

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN GAME ULAR TANGGA
TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA PADA MATERI IPAS KELAS 4
DI SD NEGERI 2 SIBANGGEDE ABIANSEMAL BADUNG**

Ayu Komang Srilaksmi¹, Ni Made Anggreni², Ni Kadek Supadmini³

^{1,2,3}Universitas Hindu Negeri I Gusti Bagus Sugriwa Denpasar

ayukomangsri21@gmail.com¹, madeanggreni74@gmail.com², supadmini@uhnsugriwa.a.id³

Abstrak: Rendahnya minat belajar siswa dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di sekolah dasar menjadi salah satu tantangan utama dalam proses pembelajaran, khususnya pada siswa kelas IV yang cenderung mudah bosan dan kurang aktif dalam mengikuti pelajaran yang bersifat teoritis. Permasalahan ini menuntut guru untuk menerapkan strategi pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan guna meningkatkan ketertarikan siswa terhadap materi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran Game Ular Tangga terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV di SD Negeri 2 Sibanggede, Kecamatan Abiansemal, Kabupaten Badung. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain quasi experiment, yang melibatkan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen yang menggunakan media Game Ular Tangga dan kelompok kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Hasil analisis data menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok. Rata-rata skor minat belajar siswa pada kelompok eksperimen adalah 69,8, jauh lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol dengan rata-rata 40,5. Skor tertinggi dan terendah pada kelompok eksperimen masing-masing adalah 75 dan 66, sedangkan pada kelompok kontrol adalah 46 dan 36. Nilai median dan modus kelompok eksperimen adalah 69, sedangkan kelompok kontrol masing-masing 39,5 dan 39, yang menunjukkan bahwa distribusi minat belajar pada kelompok eksperimen lebih tinggi dan merata. Selain itu, standar deviasi kelompok eksperimen sebesar 2,27, lebih rendah dibandingkan kelompok kontrol sebesar 3,10, yang menandakan bahwa persebaran data pada kelompok eksperimen lebih homogen. Uji normalitas menunjukkan bahwa data tidak berdistribusi normal (sig. 0,001), namun uji homogenitas menunjukkan bahwa varians kedua kelompok homogen (sig. 0,054). Hasil uji Independent Sample t-Test menunjukkan nilai thitung 35,831 > ttabel 2,01808 dan signifikansi 0,000 < 0,05, sehingga hipotesis alternatif (Ha) diterima dan hipotesis nol (Ho) ditolak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran Game Ular Tangga berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan minat belajar siswa dalam mata pelajaran IPAS. Temuan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan seperti Game Ular Tangga mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan keterlibatan siswa, dan menjadikan pembelajaran lebih aktif serta bermakna. Oleh karena itu, guru disarankan untuk memanfaatkan media

inovatif seperti ini sebagai strategi pembelajaran yang efektif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Game Ular Tangga, Minat Belajar, Ipas, Sekolah Dasar.

Abstract: *Low student interest in learning Science and Social Studies (IPAS) in elementary schools remains one of the main challenges in the learning process, particularly among fourth-grade students who tend to become easily bored and less active during theoretical lessons. This issue demands that teachers implement innovative and engaging learning strategies to enhance students' interest in the subject matter. This study aimed to determine the effect of using the Snakes and Ladders learning media on students' learning interest in the IPAS subject for fourth-grade students at SD Negeri 2 Sibangede, Abiansemal District, Badung Regency. This research employed a quantitative approach with a quasi-experimental design involving two groups: an experimental group that used the Snakes and Ladders learning media and a control group that used conventional learning methods. The data analysis revealed a significant difference between the two groups. The average score of students' learning interest in the experimental group was 69.8, which was much higher than the control group's average score of 40.5. The highest and lowest scores in the experimental group were 75 and 66, respectively, while the control group scores ranged from 46 to 36. The median and mode in the experimental group were both 69, while the control group had a median of 39.5 and a mode of 39, indicating that the experimental group had higher and more evenly distributed learning interest. Furthermore, the experimental group's standard deviation was 2.27, lower than the control group's 3.10, indicating more homogeneous data distribution in the experimental group. The normality test showed that the data were not normally distributed (sig. 0.001), but the homogeneity test indicated that the variances between groups were homogeneous (sig. 0.054). The Independent Sample t-Test showed that the t-value (35.831) was greater than the t-table value (2.01808), with a significance level of 0.000 (< 0.05). Therefore, the alternative hypothesis (Ha) was accepted, and the null hypothesis (Ho) was rejected. In conclusion, the use of Snakes and Ladders learning media significantly influenced the increase in students' learning interest in the IPAS subject. These findings suggest that game-based learning media such as Snakes and Ladders can create a more enjoyable learning environment, increase student engagement, and make learning more active and meaningful.*

