandar Baru Pidie jaya

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Pimpinan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dengan ini menerangkan bahwa:

Nama/NIM : **HAMDY FITRIA / 190209146**

Semester/Jurusan : / Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Alamat sekarang : Lampeudaya, Aceh besar

Saudara yang tersebut namanya diatas benar mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan bermaksud melakukan penelitian ilmiah di lembaga yang Bapak/Ibu pimpin dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul **Pengaruh Media Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA kelas V SD Negeri 4 Bandar Baru Pidie jaya**

Demikian surat ini kami sampaikan atas perhatian dan kerjasama yang baik, kami mengucapkan terimakasih.

Banda Aceh, 25 Mei 2023
 an. Dekan
 Wakil Dekan Bidang Akademik dan
 Kelembagaan,




Berlaku sampai : 26 Juni 2023

Prof. Habiburrahim, S.Ag., M.Com., Ph.D.

AR - RANIRY

Lampiran 3: Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian Di Sekolah

 **PEMERINTAH KABUPATEN PIDIE JAYA**
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SEKOLAH DASAR NEGERI 4 BANDAR BARU
Alamat : Gampong Dayah Nyong Kec. Bandar Baru Kode Po 24184
Email : sdn.nyong16@gmail.com

Nyong, 13 Juni 2023

Nomor : 421.2 / 023 / SD / 2023
Sifat : Biasa
Lampiran : -
Hal : Telah Melakukan Pengumpulan Data di SD Negeri 4 Bandar Baru

Kepada Yth,
Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan UIN Ar-Raniry
Di Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan surat dari Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan UIN Ar-Raniry Nomor B-6211/Un.08/FTK.1/TL.00/05/2023 Tanggal 25 Juni 2023 perihal Permohonan Izin Untuk mengumpulkan Data, dengan ini kami menerangkan bahwa

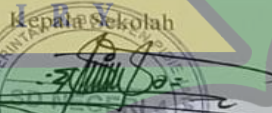
Nama : **HAMDI FITRIA**
NIM : 190209146
Sem/Jurusan : VIII / Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : UIN Ar-Raniry


Benar yang Namanya tersebut diatas telah melakukan Penelitian/Pengumpulan data-data yang dibutuhkan dalam rangka memenuhi persyaratan bahan penulisan Skripsi dengan Judul "**Pengaruh Media Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA kelas V SD Negeri 4 Bandar Baru Pidie Jaya**" pada tanggal 13 Juni s.d 15 Juni 2023

Demikianlah surat keterangan telah melakukan pengumpulan data ini kami buat, atas perhatian dan Kerjasama yang baik kami ucapkan terimakasih

Wassalamu'alaikum Wr.Wb

جامعة الرانيري
AR - RANIRY

Kepala Sekolah

NURJANNAH, S.Pd
NIP. 19651231198610 2 024



Lampiran 4: Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan : SD Negeri 4 Bandar Baru Pidie Jaya
 Kelas/ semester : V/11
 Tema 7 : Peristiwa dalam Kehidupan
 Subtema 3 : Peristiwa Mengisi Kemerdekaan
 Pembelajaran ke : 1 (satu)
 Alokasi Waktu : 2 X 35

A. KOMPETENSI INTI (KI)

- KI. 1 Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
 KI. 2 Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga, dan negara.
 KI. 3 Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.
 KI. 4 Menunjukkan keterampilan berpikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

B. KOMPETENSI DASAR (KD)

KOMPETENSI DASAR (KD)	INDIKATOR
3.7 Menganalisis pengaruh kalor terhadap perubahan suhu dan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari	3.7.1 Siswa dapat menganalisis pengaruh kalor terhadap perubahan suhu dan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari 3.7.2 Siswa dapat mengetahui kalor dapat mengubah suhu suatu benda
4.7 Melaporkan hasil percobaan pengaruh kalor benda	4.7.1 Siswa dapat membedakan macam-macam perpindahan kalor 4.7.2 Siswa dapat menunjukkan macam-macam perpindahan kalor

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Dengan menggunakan media ular tangga, siswa dapat menganalisis pengaruh kalor terhadap perubahan suhu dan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari dengan tepat.
- Dengan menggunakan media ular tangga, siswa dapat mengetahui kalor dapat mengubah wujud suatu benda.
- Dengan menggunakan media ular tangga, siswa dapat membedakan macam-macam perpindahan kalor dengan tepat
- Dengan menggunakan media ular tangga, siswa dapat menunjukkan macam-macam perpindahan kalor dengan tepat.

d. MATERI PEMBELAJARAN

- Teks bacaan mengenai Pengaruh kalor terhadap wujud benda

e. PENDEKATAN DAN METODE PEMBELAJARAN

1. Pendekatan : Saintifik
2. Metode : ceramah, diskusi, penugasan, dan tanya jawab.

f. MEDIA, ALAT DAN BAHAN PEMBELAJARAN

1. Media dan alat:
 - Papan permainan ular tangga
 - Dadu
 - Pion
 - Lilin
 - Es batu
2. Bahan
 - LKPD

g. SUMBER BELAJAR

1. Buku pedoman guru tema 7 peristiwa dalam kehidupan kelas 5 (buku tematik terpadu kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian pendidikan dan kebudayaan, 2017)
2. Buku siswa tema 7 peristiwa dalam kehidupan kelas 5 (buku tematik terpadu kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian pendidikan dan kebudayaan, 2017)
3. Internet.

h. LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN PEMBELAJARAN

KEGIATAN	DESKRIPSI KEGIATAN GURU	DESKRIPSI KEGIATAN SISWA	ALOKASI WAKTU
KEGIATAN AWAL	Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam.	Siswa menjawab salam	15 MENIT
	Guru menanyakan bagaimana kabar siswa	Siswa menjawab bagaimana kabarnya	
	Guru mengkondisikan semua siswa	Siswa merapikan tempat duduk pakaian dan membuang sampah	
	Guru mengajak siswa untuk berdo'a.	Siswa berdo'a bersama	
	Guru mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran siswa.	Siswa mendengar dan menjawab absen	
	Guru mengajak siswa untuk menyanyikan lagu - wajib nasional garuda pancasila	Siswa menyanyikan lagu wajib nasional garuda pancasila bersama-sama	
	Guru mengkondisikan seluruh siswa agar siap memulai pembelajaran	Siswa duduk dengan rapi sebelum memulai pembelajaran	
	Guru melakukan apresepsi kepada siswa “ apakah anak-anak pernah melihat es batu yang mencair jika dibiarkan di suhu ruangan? Jika pernah, ada yang tahu disebut apakah kejadian tersebut?”	Siswa mendengarkan apresepsi dan menjawab pertanyaan dari guru	
	Guru memotivasi siswa “pada hari ini kita akan	Siswa mendengarkan tema dan motivasi yang diberikan	

	mempembelajari mengenai pengaruh kalor terhadap perubahan wujud benda” dengan mempelajari pengaruh kalor terhadap perubahan wujud benda anak-anak akan mengetahui apa saja pengaruh kalor terhadap wujud benda yang berada di kehidupan sehari-hari.	oleh guru.	
	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran: 1. Dengan menggunakan media ular tangga, siswa dapat menganalisis pengaruh kalor terhadap perubahan suhu dan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari dengan tepat. 2. Dengan menggunakan media ular tangga, siswa dapat mengetahui kalor dapat mengubah wujud suatu benda. 3. Dengan menggunakan media ular tangga, siswa dapat membedakan macam-macam perpindahan kalor dengan tepat 4. Dengan menggunakan media ular tangga, siswa dapat menunjukkan macam-macam perpindahan kalor dengan tepat.		
KEGIATAN INTI	Guru membagi materi berupa teks bacaan mengenai pengaruh kalor terhadap perubahan suhu dan wujud benda	Siswa membaca teks yang diberikan guru dengan seksama	40 MENIT
	Guru menjelaskan materi berupa teks bacaan yang telah di baca bersama-sama	Siswa menyimak penjelasan dari guru	
	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan tanya jawab	Siswa bertanya mengenai materi yang tidak dipahami	
	Guru membentuk kelompok	Siswa membentuk	