Keywords: *Learning Media, Snakes And Ladders Game, Learning Interest, IPAS, Elementary School.*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan aspek fundamental dalam kehidupan manusia, baik dalam konteks keluarga, masyarakat, maupun berbangsa dan bernegara. Maju mundurnya suatu bangsa sangat bergantung pada kualitas pendidikan yang dimilikinya. Hal ini sejalan dengan amanat Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, yang menyatakan bahwa pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, serta memiliki ilmu, kecakapan, kreativitas, kemandirian, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Setiani dan

Handayani, 2022:263).

Pendidikan merupakan proses pembentukan manusia seutuhnya melalui kegiatan pembelajaran. Tujuan pendidikan pada umumnya adalah tercapainya perubahan tingkah laku peserta didik baik secara intelektual, moral, maupun sosial. Pendidikan dasar memiliki peran penting dalam membentuk fondasi pendidikan lanjutan (Hariani, et. al., 2021:25). Pada tahap ini, anak mulai belajar di lingkungan formal yang memberikan bekal pengetahuan dasar yang akan menjadi pondasi bagi jenjang pendidikan berikutnya.

Peraturan Pemerintah Nomor 74 Tahun 2008 tentang Guru pada Bab I Pasal 1 Ayat 13 menegaskan bahwa pendidikan dasar merupakan jenjang pendidikan pada jalur formal yang melandasi pendidikan menengah (Lumbantobing, et. al., 2022: 667). Pendidikan dasar ini diselenggarakan melalui satuan pendidikan berbentuk Sekolah Dasar (SD) dan Madrasah Ibtidaiyah (MI) atau bentuk lain yang sederajat, yang menjadi satu kesatuan berkelanjutan dalam pendidikan. Pemerintah berharap bahwa melalui pendidikan dasar, peserta didik dapat mempersiapkan diri menjadi manusia yang berakhlak mulia, berpengetahuan luas, memiliki keterampilan, serta mampu bertanggung jawab dalam menjalankan tugasnya. Oleh karena itu, siswa dituntut untuk mampu berinteraksi secara positif dengan lingkungan, terutama lingkungan sekolah, dengan bimbingan guru melalui proses belajar mengajar yang efektif dan menyeluruh

Menurut Handayani dan Febriani (2025:168) melalui pendidikan dasar yang kokoh dan berkualitas, diharapkan terbentuk generasi muda yang tidak hanya cerdas secara akademis, tetapi juga memiliki karakter kuat serta kemampuan beradaptasi dalam kehidupan sosial dan bermasyarakat. Oleh karena itu, inovasi pendidikan perlu terus dikembangkan agar proses pembelajaran dapat lebih efektif, relevan, dan mampu menjawab tantangan zaman yang semakin kompleks.

Inovasi dalam pendidikan memungkinkan siswa merasakan dampak positif dari pembelajaran yang lebih modern dan relevan. Agar inovasi tersebut efektif, kriteria tertentu harus diterapkan sebagai kriteria keberhasilan proses pembelajaran. Dalam konteks ini, penggunaan media pembelajaran memegang peranan penting. Media pembelajaran yang menarik dapat memotivasi siswa untuk lebih terlibat dalam proses pembelajaran dan menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan dan bermakna. Pemilihan model, metode, dan media pembelajaran yang tepat mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Melalui pendekatan ini, siswa diharapkan berpartisipasi aktif, memperoleh pengalaman,

dan mengembangkan pengetahuan dan keterampilan yang relevan. Dalam sistem pendidikan Indonesia, kurikulum merupakan pedoman utama dalam menyelenggarakan pendidikan formal. Kurikulum Merdeka, seperti yang diterapkan saat ini, menekankan pendekatan yang berbeda, berfokus pada konten penting dan memberikan siswa waktu yang cukup untuk mengeksplorasi konsep dan memperkuat keterampilan. Kurikulum ini mendorong siswa dan guru untuk berpikir mandiri, memadukan ilmu-ilmu alam dan sosial dengan ilmu-ilmu alam dan sosial (IPAS) dirancang untuk mendorong integrasinya ke dalam mata pelajaran (Khoirurrijal dkk., 2022; Dinda dkk., 2023).