	yang terdiri dari 5-6 siswa	kelompok	
	Guru mempersiapkan papan ular tangga,dadu dan pion	Siswa menunggu arahan guru	
	Guru menjelaskan cara penggunaan media ular tangga	Siswa menyimak arahan dari guru	
	Guru menjelaskan materi pembelajaran sambil melakukan beberapa percobaan perubahan wujud terhadap benda	Siswa menyimak penjelasan guru mengenai perubahan wujud terhadap benda	
	Guru membagikan LKPD untuk setiap kelompok dan menyuruh setiap kelompok menulis dan menjawab pertanyaan yang ada di LKPD	Siswa menerima LKPD dan menjawab pertanyaan yang di dapat	
	Guru memberikan waktu kepada siswa untuk menyelesaikan menjawab pertanyaan di LKPD	Siswa menyelesaikan LKPD yang diberikan guru	
	Guru menyuruh setiap kelompok untuk mempresentasikan jawaban dari LKPD	Siswa maju ke depan kelas untuk mempresentasikan hasil kerja kelompok masing-masing	
	Guru memberi penguatan terhadap jawaban siswa	Siswa mendengarkan guru memberi penguatan terhadap jawaban siswa.	
KEGIATAN PENUTUP	Guru memberikan kegiatan evaluasi berupa tes lisan kepada peserta didik	Siswa menjawab soal evaluasi	15 MENIT
	Guru meminta siswa untuk menyimpulkan pembelajaran hari ini.	Siswa menyimpulkan pembelajaran hari ini	
	Guru memberi penguatan terhadap kesimpulan siswa	Siswa mendengarkan guru memberikan penguatan terhadap kesimpulan siswa	
	Guru memberikan pesan moral kepada siswa	Siswa mendengarkan guru memberikan pesan moral	
	Guru melakukan kegiatan refleksi kepada siswa.	Siswa menjawab kegiatan refleksi dari guru	
	Guru menyampaikan rencana tindak lanjut	Siswa mendengarkan rencana tindak lanjut	
	Guru menutup pembelajaran dengan meminta siswa untuk membaca do'a bersama	Siswa berdoa'a bersama	
	Guru mengakhiri pembelajaran dengan mengucapkan salam	Siswa menjawab salam dengan semangat	

i. TEKNIK PENILAIAN PEMBELAJARAN

Penilaian terhadap proses dan hasil pembelajaran dilakukan oleh guru untuk mengukur tingkat pencapaian kompetensi peserta didik. Hasil penilaian digunakan sebagai bahan penyusunan laporan kemajuan hasil belajar dan memperbaiki proses pembelajaran. Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan guru yaitu dari pengamatan sikap, tes pengetahuan dan presentasi unjuk kerja atau hasil karya/projek dengan rubrik penilaian sebagai berikut:

1. Teknik Penilaian

a. Penilaian Afektif

1. Sikap Spiritual Patuh dan Hormat kepada orang tua : Penilaian Diri
2. Sikap Sosial Percaya Diri, Peduli, dan Tanggung Jawab : Observasi

b. Penilaian Kognitif/Pengetahuan

1. Soal tes

c. Penilaian Psikomotorik/Keterampilan

2. Bentuk Instrumen Penilaian

1. Penilaian Sikap

a. Penilaian Sikap Spiritual Hormat dan Patuh

No	Kriteria	Selalu	Sering	Kadang-Kadang	Tidak Pernah
		4	3	2	1
1	Saya mencium tangan kedua tangan orang tua ketika hendak pergi	Apabila peserta didik selalu mencium tangan kedua tangan orang tua ketika hendak pergi	Apabila peserta didik sering mencium tangan kedua tangan orang tua ketika hendak pergi	Apabila peserta didik kadang-kadang mencium tangan kedua tangan orang tua ketika hendak pergi	Apabila peserta didik tidak pernah mencium tangan kedua tangan orang tua ketika hendak pergi
2	Saya mengucapkan salam dan berpamitan kepada orang tua ketika hendak pergi	Apabila peserta didik selalu mengucapkan salam dan berpamitan kepada orang tua ketika hendak pergi.	Apabila peserta didik sering mengucapkan salam dan berpamitan kepada orang tua ketika hendak pergi	Apabila peserta didik kadang-kadang mengucapkan salam dan berpamitan kepada orang tua ketika hendak pergi	Apabila peserta didik tidak pernah mengucapkan salam dan berpamitan kepada orang tua ketika hendak pergi
3	Saya tidak pernah melawan kedua orang tua saya	Apabila peserta didik tidak pernah melawan kedua orang tua saya	Apabila peserta didik tidak sering melawan kedua orang tua saya	Apabila peserta didik kadang-kadang melawan kedua orang tua saya	Apabila peserta didik selalu Saya melawan kedua orang tua saya
4	Saya berdoa	Apabila peserta didik	Apabila peserta didik	Apabila peserta didik kadang-	Apabila peserta didik tidak

	untuk kedua orang tua saya	selalu berdoa untuk kedua orang tua saya	sering berdoa untuk kedua orang tua saya	kadang berdoa untuk kedua orang tua saya	pernah berdoa untuk kedua orang tua saya
5	Saya tidak meninggikan suara saat berbicara dengan orang tua	Apabila peserta didik tidak pernah meninggikan suara saat berbicara dengan orang tua	Apabila peserta didik tidak sering meninggikan suara saat berbicara dengan orang tua	Apabila peserta didik kadang-kadang meninggikan suara saat berbicara dengan orang tua	Apabila peserta didik selalu meninggikan suara saat berbicara dengan orang tua

2. Penilaian Sikap Sosial

No	Kriteria	Sangat Baik	Baik	Cukup	Perlu Pedamping
		4	3	2	1
1	Sikap Peduli	Apabila peserta didik sangat menunjukkan sikap peduli terhadap teman dan terhadap sesama	Apabila peserta didik cukup menunjukkan sikap peduli terhadap teman.	Apabila peserta didik kurang menunjukkan sikap peduli terhadap teman dan sesama	Apabila peserta didik tidak mampu menunjukkan sikap peduli terhadap teman dan sesama
2	Sikap Tanggung Jawab	Apabila peserta didik sangat bertanggung jawab terhadap tugas-tugas secara konsisten.	Apabila peserta didik cukup bertanggung jawab terhadap tugas-tugas secara konsisten.	Apabila peserta didik kurang bertanggung jawab terhadap tugas-tugas secara konsisten.	Apabila peserta didik belum bertanggung jawab terhadap tugas-tugas secara konsisten.
3	Sikap Percaya Diri	Apabila peserta didik sangat berani dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diajukan teman dan guru.	Apabila peserta didik cukup berani dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diajukan teman dan guru.	Apabila peserta didik kurang berani dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diajukan teman dan guru.	Apabila peserta didik belum berani menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diajukan teman dan guru.

Contoh Perhitungan Skor :

$$\text{Nilai} = \frac{\text{total skor yang diperoleh}}{\text{skor max}} \times 100$$

$$= \frac{20}{20} \times 100$$

$$\text{Nilai} = \frac{2000}{20} = 100$$

Petunjuk: Berilah Tanda (√) Pada Sikap Setiap siswa Yang Terlihat.

No	Nama Siswa	Perubahan Tingkah Laku											
		Percaya Diri				Tanggung Jawab				Peduli			
		BT	MT	MB	SM	BT	MT	MB	SM	BT	MT	MB	SM
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	S1												
2	S2												
3	S3												
4	S4												
5	S5												
6	S6												
7	S7												
8	S8												
9	S9												Dst

Keterangan:

BT = Belum Terlihat

MT = Mulai Terlihat

MB = Mulai Berkembang

SM = Sudah Membudaya

b. Penilaian Kognitif/Pengetahuan

No	Kriteria	Sangat Baik	Baik	Cukup	Perlu Pedamping
		4	3	2	1
1	Dengan menggunakan media ular tangga siswa dapat mengetahui perubahan wujud benda yang dipengaruhi kalor.	Apabila dengan menggunakan media ular tangga siswa sudah sangat mengetahui perubahan wujud benda yang dipengaruhi kalor	Apabila dengan menggunakan media ular tangga siswa sudah mengetahui perubahan wujud benda yang dipengaruhi kalor.	Apabila dengan menggunakan media ular tangga siswa belum terlalu mengetahui perubahan wujud benda yang dipengaruhi kalor	Apabila dengan menggunakan media ular tangga siswa belum mengetahui perubahan wujud benda yang dipengaruhi kalor
2	Siswa dapat membedakan macam-macam perpindahan kalor	Apabila Siswa dapat membedakan macam-macam perpindahan kalor dengan sangat baik	Apabila Siswa dapat membedakan macam-macam perpindahan kalor dengan baik	Apabila Siswa dapat membedakan macam-macam perpindahan kalor	Apabila Siswa belum dapat membedakan macam-macam perpindahan kalor