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan mata pelajaran yang sangat penting untuk dipelajari sejak dini, karena merupakan landasan bagi perkembangan teknologi yang kita nikmati saat ini. Oleh karena itu, pendidikan sains di sekolah dasar bertujuan untuk membekali siswa dengan pengetahuan, keterampilan dan sikap yang diperlukan untuk melanjutkan pendidikan dan beradaptasi dengan perubahan lingkungannya. Sains tidak hanya mengajarkan tentang pengetahuan ilmiah tetapi juga bagaimana menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari, yang pada akhirnya membantu kita memahami dunia di sekitar kita (Yustanti dkk., 2022).

Menurut Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP), salah satu tujuan utama pembelajaran sains adalah mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep ilmiah yang berguna dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Pendekatan ini konsisten dengan Suartika dkk., (2019) menyatakan bahwa pembelajaran IPA perlu memberikan pengalaman belajar langsung yang memungkinkan pembelajaran lebih bermakna. Apalagi pembelajaran yang dikemas secara menarik dan menyenangkan memudahkan siswa dalam memahami apa yang diajarkan.

Di SD Negeri 2 Sibangede masih terdapat tantangan dalam mengembangkan media pembelajaran yang inovatif. Guru disekolah tersebut cenderung menggunakan metode ceramah dan penggunaan media audio-visual yang minim inovasi. Hal tersebut menyebabkan siswa kurang aktif dalam pembelajaran. Untuk mengatasi masalah tersebut, perlu adanya perubahan dalam pendekatan pembelajaran, khususnya melalui media pembelajaran yang lebih menaraik. Salah satu solusi yang diusulkan adalah penggunaan media pembelajaran berbasis permainan, seperti ular tangga. Permainan ular tangga merupakan permainan yang terkenal, namun dapat dijadikan media pembelajaran dengan menambahkan unsur edukatif.

Siswa tidak dibebankan dalam penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran

berbasis permainan ular tangga menggunakan papan permainan yang didesain kotak dengan beberapa kotak berisi pertanyaan-pertanyaan terkait topik yang memungkinkan siswa belajar melalui bermain (Setiawati dkk., 2019). Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media pembelajaran ular tangga efektif dalam meningkatkan keaktifan dan pemahaman siswa. Misalnya, penelitian yang dilakukan oleh Nastiti, Putri, dan Mukmin (2022) menemukan bahwa media ini sangat cocok, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran IPA. Penelitian lain oleh Anggraini, Abidin, dan Wahyuningsih (2023) juga menunjukkan bahwa media ular tangga digital valid dan dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang keragaman budaya Indonesia.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Media Pembelajaran Game Ular Tangga pada materi IPAS Indonesiaku Kaya Budaya kelas IV SD Negeri 2 Sibanggede. Dengan penelitian ini, diharapkan dapat mendorong kreativitas guru dalam penggunaan media pembelajaran yang tidak hanya meningkatkan keaktifan siswa, tetapi juga pemahaman mereka terhadap materi pelajaran.

METODE PENELITIAN

Pendekatan yang diterapkan ialah pendekatan kuantitatif menggunakan metode eksperimen, yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis game ular tangga pada materi IPAS terhadap minat belajar siswa kelas 4 di SD Negeri 2 Sibanggede. Menurut Sugiyono (2019), penelitian eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap variabel lain dalam kondisi yang terkendali. Pendekatan yang digunakan adalah eksperimen semu (quasi-experimental) dengan desain pretest-posttest control group design. Penelitian ini memiliki dua variabel utama. Variabel bebas (X) adalah penggunaan media pembelajaran berbasis game ular tangga, yang dirancang untuk menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan. Variabel terikat (Y) adalah minat belajar siswa, yang mencerminkan tingkat ketertarikan dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, diukur melalui indikator seperti antusiasme, perhatian, dan partisipasi aktif siswa selama kegiatan belajar berlangsung. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 2 Sibanggede, Kabupaten Badung, Provinsi Bali. Alasan pemilihan lokasi penelitian karena Guru dan siswa SD Negeri 2 Sibanggede terbuka dan bersedia berpartisipasi dalam penelitian. Kesediaan ini memungkinkan peneliti untuk mengumpulkan data yang akurat dan reliable serta pemilihan lokasi ini berdasarkan kebutuhan untuk mengukur