Penskoran Aspek pengetahuan

∞ Contoh Perhitungan Skor :

$$\begin{aligned} \text{Nilai} &= \frac{\text{total skor yang diperoleh}}{\text{skor max}} \times 100 \\ &= \frac{8}{8} \times 100 \\ \text{Nilai} &= \frac{800}{8} = 100 \end{aligned}$$

c. Penilaian Psikomotorik/ keterampilan

No	Kriteria	Sangat Baik	Baik	Cukup	Perlu Pedamping
		4	3	2	1
1	Siswa dapat mengikuti arahan yang ada pada papan permainan ular tangga mengenai kalor	Siswa dapat mengikuti arahan yang ada pada papan permainan ular tangga mengenai kalor dengan sangat baik	Siswa dapat mengikuti arahan yang ada pada papan permainan ular tangga mengenai kalor dengan baik	Siswa kurang mampu mengikuti arahan yang ada pada papan permainan ular tangga mengenai kalor	Siswa tidak mampu mengikuti arahan yang ada pada papan permainan ular tangga mengenai kalor
	Siswa dapat mengamati perubahan wujud benda yang dipengaruhi oleh kalor.	Siswa dapat mengamati perubahan wujud benda yang dipengaruhi oleh kalor dengan sangat tepat	Siswa dapat mengamati perubahan wujud benda yang dipengaruhi oleh kalor dengan tepat	Siswa kurang mengamati perubahan wujud benda yang dipengaruhi oleh kalor dengan tepat.	Siswa tidak mampu mengamati perubahan wujud benda yang dipengaruhi oleh kalor dengan tepat

Penskoran Aspek pengetahuan

∞ Contoh Perhitungan Skor :

$$\begin{aligned} \text{Nilai} &= \frac{\text{total skor yang diperoleh}}{\text{skor max}} \times 100 \\ &= \frac{8}{8} \times 100 \\ \text{Nilai} &= \frac{800}{8} = 100 \end{aligned}$$

Penilaian:

Konversi Nilai (0-100)	Predikat	Klasifikasi
---------------------------	----------	-------------

81-100	A	Sangat Baik
66-80	B	Baik
51-65	C	Cukup
0-50	D	Kurang

j. TINDAK LANJUT

1. Remedial

Bagi peserta didik yang belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) setelah melakukan tes sumatif, maka akan diberikan pembelajaran tambahan (remedial teaching) terhadap IPK yang belum tuntas kemudian diberikan tes sumatif lagi dengan ketentuan:

- Soal yang diberikan berbeda dengan soal sebelumnya
- Nilai akhir yang akan diambil adalah nilai hasil tes terakhir
- Siswa lain yang sudah tuntas (>KKM) dipersilahkan untuk ikut bagi yang berminat untuk memberikan keadilan.
- Remedial diberikan secara berkelompok.

Contoh Program Remedial

Sekolah

Kelas/Semester

Muatan Pelajaran

Ulangan Harian Ke

Tanggal Ulangan Harian

Materi Ulangan Harian

KD/Indikator

Alokasi Waktu

Media

2. pengayaan

Guru memberikan nasihat agar tetap rendah hati, karena telah mencapai KKM. Guru memberikan materi pengayaan berupa penajaman pemahaman tentang materi.

Contoh Program Pengayaan

Sekolah

Kelas/Semester

Muatan Pelajaran

Ulangan Harian Ke

Tanggal Ulangan Harian

Materi Ulangan Harian

KD/Indikator

si Waktu

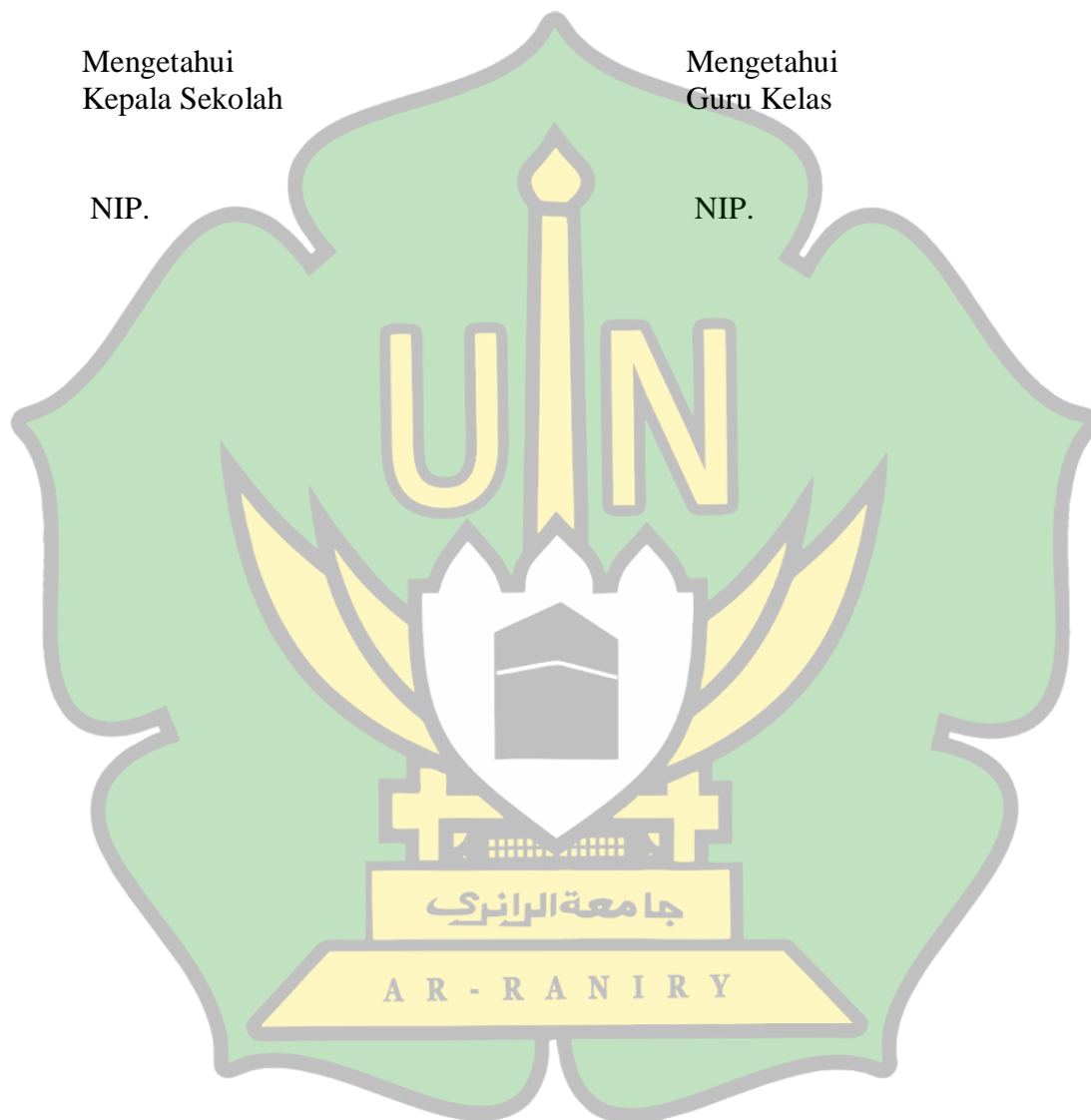
REFLEKSI GURU

Mengetahui
Kepala Sekolah

Mengetahui
Guru Kelas

NIP.

NIP.



Lampiran 5 : Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

Lembar Kerja Peserta Didik

IPA

UIN

جامعة الرانري

A R R A N R I Y
Di Susun Oleh:

HAMDI FITRIA

Lembar Kerja Peserta Didik

Mata Pelajaran : IPA

Kelas / Semester: V / Genap

Tema 7 : Peristiwa dalam Kehidupan

Subtema : 3 (tiga)

Pembelajaran : 1 (satu)

Nama Kelompok :

Anggota Kelompok :



Avo

GOOD DAY

TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan belajar menggunakan media permainan ular tangga, siswa akan lebih aktif dan bersemangat.
2. Dengan belajar menggunakan media ular tangga, siswa dapat melihat secara langsung contoh perubahan suhu dan kalor terhadap wujud benda.
3. Dengan membaca dan melakukan praktikum siswa dapat menganalisis perubahan wujud benda menyublim dan mencair.

PETUNJUK

1. Awali dengan membaca Basmallah
2. Bentuklah kelompok dan tentukanlah nama kelompok mu berdasarkan nama kelompokmu
3. Bacalah Lembar Kerja Peserta Didik berikut dengan cermat
4. Tulis identitas kelompok yang ada di LKPD
5. Diskusikanlah dengan teman sekelompokmu untuk mengerjakan tugas yang ada di dalam LKPD ini.
6. Jika mengalami kesulitan dalam pengerjaan LKPD, tanyakanlah kepada gurumu dengan tetap berusaha terlebih dahulu.
7. Kerjakanlah LKPD dengan cermat
8. Kerjakanlah apa yang diperintahkan di dalam LKPD