efektivitas media pembelajaran berbasis game ular tangga dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV. Teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner tertutup dan dokumentasi. Kuesioner disusun oleh peneliti berdasarkan skala Likert yang dimodifikasi menjadi empat kategori untuk menghindari jawaban netral (Fahmi et al., 2021). Instrumen penelitian berupa kuesioner disusun berdasarkan indikator yang relevan: untuk variabel media pembelajaran terdapat enam indikator seperti aspek bahasa, teks, tampilan, kemudahan penggunaan, sajian materi, dan efektivitas media. Sementara itu, variabel motivasi belajar mengacu pada indikator dari Uno dalam Cahyono et al. (2022), yaitu hasrat untuk berhasil, dorongan belajar, harapan masa depan, penghargaan dalam belajar, kegiatan menarik, dan situasi belajar kondusif. Teknik sampling yang digunakan adalah sampel jenuh, karena seluruh populasi (22 siswa) dijadikan sampel penelitian.

Dalam penelitian ini, penyusunan instrumen didasarkan pada kisi-kisi yang telah disesuaikan dengan tujuan dan materi pembelajaran. Kisi-kisi tersebut terdiri dari dua jenis instrumen, yaitu instrumen untuk ahli media dan kuesioner motivasi belajar siswa. Instrumen ahli media mengadaptasi kisi-kisi dari Dwi Apriyanti (2021), yang mencakup aspek bahasa, teks, tampilan, kemudahan penggunaan, sajian materi, dan efektivitas media, dengan total 20 butir pernyataan. Sedangkan, kuesioner motivasi belajar siswa disusun berdasarkan teori motivasi dari Uno, yang meliputi enam aspek motivasi internal dan eksternal seperti hasrat untuk berhasil, kebutuhan dalam belajar, harapan masa depan, penghargaan, lingkungan kondusif, dan kegiatan belajar yang menarik (Fharaziba Fhazeli, 2024). Uji validitas dilakukan untuk menilai sejauh mana instrumen dapat mengukur aspek yang dimaksud. Validitas isi diuji melalui pendekatan ahli (judges) menggunakan rumus Gregory. Hasil uji validitas isi untuk kedua instrumen (ahli media dan motivasi belajar) menunjukkan nilai koefisien sebesar 0,95, yang tergolong dalam kategori validitas sangat tinggi (Gregory dalam Mirnawati et al., 2022). Ini menunjukkan bahwa butir-butir soal dalam kedua instrumen sangat relevan dengan indikator yang diukur. Selanjutnya, validitas butir soal diuji menggunakan rumus Pearson Product Moment dengan bantuan Microsoft Excel. Dari hasil pengujian 20 butir soal pada kuesioner motivasi belajar, seluruh butir menunjukkan nilai r -hitung $>$ r -tabel (0,3388), sehingga dinyatakan valid (Budi Darma, 2021). Hal ini menandakan bahwa setiap butir soal dalam kuesioner mampu mengukur indikator yang dimaksud secara akurat. Adapun reliabilitas instrumen diuji dengan menghitung nilai Cronbach's Alpha. Hasil pengujian menunjukkan nilai alpha sebesar 0,89 yang berarti lebih besar dari batas minimum 0,60,

sehingga instrumen dinyatakan sangat reliabel (Anggraini et al., 2022; Sugiyono, 2022). Ini menunjukkan bahwa instrumen memiliki konsistensi internal yang baik, dan layak digunakan untuk pengumpulan data dalam penelitian.