1. Pasangkan gambar di bawah dengan jawaban yang tepat !

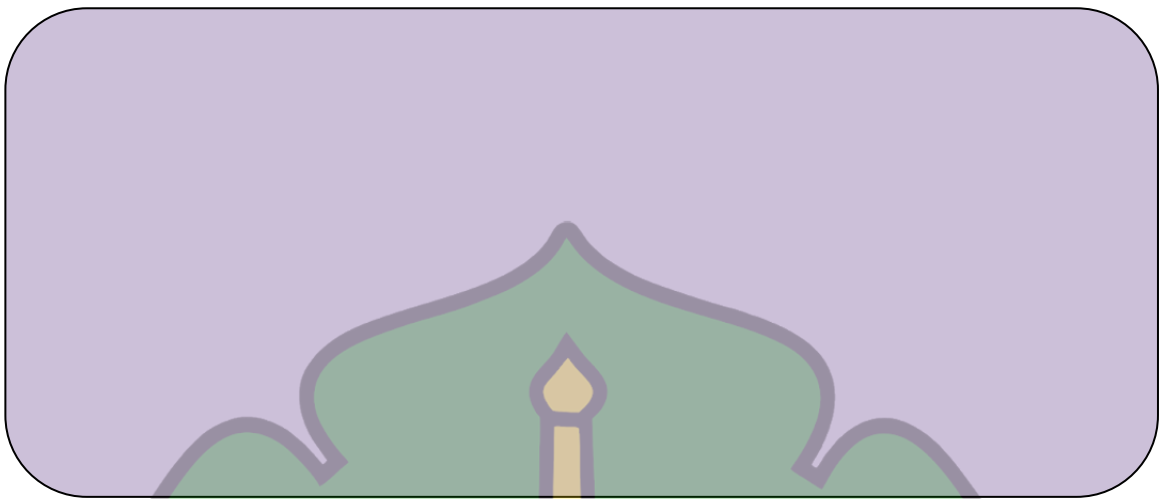


Menyumblim



Mencair

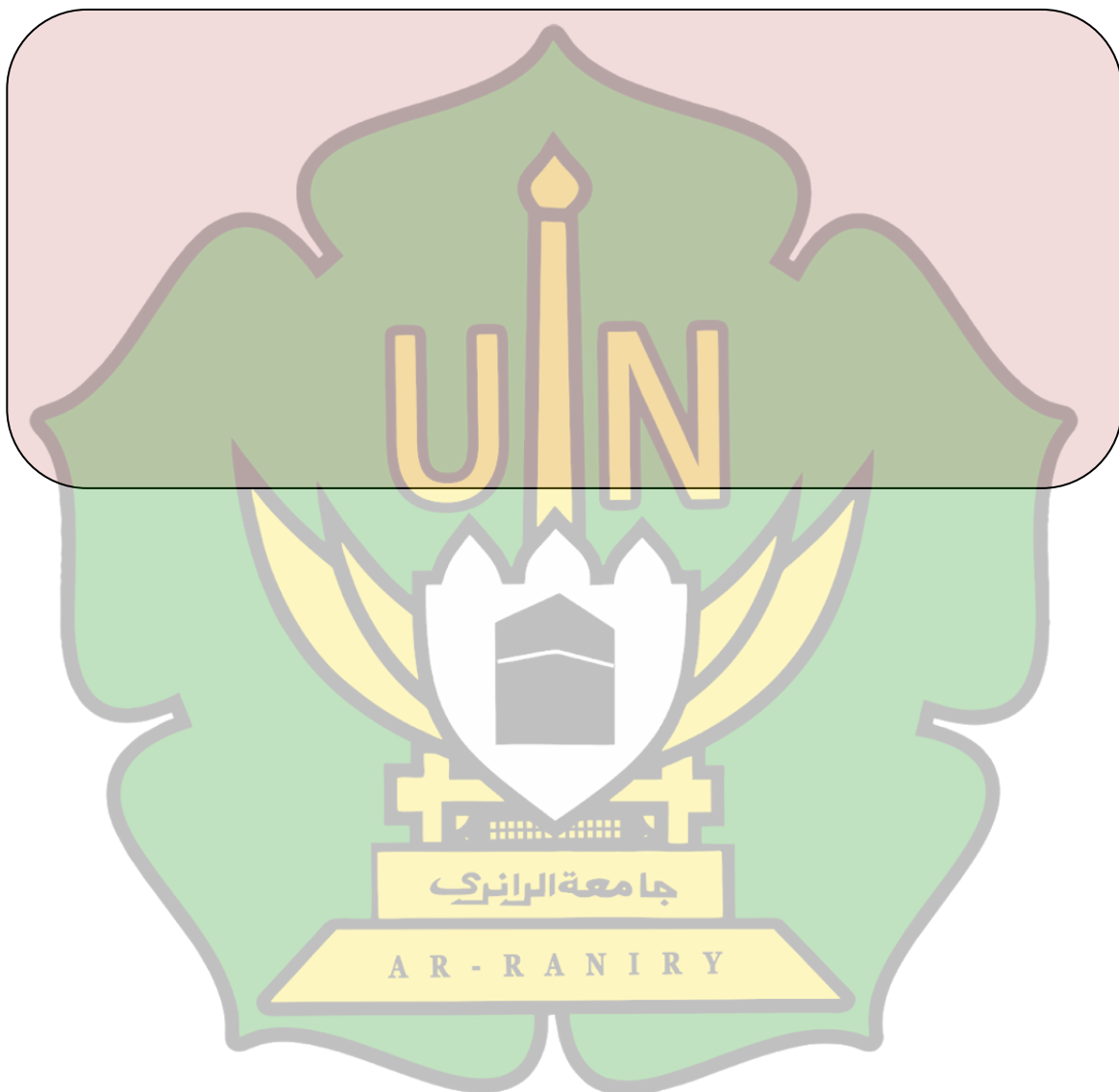
2. Jelaskan apa yang dimaksud dengan kalor?



3. Laporkan hasil praktikum kalian bersama guru mengenai percobaan pengaruh kalor terhadap perubahan wujud benda!



4. Tuliskan 1 pertanyaan yang telah kalian dapat saat belajar menggunakan media permainan ular tangga bersama kelompok kalian! Lalu jawablah pertanyaan tersebut pada kolom yang tersedia!



THANK YOU 😊

جامعة الرانري

AR - RANIRY

Lampiran 6: Materi Pengaruh Kalor Terhadap Wujud Benda

- **Pengertian Kalor**

Kalor merupakan salah satu bentuk energi yang bisa berpindah dari satu benda ke benda lainnya. Umumnya kalor akan berpindah dari suhu yang lebih tinggi ke suhu yang lebih rendah. Oleh karena itu kalor bisa mempengaruhi benda yang mendapat energi dari benda-benda lainnya. Kalor adalah salah satu bentuk energi yang bisa berpindah dari benda dengan suhu yang lebih tinggi ke benda yang bersuhu lebih rendah jika keduanya dipertemukan atau bersentuhan. Dua benda yang memiliki suhu yang berbeda ketika dipertemukan maka akan muncul kalor yang mengalir atau berpindah.

Kalor menyebabkan perubahan ukuran suatu benda baik itu padat, cair, dan gas akan mengalami perubahan volume saat benda dipanaskan dan benda akan menyerap kalor sehingga volumenya akan bertambah. Kalor menyebabkan perubahan wujud benda, ketika benda dipanaskan maka benda akan mengalami kenaikan suhu, namun kenaikan suhu akan berhenti pada suhu tertentu. Perubahan wujud dari padat menjadi cair ketika benda dipanaskan disebut dengan mencair.

- **Kalor dapat mengubah wujud zat**

- Mencair/melebur adalah perubahan wujud zat dari padat menjadi cair karena zat menerima kalor.
- Membeku adalah perubahan wujud zat dari cair menjadi padat karena zat melepas kalor.
- Menguap adalah perubahan wujud zat dari cair menjadi gas karena zat menerima kalor.
- Mengembun adalah perubahan wujud zat dari gas menjadi cair karena zat melepas kalor.
- menyublim merupakan salah satu bentuk perubahan wujud suatu benda padat menjadi gas tanpa melalui proses cair.



Lampiran 7: Instrument Penilaian Lembar Observasi

LEMBAR OBSERVASI

Lembar observasi ini bertujuan untuk mengamati kegiatan siswa dalam kelas saat proses pembelajaran menggunakan media ular tangga berlangsung.

Petunjuk :

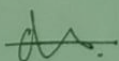
- Amatilah kegiatan siswa saat proses pembelajaran menggunakan media ular tangga berlangsung.
- Ketercapaian siswa diberikan tanda ceklist (✓) pada kolom iya / tidak

No	Aspek	Indikator	Iya	Tidak	Keterangan
1.	Kesiapan siswa untuk menerima materi pelajaran	Siswa masuk kelas tepat waktu	✓		
		Siswa menyiapkan perlengkapan belajar	✓		
		Siswa tidak melakukan aktivitas lain yang akan mengganggu proses belajar	✓		
		Siswa mengajukan pertanyaan kepada guru apabila tidak paham dengan materi pelajaran	✓		
2.	Antusiasme siswa dalam mengikuti kegiatan diskusi kelompok	Siswa menyimak seluruh informasi yang disampaikan guru	✓		
		Tidak mengobrol dengan teman kecuali membahas masalah pelajaran	✓		
		Memberikan tanggapan terhadap apa yang disampaikan oleh guru		✓	
		Siswa sangat semangat dan aktif saat proses	✓	✗	

AR - RANIRY

		pembelajaran berlangsung			
		Siswa berpartisipasi dengan kelompok lain saat proses pembelajaran berlangsung	✓		
3.	Aktivitas siswa dalam kegiatan diskusi kelompok	Siswa mengajukan pendapat saat diskusi kelompok	✓		
		Siswa melaksanakan diskusi kelompok sampai waktu yang ditentukan	✓		
		Siswa maju kedepan dengan kelompoknya masing-masing untuk presentasi kelompok	✓		
		Siswa mengerjakan LKPD dengan seksama	✓		
		Siswa kompak saat proses pembelajaran berlangsung	✓		

Pengamat



(. HANDI FITRIA.....)

جامعة الرانيري

AR - RANIRY

Lampiran 8: Soal *Pretest* dan *Posttest*

Mata Pelajaran : IPA (Ilmu Pengetahuan Alam)

Kelas : V

Materi : Pengaruh Suhu dan Kalor

1. Panas dapat berpindah dari ...
 - a. Benda bersuhu rendah ke benda bersuhu tinggi
 - b. Benda bersuhu tinggi ke benda bersuhu rendah
 - c. Benda bersuhu rendah ke benda bersuhu minus
 - d. Benda bersuhu nol ke benda bersuhu 100
2. Perpindahan panas melalui zat perantara dinamakan ...
 - a. Konveksi
 - b. Radiasi
 - c. Konduksi
 - d. Konjungsi
3. Air yang dimasak dalam panci bisa mendidih merata ketika dipanaskan termasuk perpindahan panas secara
 - a. Konveksi
 - b. Konduksi
 - c. Restorasi
 - d. Resvirasi
4. Benda yang dapat menghantarkan panas dengan baik dinamakan...
 - a. Konvektor
 - b. Konduktor
 - c. Isolator
 - d. Radiator
5. Contoh perpindahan panas secara radiasi seperti ...
 - a. Memasak air hingga mendidih
 - b. Memasak minyak hingga mendidih
 - c. Menggoreng ikan dalam wajan
 - d. Rasa hangat di depan api unggun
6. Terjadinya angin darat dan angin laut termasuk perpindahan panas secara ...
 - a. Konduksi
 - b. Radiasi
 - c. Konduktor
 - d. Konveksi

7. Perpindahan panas secara konveksi dapat terjadi pada benda ...
 - a. Padat dan cair
 - b. Cair dan gas
 - c. Gas dan padat
 - d. Padat dan keras

8. Di bawah ini yang termasuk benda yang dapat menghantarkan panas dengan baik adalah...
 - a. Karet
 - b. Kertas
 - c. Besi
 - d. Gabus

9. Para nelayan pergi ke laut pada malam hari antara lain karena pada malam hari terjadi...
 - a. Perpindahan panas yang menyebabkan angin bertiup dari darat ke laut
 - b. Perpindahan panas yang menyebabkan angin bertiup dari laut ke darat
 - c. Perpindahan panas yang menyebabkan angin di laut menjadi tenang
 - d. Perpindahan panas yang menyebabkan air laut mengalir dari pantai ke tengah laut.

10. Salah satu contoh benda yang memanfaatkan isolator dan konduktor secara bersama yaitu...
 - a. Setrika
 - b. Termos
 - c. Ember
 - d. Daun

11. Bahan dari plastik banyak digunakan sebagai wadah berbagai minuman dan makanan karena sifatnya...
 - a. berat dan tahan api
 - b. ringan dan tahan api
 - c. ringan dan tahan panas
 - d. ringan dan kedap air

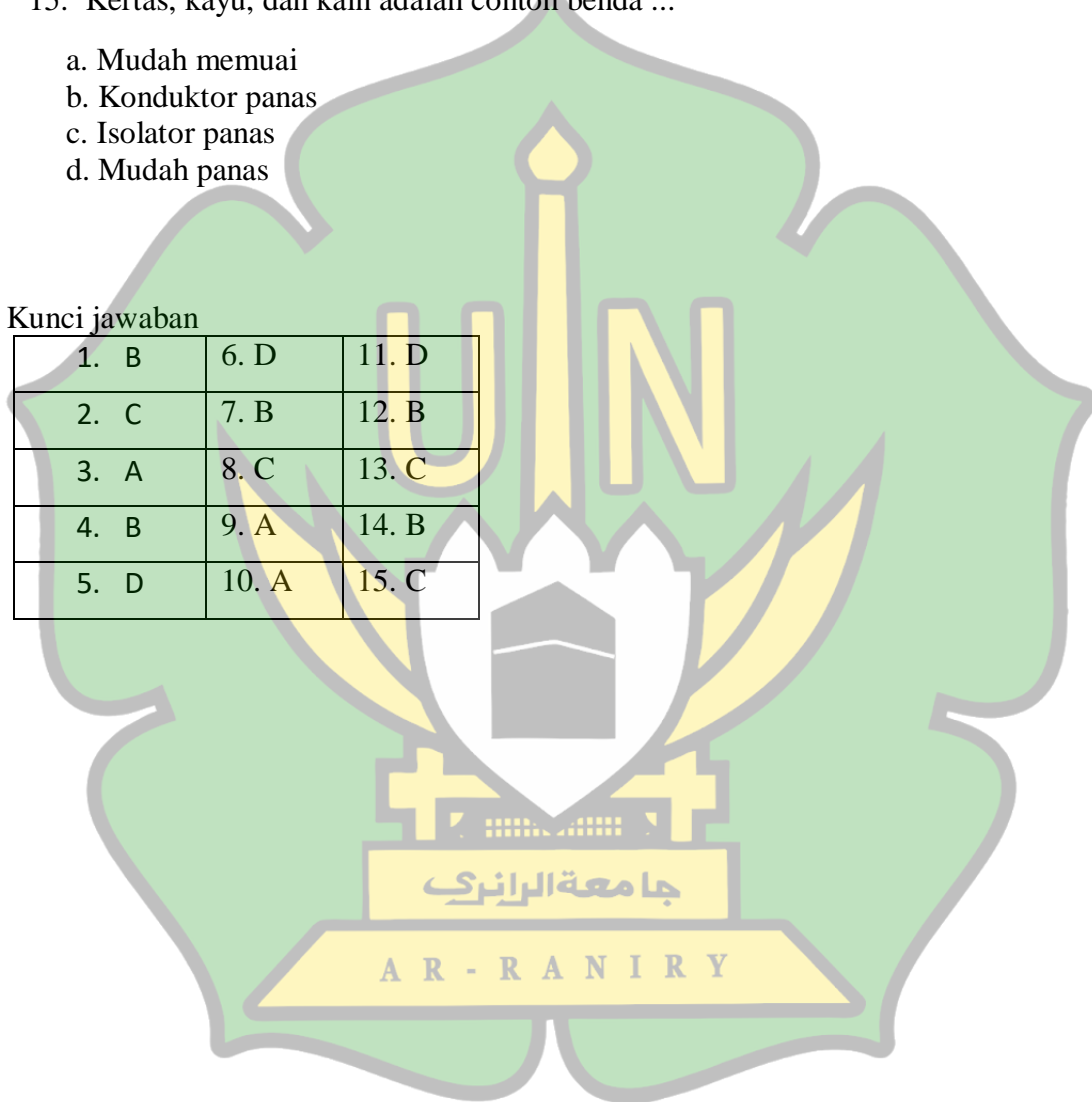
12. Di bawah ini yang bukan termasuk contoh benda konduktor yaitu...
 - a. Alumunium
 - b. Karet
 - c. Besi
 - d. Baja

13. Termos air panas mempunyai fungsi sebagai...
 - a. Wadah panas
 - b. Isolator panas

- c. Konduktor panas
d. Sumber panas
14. Perpindahan panas yang diikuti dengan aliran zatnya disebut ...
- a. Konduksi
b. Konveksi
c. Radiasi
d. Respirasi
15. Kertas, kayu, dan kain adalah contoh benda ...
- a. Mudah memuai
b. Konduktor panas
c. Isolator panas
d. Mudah panas

Kunci jawaban

1. B	6. D	11. D
2. C	7. B	12. B
3. A	8. C	13. C
4. B	9. A	14. B
5. D	10. A	15. C



Lampiran 9: Soal *Pretest* Yang Telah di Jawab Siswa

65

Nama : Coara annalia
Mata Pelajaran : IPA (Ilmu Pengetahuan Alam)
Kelas : V

Berilah tanda silang (x) Pada lembar di bawah ini untuk jawaban yang paling tepat dan benar!