Dalam penelitian kuantitatif, analisis data dilakukan setelah seluruh data terkumpul dari responden. Proses ini mencakup beberapa tahapan penting, yakni pengelompokan data berdasarkan variabel dan jenis responden, tabulasi data, penyajian data, hingga perhitungan untuk menjawab rumusan masalah serta menguji hipotesis jika tersedia. Analisis dilakukan dengan pendekatan statistik menggunakan perangkat lunak SPSS versi 27 sebagai alat bantu utama (Nisrina Haniah, 2023). Sebelum masuk pada pengujian hipotesis, dilakukan uji prasyarat yang terdiri atas uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data yang dikumpulkan berdistribusi normal. Peneliti menggunakan Uji Shapiro-Wilk dengan ketentuan bahwa jika nilai *Asymp.Sig (2-tailed)* lebih besar dari 0,05, data dinyatakan normal.

Sedangkan uji homogenitas digunakan untuk melihat apakah varians antar kelompok data homogen atau tidak. Jika nilai signifikansi lebih dari 0,05, maka data dikatakan homogen (Usmadi, 2020). Kedua uji ini penting untuk menentukan kelayakan penggunaan uji statistik parametrik dalam analisis selanjutnya. Setelah uji prasyarat terpenuhi, dilakukan penghitungan gain ternormalisasi (*N-gain score*) untuk menilai pengaruh perlakuan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa. *N-gain* dihitung dari selisih skor pre-test dan post-test, dengan rumus:

$$N-Gain = \frac{\bar{skor\ posttest} - \bar{skor\ pretest}}{100 - \bar{skor\ pretest}}$$

Penilaian *N-gain* dikelompokkan dalam empat kategori: tinggi ($g > 0,7$), sedang ($0,3 \leq g \leq 0,7$), rendah ($0 < g < 0,3$), dan gagal ($g \leq 0$) (Wahab et al., 2021; Sukarelawa et al., 2024). Ini memberikan gambaran objektif terhadap peningkatan hasil belajar setelah intervensi diberikan.

Selanjutnya, untuk menguji hipotesis, digunakan uji independent sample t-test. Analisis ini membandingkan nilai rata-rata antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol guna melihat ada tidaknya pengaruh signifikan dari perlakuan yang diberikan, yakni media pembelajaran berupa video animasi berbasis YouTube. Uji ini dilakukan menggunakan SPSS 27, dan hasilnya akan menunjukkan nilai signifikansi (*p-value*). Jika $p < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti terdapat pengaruh signifikan dari perlakuan tersebut (Aditya et al., 2021). Rumus yang digunakan adalah:

$$t = \frac{x_a - x_b}{S_p \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

di mana X_a dan X_b adalah rata-rata kelompok, S_p adalah deviasi standar gabungan, dan n_a serta n_b adalah jumlah sampel di masing-masing kelompok. Dengan demikian, teknik analisis data kuantitatif yang sistematis ini memungkinkan peneliti untuk mengevaluasi secara objektif pengaruh perlakuan terhadap variabel yang diteliti, dalam hal ini adalah motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 2 Sibanggede dengan melibatkan dua kelas sebagai sampel, yaitu kelas IV A dan IV B pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Fokus penelitian diarahkan pada motivasi belajar peserta didik dalam mata pelajaran Pendidikan IPAS, khususnya setelah menggunakan media pembelajaran berupa game ular tangga. Total peserta dalam penelitian ini adalah 22 siswa. Untuk mengukur minat belajar, peneliti menggunakan instrumen berupa kuesioner sebanyak 20 butir pernyataan, yang terdiri dari 12 pernyataan positif dan 8 pernyataan negatif. Data dikumpulkan melalui pre-test dan post-test, yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya.

Pre-test diberikan kepada kedua kelompok (kontrol dan eksperimen) sebelum perlakuan diterapkan. Tujuan dari pre-test ini adalah untuk mengidentifikasi tingkat minat belajar awal siswa terhadap pembelajaran Pendidikan IPAS dengan topik "Indonesiaku Kaya Budaya". Tes dilaksanakan dengan memberikan waktu 15 menit bagi siswa untuk mengisi kuesioner secara individu. Peneliti turut hadir untuk membagikan serta mengawasi pengisian, guna memastikan peserta didik dapat mengajukan pertanyaan bila mengalami kesulitan.