- ✓ 1. Panas dapat berpindah dari ...
 - a. Benda bersuhu rendah ke benda bersuhu tinggi
 - ✓ b. Benda bersuhu tinggi ke benda bersuhu rendah
 - c. Benda bersuhu rendah ke benda bersuhu minus
 - d. Benda bersuhu nol ke benda bersuhu 100
2. Perpindahan panas melalui zat perantara dinamakan ...
 - ✓ a. Konveksi
 - b. Radiasi
 - c. Konduksi
 - ✗ d. Konjungsi
3. Air yang dimasak dalam panci bisa mendidih merata ketika dipanaskan termasuk perpindahan panas secara
 - a. Konveksi
 - ✓ b. Konduksi
 - c. Restorasi
 - d. Resvirasi
4. Benda yang dapat menghantarkan panas dengan baik dinamakan...
 - a. Konvektor
 - ✓ b. Konduktor
 - c. Isolator
 - d. Radiator
5. Contoh perpindahan panas secara radiasi seperti ...
 - a. Memasak air hingga mendidih
 - b. Memasak minyak hingga mendidih
 - c. Menggoreng ikan dalam wajan
 - ✓ d. Rasa hangat di depan api unggun
- ✗ 6. Terjadinya angin darat dan angin laut termasuk perpindahan panas secara ...
 - a. Konduksi
 - b. Radiasi
 - ✓ c. Konduktor
 - d. Konveksi

7. Perpindahan panas secara konveksi dapat terjadi pada benda ...
 a. Padat dan cair
 b. Cair dan gas
 c. Gas dan padat
 d. Padat dan keras
8. Di bawah ini yang termasuk benda yang dapat menghantarkan panas dengan baik adalah...
 a. Karet
 b. Kertas
 c. Besi
 d. Gabus
9. Para nelayan pergi ke laut pada malam hari antara lain karena pada malam hari terjadi...
 a. Perpindahan panas yang menyebabkan angin bertiup dari darat ke laut
 b. Perpindahan panas yang menyebabkan angin bertiup dari laut ke darat
 c. Perpindahan panas yang menyebabkan angin di laut menjadi tenang
 d. Perpindahan panas yang menyebabkan air laut mengalir dari pantai ke tengah laut.
10. Salah satu contoh benda yang memanfaatkan isolator dan konduktor secara bersama yaitu...
 a. Setrika
 b. Termos
 c. Ember
 d. Daun
11. Bahan dari plastik banyak digunakan sebagai wadah berbagai minuman dan makanan karena sifatnya...
 a. berat dan tahan api
 b. ringan dan tahan api
 c. ringan dan tahan panas
 d. ringan dan kedap air
12. Di bawah ini yang bukan termasuk contoh benda konduktor yaitu...
 a. Aluminium
 b. Karet
 c. Besi
 d. Baja
 e.

جامعة الرانيري

AR - RANIRY

✓13. Termos air panas mempunyai fungsi sebagai...

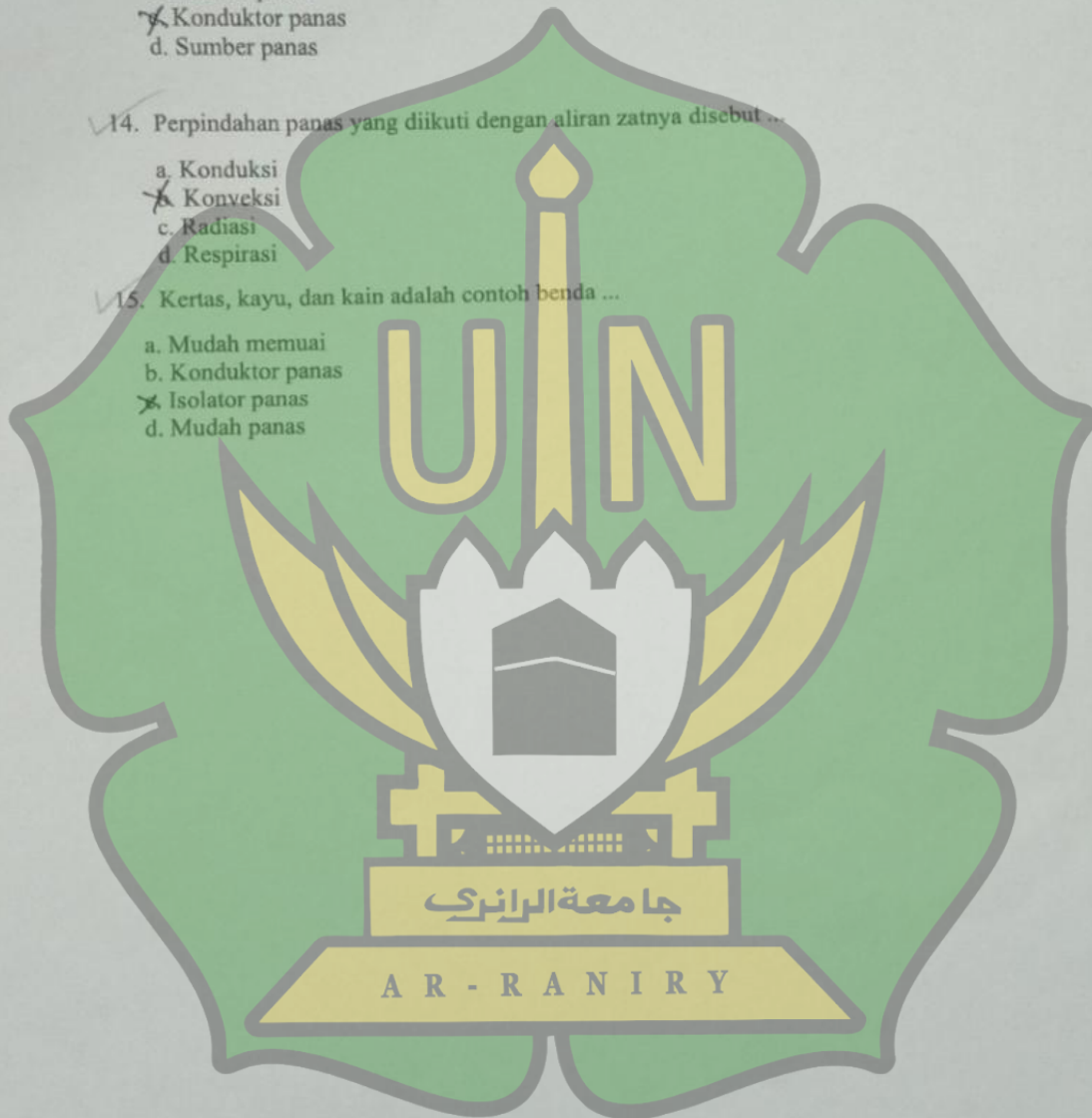
- a. Wadah panas
- b. Isolator panas
- ✗ c. Konduktor panas
- d. Sumber panas

✓14. Perpindahan panas yang diikuti dengan aliran zatnya disebut ...

- a. Konduksi
- ✗ b. Konveksi
- c. Radiasi
- d. Respirasi

✓15. Kertas, kayu, dan kain adalah contoh benda ...

- a. Mudah memuai
- b. Konduktor panas
- ✗ c. Isolator panas
- d. Mudah panas



Lampiran 10: Soal *posttest* Yang Telah di Jawab Siswa

95

Nama : OEA SYAHIRA Cantika .
Mata Pelajaran : IPA (Ilmu Pengetahuan Alam)
Kelas : V

Berilah tanda silang (x) Pada lembar di bawah ini untuk jawaban yang paling tepat dan benar!

- ✓ 1. Panas dapat berpindah dari ...
 - a. Benda bersuhu rendah ke benda bersuhu tinggi
 - ✗ Benda bersuhu tinggi ke benda bersuhu rendah
 - c. Benda bersuhu rendah ke benda bersuhu minus
 - d. Benda bersuhu nol ke benda bersuhu 100
- ✓ 2. Perpindahan panas melalui zat perantara dinamakan ...
 - a. Konveksi
 - b. Radiasi
 - ✗ c. Konduksi
 - d. Konjungsi
- ✓ 3. Air yang dimasak dalam panci bisa mendidih merata ketika dipanaskan termasuk perpindahan panas secara
 - ✗ a. Konveksi
 - b. Konduksi
 - c. Restorasi
 - d. Resvirasi
- ✓ 4. Benda yang dapat menghantarkan panas dengan baik dinamakan...
 - a. Konvektor
 - ✗ b. Konduktor
 - c. Isolator
 - d. Radiator
- ✓ 5. Contoh perpindahan panas secara radiasi seperti ...
 - a. Memasak air hingga mendidih
 - b. Memasak minyak hingga mendidih
 - c. Menggoreng ikan dalam wajan
 - ✗ d. Rasa hangat di depan api unggun
- ✓ 6. Terjadinya angin darat dan angin laut termasuk perpindahan panas secara ...
 - a. Konduksi
 - b. Radiasi
 - c. Konduktor
 - ✗ d. Konveksi

- ✓7. Perpindahan panas secara konveksi dapat terjadi pada benda ...
- Padat dan cair
 - Cair dan gas
 - Gas dan padat
 - Padat dan keras
- ✓8. Di bawah ini yang termasuk benda yang dapat menghantarkan panas dengan baik adalah...
- Karet
 - Kertas
 - Besi
 - Gabus
- ✓9. Para nelayan pergi ke laut pada malam hari antara lain karena pada malam hari terjadi...
- Perpindahan panas yang menyebabkan angin bertiup dari darat ke laut
 - Perpindahan panas yang menyebabkan angin bertiup dari laut ke darat
 - Perpindahan panas yang menyebabkan angin di laut menjadi tenang
 - Perpindahan panas yang menyebabkan air laut mengalir dari pantai ke tengah laut.
- ✓10. Salah satu contoh benda yang memanfaatkan isolator dan konduktor secara bersama yaitu...
- Setrika
 - Termos
 - Ember
 - Daun
- ✓11. Bahan dari plastik banyak digunakan sebagai wadah berbagai minuman dan makanan karena sifatnya...
- berat dan tahan api
 - ringan dan tahan api
 - ringan dan tahan panas
 - ringan dan kedap air
- ✓12. Di bawah ini yang bukan termasuk contoh benda konduktor yaitu...
- Aluminium
 - Karet
 - Besi
 - Baja
 - e.