Hasil dari pre-test kemudian dianalisis menggunakan SPSS 27.0. Nilai rata-rata (mean) yang diperoleh menunjukkan bahwa kelas eksperimen memiliki skor sebesar 64,29, sedangkan kelas kontrol memperoleh skor 64,53. Nilai tertinggi yang dicapai oleh siswa pada kedua kelompok adalah 72, sedangkan nilai terendah adalah 56. Peneliti juga menyajikan data ini dalam bentuk distribusi frekuensi dan histogram. Distribusi frekuensi pre-test untuk kelompok kontrol menunjukkan bahwa nilai dengan frekuensi tertinggi adalah 65, diperoleh oleh 4 peserta didik (23,5%). Sementara itu, beberapa nilai seperti 56, 57, 59, 62, 69, dan 72 hanya diperoleh masing-masing oleh 1 peserta didik (5,9%). Data ini mengindikasikan bahwa

sebaran nilai cukup merata, meskipun sebagian besar siswa berada pada kategori "cukup" sesuai dengan standar KKM SDN 2 Sibanggede, yaitu 75. Sebaran data ini juga menggambarkan belum optimalnya minat belajar siswa sebelum dilakukan intervensi pembelajaran menggunakan game ular tangga.

Hasil pre-test kelompok eksperimen menunjukkan bahwa nilai tertinggi diperoleh sebesar 72 dan nilai terendah sebesar 56, dengan frekuensi nilai tertinggi (66) diperoleh oleh 4 siswa (23,5%). Sementara itu, nilai 58, 67, dan 72 hanya diperoleh masing-masing oleh satu siswa. Berdasarkan histogram yang disusun, distribusi nilai peserta didik kelas IV A (kelompok eksperimen) menunjukkan penyebaran yang merata meskipun mayoritas siswa masih belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yaitu 75. Hal ini menunjukkan bahwa sebelum diberi perlakuan, motivasi belajar siswa masih berada pada kategori sedang hingga rendah. Setelah pelaksanaan pre-test, perlakuan diberikan khusus kepada kelompok eksperimen, yaitu kelas IV A. Perlakuan yang dimaksud berupa penerapan media pembelajaran game ular tangga pada materi "Indonesiaku Kaya Budaya" dalam kurun waktu tiga minggu dan dilakukan selama enam kali pertemuan. Selama proses pembelajaran, peneliti mempersiapkan perangkat ajar seperti modul ajar dan media proyektor, serta bekerja sama dengan guru kelas. Sebaliknya, kelompok kontrol tetap menggunakan metode konvensional berupa ceramah dan pemberian tugas. Tahap selanjutnya adalah pelaksanaan post-test yang diberikan kepada kedua kelompok setelah selesai perlakuan. Hasil post-test menunjukkan bahwa kelompok eksperimen mengalami peningkatan nilai rata-rata dari 64,29 menjadi 76,00. Sebaliknya, kelompok kontrol juga mengalami peningkatan tetapi lebih rendah, yakni dari 64,53 menjadi 67,41.

Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan game ular tangga memberikan pengaruh positif terhadap minat belajar siswa secara signifikan dibandingkan dengan metode konvensional. Distribusi frekuensi hasil post-test kelompok eksperimen menunjukkan bahwa nilai terendah adalah 71 dan nilai tertinggi 80. Sebagian besar siswa berhasil melampaui KKM, di antaranya 4 siswa memperoleh nilai 80, dan hanya 2 siswa yang memperoleh nilai 71. Sebaliknya, pada kelompok kontrol, nilai tertinggi hanya mencapai 74 dan nilai terendah sebesar 62. Mayoritas siswa pada kelompok ini belum mencapai batas KKM, menunjukkan bahwa metode konvensional tidak seefektif penggunaan media game ular tangga dalam meningkatkan minat belajar siswa. Berdasarkan tabel dan histogram hasil post-test dari kedua kelompok, dapat disimpulkan bahwa penggunaan game ular tangga berpengaruh signifikan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPAS. Siswa kelompok eksperimen menunjukkan

peningkatan skor yang lebih tinggi dan lebih banyak mencapai atau melampaui KKM dibandingkan dengan kelompok kontrol, yang masih menunjukkan hasil di bawah standar ketuntasan. Oleh karena itu, inovasi media pembelajaran seperti game ular tangga dapat menjadi alternatif efektif dalam pembelajaran tematik untuk meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar.