✓ 13. Termos air panas mempunyai fungsi sebagai...

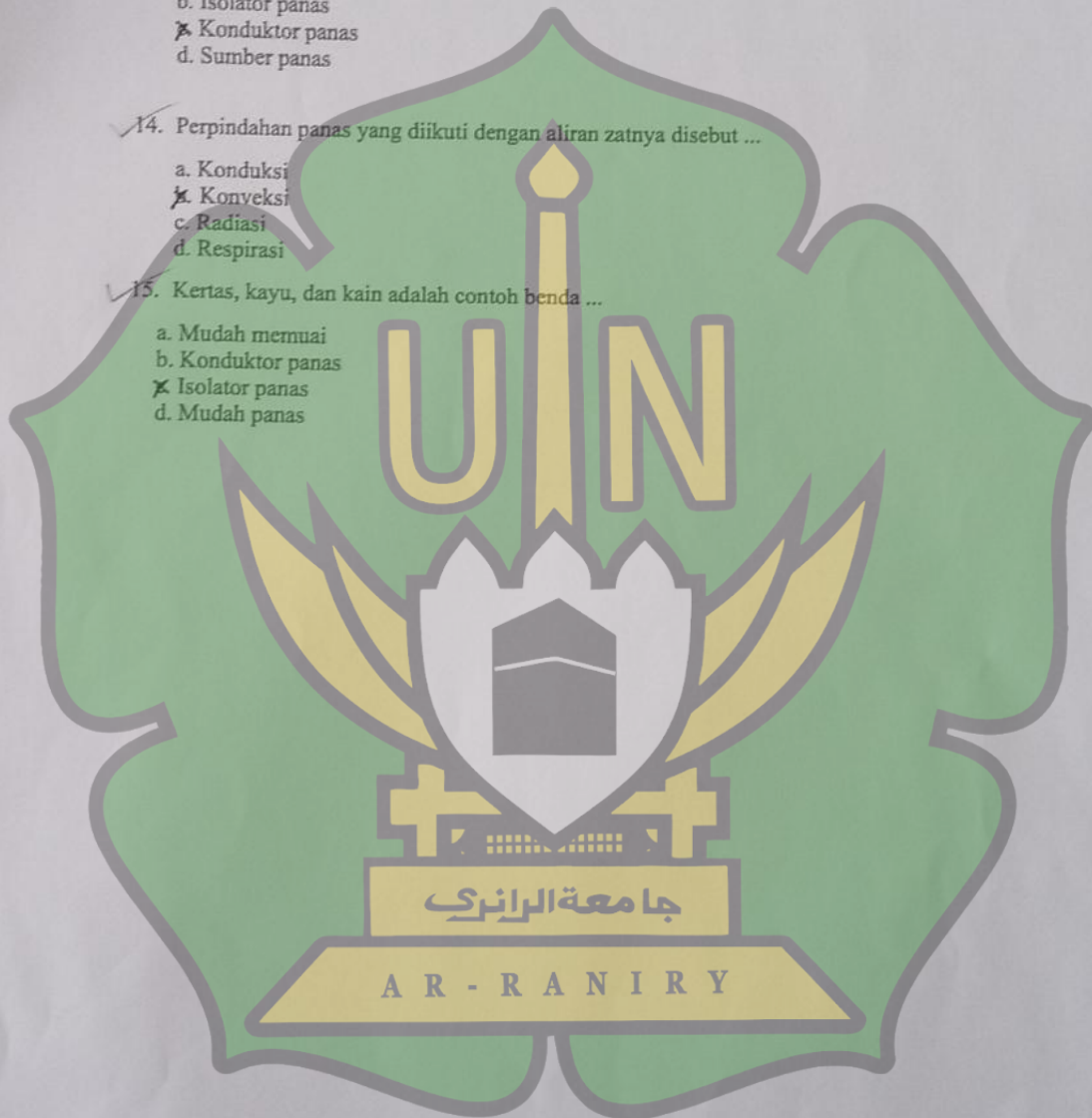
- a. Wadah panas
- b. Isolator panas
- ✗ c. Konduktor panas
- d. Sumber panas

✓ 14. Perpindahan panas yang diikuti dengan aliran zatnya disebut ...

- a. Konduksi
- ✗ b. Konveksi
- c. Radiasi
- d. Respirasi

✓ 15. Kertas, kayu, dan kain adalah contoh benda ...

- a. Mudah memuai
- b. Konduktor panas
- ✗ c. Isolator panas
- d. Mudah panas



Lampiran 11: LKPD Yang Telah di Jawab Siswa



TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan belajar menggunakan media permainan ular tangga, siswa akan lebih aktif dan bersemangat.
2. Dengan belajar menggunakan media ular tangga, siswa dapat melihat secara langsung contoh perubahan suhu dan kalor terhadap wujud benda.
3. Dengan membaca dan melakukan praktikum siswa dapat menganalisis perubahan wujud benda menyublim dan mencair.

PETUNJUK

1. Awali dengan membaca Basmallah
2. Bentuklah kelompok dan tentukanlah nama kelompok mu berdasarkan nama kelompokmu
3. Bacalah Lembar Kerja Peserta Didik berikut dengan cermat
4. Tulis identitas kelompok yang ada di LKPD
5. Diskusikanlah dengan teman sekelompokmu untuk mengerjakan tugas yang ada di dalam LKPD ini.
6. Jika mengalami kesulitan dalam pengerjaan LKPD, tanyakanlah kepada gurumu dengan tetap berusaha terlebih dahulu.
7. Kerjakanlah LKPD dengan cermat
8. Kerjakanlah apa yang diperintahkan di dalam LKPD

1. pasangkan gambar di bawah dengan jawaban yang tepat



Menyumblim



Mencair



جامعة الرانيري

AR - RANIRY

2. Jelaskan apa yang dimaksud dengan kalor?

Kalor merupakan salah satu bentuk energi yang bisa berpindah dari satu benda ke benda lainnya. Umumnya kalor akan berpindah dari suhu yang lebih tinggi ke suhu yang lebih rendah. Oleh karena itu kalor bisa mempengaruhi benda yang mendapat energi dari benda-benda lainnya. Kalor adalah salah satu bentuk energi yang bisa berpindah dari benda dengan suhu yang lebih tinggi ke benda yang bersuhu lebih rendah jika keduanya di pertemukan atau bersentuhan.

3. Laporkan hasil praktikum kalian bersama guru mengenai percobaan pengaruh kalor terhadap perubahan wujud benda!

Es batu yang diletakkan di ruang terbuka lama kelamaan es batu itu akan menjadi cair.

جامعة الرانيري

AR - RANIRY

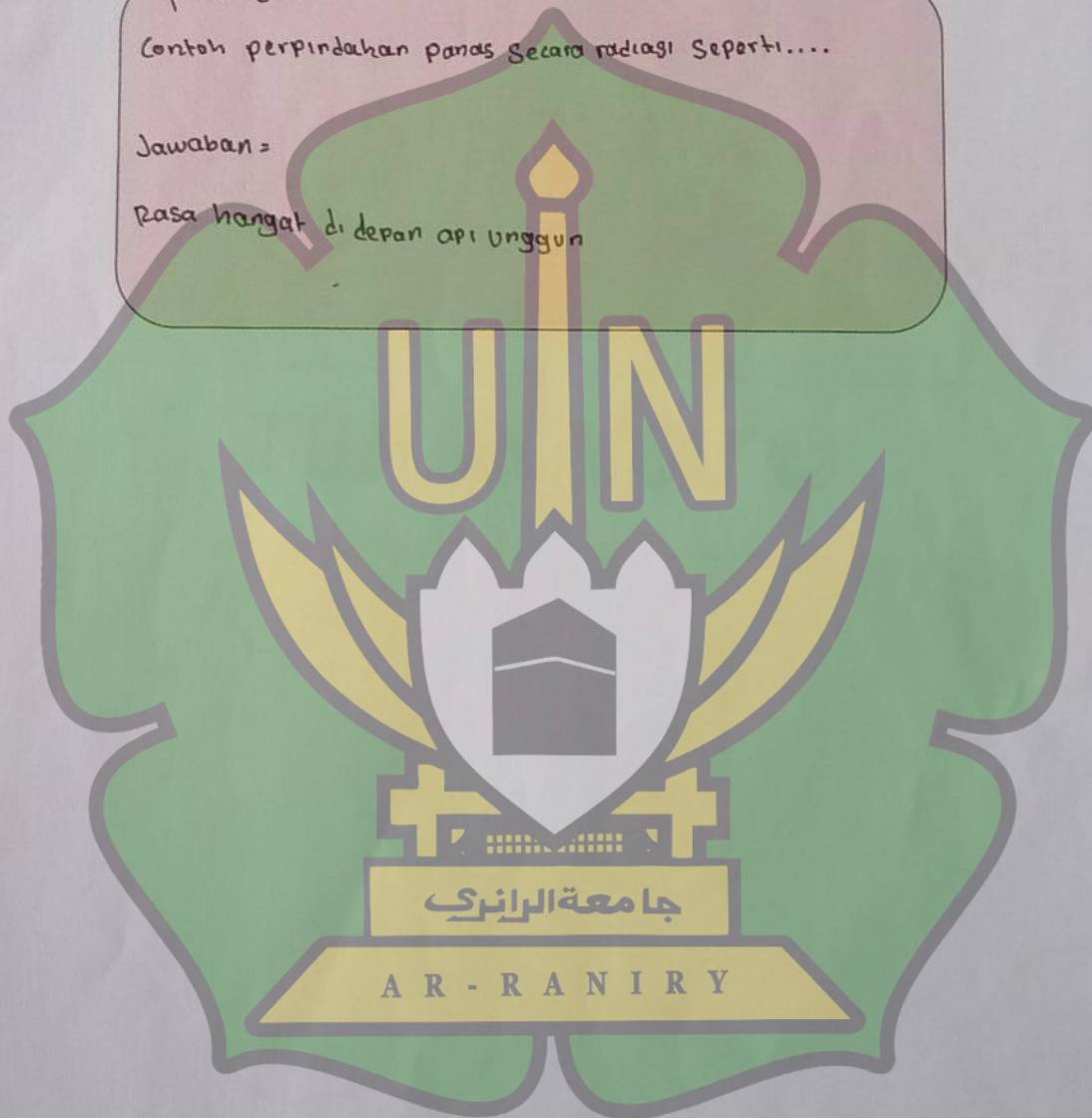
4. Tuliskan 1 pertanyaan yang telah kalian dapat saat belajar menggunakan media permainan ular tangga bersama kelompok kalian! Lalu jawablah pertanyaan tersebut pada kolom yang tersedia!

pertanyaan =

Contoh perpindahan panas secara radiasi seperti....

Jawaban =

Rasa hangat di depan api unggun



Lampiran 12: Lembar Validasi RPP

**LEMBAR VALIDASI
RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**

Mata Pelajaran : IPA
 Materi Pokok : Perubahan Suhu dan Kalor Terhadap Wujud Benda
 Kelas/Semester : V/Genap
 Kurikulum Acuan : Kurikulum 2013
 Penulis : Hamdi Fitria
 Nama Validator : Syahidan Nurdin Mpd
 Pekerjaan : Guru

A. Petunjuk
 Berilah tanda ceklist (✓) dalam kolom penilaian yang sesuai menurut pendapat Bapak/Ibu!

Keterangan:
 1 : Berarti "tidak baik"
 2 : Berarti "kurang baik"
 3 : Berarti "baik"
 4 : Berarti "sangat baik"

B. Penilaian ditinjau dari beberapa aspek

No	Aspek Yang Dinilai	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
I	Format 1. Kejelasan pemberian materi 2. Sistem penomoran jelas 3. Pengaturan tata letak 4. Jenis dan ukuran huruf				✓
II	ISI 1. Kesesuaian kurikulum 2013 2. Pemilihan strategis, pendekatan, metode dan sarana pembelajaran dengan tepat 3. Kegiatan guru dan kegiatan siswa dirumuskan secara jelas, sehingga mudah dilaksanakan oleh guru dalam pembelajaran 4. Sumber belajar sesuai dengan materi yang diajarkan 5. Kesesuaian dengan alokasi waktu yang digunakan 6. Kelayakan sebagai perangkat pembelajaran				✓

III	BAHASA 1. Kebenaran tata bahasa 2. Kesederhanaan struktur kalimat 3. Kejelasan Petunjuk 4. Sifat komutatif bahasa yang digunakan						✓
-----	---	--	--	--	--	--	---

C. Penilaian Umum

Rekomendasi/kesimpulan penilaian secara umum

a. RPP ini

- 1. Tidak baik
- 2. Kurang baik
- 3. Baik
- 4. Baik Sekali

b. RPP ini

- 1: Belum dapat digunakan dan 2. masih memerlukan konsultasi
- 2: Dapat digunakan dengan banyak revisi
- 3: Dapat digunakan dengan sedikit revisi
- 4: Dapat digunakan tanpa revisi

**) Lingkarilah nomor/angka sesuai penilaian Bapak/Ibu*

D. Komentar dan Saran

.....

.....

.....

.....



Syafiqul Muzaki

Lampiran 13: Lembar Validasi Observasi

LEMBAR VALIDASI LEMBAR KEGIATAN SISWA

Mata Pelajaran : IPA
 Kelas/Semester : V/Genap
 Kurikulum Acuan : Kurikulum 2013
 Penulis : Hamdi Fitria
 Nama Validator : Syahidan Nurdin M.Pd
 Pekerjaan : Guru

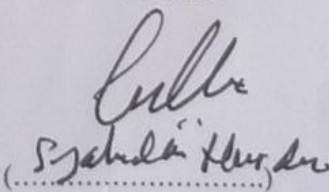
Petunjuk Pengisian

- Bapak / ibu dapat menilai dengan memberikan tanda (√) pada kolom yang disediakan
- Bapak/ibu dapat memberikan nilai dengan keterangan poin validasi sebagai berikut:

1 : Tidak Baik	3. Baik
2 : Kurang Baik	4. Sangat Baik

NO	Aspek Yang Dinilai	Penilaian			
		1	2	3	4
Format Lembar Observasi Siswa					
1	Petunjuk dinyatakan dengan jelas				✓
2	Kejelasan sistem penomoran				✓
Format Isi					
3	Pernyataan dirumuskan dengan singkat dan jelas				✓
4	Kesesuaian kegiatan pembelajaran dengan model pembelajaran yang digunakan (media ular tangga)			✓	
Bahasa dan Tulisan					
5	Bahasa yang digunakan komunikatif			✓	
6	Kesesuaian bahasa dengan kaidah bahasa Indonesia yang baku			✓	
7	Kejelasan petunjuk				✓

AR - RANIRY
Banda Aceh

Validator

 (Syahidan Nurdin)

Lampiran 14 : lembar validasi media pembelajaran

LEMBAR VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN

Judul Penelitian : Pengaruh Media Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Kelas V SD Negeri 4 Bandar Baru

Peneliti :
Prodi : PGMI
Nama Validator :
Petunjuk :

Berilah tanda cek(✓) pada kolom penilaian yang sesuai dengan penilaian bapak/ibu terhadap media pembelajaran dengan skala penilaian sebagai berikut:

1. Tidak Baik
2. Kurang Baik
3. Cukup Baik
4. Baik
5. Sangat Baik

No.	Aspek Yang Diamati					
		1	2	3	4	5
1	Materi					
	a. Media ular tangga yang digunakan sesuai dengan materi pembelajaran					
	b. Media ular tangga yang digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran					
	c. Penggunaan media ular tangga yang digunakan sesuai dengan kompetensi dasar					
2	Ilustrasi					
	a. Media ular tangga yang digunakan dapat memberikan ilustrasi yang sesuai dengan keadaan yang sebenarnya					
	b. Media ular tangga dapat memberikan visualisasi yang jelas mengenai materi pembelajaran					
3	Kualitas Dan Tampilan Media					
	a. Penampilan media ular tangga menarik perhatian siswa					
	b. Media ular tangga terdapat unsur pembelajarannya					
4	Daya Tarik					
	a. Penggunaan media ular tangga dapat mengurangi ketergantungan siswa pada guru					
	b. Penggunaan media ular tangga dapat meningkatkan keaktifan siswa					

A R - R A N I R Y

Pengamat
Lulhi
Sahlan Muddin



Lampiran 15 : Dokumentasi Penelitian