Pengujian asumsi dalam penelitian ini dilakukan untuk memastikan kelayakan data dalam analisis statistik lanjutan. Uji normalitas dengan Shapiro-Wilk menunjukkan bahwa semua data

Pengujian asumsi dalam penelitian ini dilakukan untuk memastikan kelayakan data dalam analisis statistik lanjutan. Uji normalitas dengan Shapiro-Wilk menunjukkan bahwa semua data, baik pre-test maupun posttest dari kelompok eksperimen dan kontrol, berdistribusi normal dengan nilai signifikansi di atas 0,05. Hal ini mengindikasikan bahwa tidak ada penyimpangan signifikan dari distribusi normal. Uji homogenitas juga menunjukkan hasil yang serupa, di mana nilai signifikansi sebesar $0,953 > 0,05$ menandakan bahwa varians antara kedua kelompok adalah homogen, sehingga data layak untuk dianalisis lebih lanjut menggunakan uji statistik parametrik. Selanjutnya, dilakukan uji N-gain untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa setelah perlakuan. Hasil uji menunjukkan bahwa kelompok eksperimen yang menggunakan media game ular tangga memperoleh rata-rata N-gain sebesar 73,37 yang termasuk dalam kategori tinggi. Sebaliknya, kelompok kontrol hanya memperoleh rata-rata N-gain sebesar 12,08, yang tergolong rendah.

Hal ini menandakan adanya peningkatan signifikan dalam minat belajar siswa yang diberikan perlakuan media pembelajaran berbasis game ular tangga. Pengujian hipotesis dilakukan dengan uji independent sample t-test untuk mengetahui perbedaan hasil posttest antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil pengujian menunjukkan nilai signifikansi $0,001 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Ini membuktikan adanya pengaruh signifikan penggunaan media game ular tangga terhadap minat belajar siswa dalam mata pelajaran IPAS. Kelompok eksperimen menunjukkan peningkatan rata-rata hasil posttest yang lebih tinggi (76,00) dibandingkan kelompok kontrol (67,41). Hasil ini diperkuat oleh penelitian sebelumnya oleh Siburian et al. (2024) yang menunjukkan bahwa media game ular tangga secara signifikan meningkatkan minat belajar siswa dalam mata pelajaran IPAS di SD N 091273 Karang Bangun. Nilai signifikansi penelitian tersebut adalah 0,00 dan nilai F hitung lebih besar dari F tabel, menegaskan hubungan positif dan signifikan antara penggunaan game ular tangga dengan peningkatan minat belajar. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa

penggunaan media pembelajaran berbasis game ular tangga efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas IV SDN 2 Sibanggede pada mata pelajaran IPAS.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat dirumuskan simpulan yaitu hasil penelitian ini tentang pengaruh media pembelajaran game ular tangga pada materi ipas kelas 4 di SDN 2 Sibanggede. Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil analisis maka diperoleh hasil sebagai berikut: penelitian ini menunjukkan bahwa hasil uji-t independent sample test diperoleh nilai signifikansi $0,001 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dimana hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran game ular tangga terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV SDN 2 Sibanggede. Penggunaan media pembelajaran game ular tangga juga membuat peserta didik jauh lebih antusias dalam belajar dan semangat dalam mengikuti proses pembelajaran tidak hanya itu peserta didik juga lebih cepat menangkap materi pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2019). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Bandung: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Darma, B. (2021). *Statistika Penelitian Menggunakan SPSS (Uji Validitas, Uji Reliabilitas, Regresi Linier Sederhana, Regresi Linier Berganda, Uji t, Uji F, R²)*. Jakarta: Guepedia.
- Dinda, S. A., Ayu, C. P., Salsa, B. B., Anggraini, L. I., Wulandari, P., Indayana, E., & Tadris, F. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Menggunakan Model Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran IPAS SD/MI. *Bengkulu Journey: Journal of Development and Reseach in Education*, 3(2), 3–5.
- Febriani, D. S. A., & Casnan, C. (2024). Penerapan media pembelajaran ular tangga berbasis Genially untuk meningkatkan minat belajar siswa di Bimbel Triwala Kuningan. *Ja-MES: Journal of Mathematics Education Studies*, 1(1), 17–24.
- Handayani, H., & Febriani, E. A. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning Berbantuan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Sosiologi di Kelas X Fase E SMAN 4 Padang. *Naradidik: Journal of Education and Pedagogy*, 4(1), 167-176.

- Hariani, PP., Wiranda, A., & Sihotang, IM. (2021). Analisis Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Dengan Media Pembelajaran Ular Tangga Terhadap Minat Belajar. *Jurnal Pendidikan Akuntansi*, 4(1), 24-38
- Hasan, M., et al. (2021). *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group.
- Ilham, A., Rivai, S., Abdullah, G., & Basalamah, N. (2023). Pengaruh Media Ular Tangga Terhadap Minat Belajar Matematika Pada Siswa Kelas III Di SDN 2 Telaga Jaya. *Dikmas: Jurnal Pendidikan Masyarakat dan Pengabdian*, 3(4), 901.
- Ismail, M., I. (2020). *Teknologi Pembelajaran Sebagai Media Pembelajaran*. Makasar: Cendekia Publisher.
- Karmila, R., & Ardiawan, Y. (2024). Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Operasi Bilangan Bulat. *Al-'Adad: Jurnal Tadris Matematika*, 3(1), 169–184.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Jakarta: Prenada Media.
- Lumbantobing, W. L., Silvester, S. and Dimmera, B. G. (2022) "Penerapan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar Di Wilayah Perbatasan", *Sebatik*, 26(2), 666–672.
- Muin, A., Fakhrudin, A., Makruf, A. D., & Gandi, S. (2022). *Pengembangan Kurikulum Merdeka*. Klaten: CV Literasi Nusantara Abadi.
- Nafisah, D., Nurlaily, V. A., Dayu, D. P. K., & Amalia, E. (2024). Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Kegiatan Ekonomi untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar : Jurnal Tunas Nusantara*, 6(1), 658–664.
- Nasution, N., Darmayunata, Y., & Wahyuni, S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini berbasis Augmented Reality. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 6462-6468.
- Novita, L., & Sundari, F. S. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Game Ular Tangga Digital. *Jurnal Basicedu*, 4(3), 716–724.
- Nurfadhillah, S. (2021). *Media Pembelajaran*. Sukabumi: CV Jejak (Jejak Publisher).
- Nurhayani, N. S., Hidayanti, M., & Nahriyah, S. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas III Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Al-Mau'izhoh*, 3(1), 49–56.
-

- Putri, J. P., Nurhaedah, & Hermuttaqien, B. P. F. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Ular Tangga Terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Pinisi Journal Of Education*, 3(6), 1–10.
- Retnawati, H. (2016). Analisis Kuantitatif Instrumen Penelitian (Panduan Peneliti, Mahasiswa, dan Psikometrian). Yogyakarta: Parama Publishing.
- Rizki Syahfitri, Sahkholid Nasution, & Riris Nurkholidah Rambe. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Ular Tangga Raksasa Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKn Kelas 4 SD Muhammadiyah 08 Medan. *ALFIHRIS : Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 1(4), 138–153.
- Rohani, R. (2019). Efektivitas Penggunaan Media Animasi Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Pemahaman Konsep Fisika Peserta Didik Kelas XI MIPA 1 SMA Negeri 6 Pinrang (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Makassar).
- Rohani, R. (2020). Media Pembelajaran. Medan: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
- Setiani, G. A. K. ., & Handayani, D. A. P. . (2022). Permainan Ular Tangga: Media Pembelajaran Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Mimbar Ilmu*, 27(2), 262–269.
- Setiawati, E., Desri, Mrs., & Solihatulmilah, E. (2019). PERMAINAN ULAR TANGGA DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MORAL ANAK. *JURNAL PETIK*, 5(1), 85–91.
- Suartika, I. K. A., Ardana, I. K., & Wiarta, I. W. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Tipe Word Square Berbasis Kearifan Lokal terhadap Kompetensi Pengetahuan IPA. *International Journal of Elementary Education*, 3(1), 53-61.
- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2022). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Suryadi, A. (2020). Teknologi dan Media Pembelajaran Jilid I. Sukabumi: CV Jejak (Jejak Publisher).
- Syahfitri, R., Nasution, S., & Rambe, R. N. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Ular Tangga Raksasa Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKn Kelas 4 SD Muhammadiyah 08 Medan. *ALFIHRIS : Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 1(4), 138–153.
- Syifa, H. F., & Rizal, B. T. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Permainan.