

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA ULAR TANGGA TERHADAP HASIL BELAJAR IPASISWA PADA MATERI JENIS-JENIS HEWAN BERDASARKAN MAKANANNYA DI KELAS IV SD NEGERI068007 MEDAN TUNTUNGAN TAHUN AJARAN 2022/2023**

**Hotma Tiolina Siregar<sup>1)</sup>, Juniko Esra Tarigan<sup>2)</sup>, Putri Aurelia <sup>3)</sup>, Stella Amanda Br Tamba <sup>4)</sup>**

<sup>1)2)3)4)</sup> Universitas Quality, Indonesia

*Corresponding author: tiolinahotma@gmail.com*

**ABSTRAK**

Pembelajaran IPA dengan materi Jenis-jenis Hewan Berdasarkan Makanannya masih didominasi dengan menggunakan metode ceramah dan pemberian tugas. Dalam proses belajar mengajar cenderung bersifat informatif atau hanya mentransfer ilmu pengetahuan dari guru ke siswa dan kurangnya media pembelajaran yang bervariasi yang digunakan oleh guru sehingga siswa belum terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, dapat dikatakan guru dalam mengajar masih cenderung menggunakan metode ceramah saja dan hasil belajar yang diperoleh siswa banyak yang belum memenuhi nilai KKM. Dengan Penggunaan Media Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Pada Materi Jenis-jenis Hewan Berdasarkan Makanannya Di Kelas IV SD Negeri 068007 Medan Tuntungan Tahun Ajaran 2022/2023, menggunakan jenis penelitian eksperimen semu (quasi eksperimen) dan di analisis menggunakan statistik. Dengan menggunakan media gambar yang bertujuan untuk mengetahui ada tindaknya pengaruh atau akibat dari sesuatu yang ditimbulkan pada subjek yaitu siswa.

**Kata kunci : Media Pembelajaran, Media Ular Tangga, Hasil Belajar Siswa**

**ABSTRACT**

*Science learning with material on Types of Animals Based on Food is still dominated by using the lecture method and giving assignments. In the teaching and learning process it tends to be informative or only transfers knowledge from teacher to student and the lack of various learning media used by teachers so that students are not actively involved in the learning process, it can be said that teachers in teaching still tend to use only lecture methods and learning outcomes obtained by many students who do not meet the KKM score. Using Snakes and Ladders Media on Student Science Learning Outcomes In Material Types of Animals Based on Food in Class IV SD Negeri 068007 Medan Tuntungan Academic Year 2022/2023, using a quasi-experimental research type (quasi experiment) and analyzed using statistics. By using media images that aim to find out if there is an influence oreffect of something that is caused to the subject, namely students.*

**Keywords: Learning Media, Snakes and Ladders Media, Student LearningOutcomes**

## **PENDAHULUAN**

Belajar dapat juga diartikan sebagai segala aktivitas psikis yang dilakukan oleh setiap individu sehingga tingkah lakunya berbeda antara sebelum dan sesudah belajar. Perubahan tingkah laku atau tanggapan, karena adanya pengalaman baru, memiliki kepandaian/ ilmu setelah belajar, dan aktivitas berlatih.

Winkel dalam Ihsana El Khuluqo (2017:5) menyatakan bahwa “Belajar adalah aktifitas mental atau psikis, yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan, nilai dan sikap” Purwanto (2016:38) menyatakan bahwa “ Belajar adalah proses dalam diri individu yang berintraksi dengan lingkungannya untuk mendapatkan perubahan dalam perilakunya”. Drs. Slameto (2015:2) menyatakan bahwa “ Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.”

IPA merupakan mata pelajaran yang ada dalam tiap tingkatan sekolah, mulai dari Sekolah Dasar (SD) sampai tingkat perguruan tinggi. Keberadaan IPA diperlukan setiap tingkat sekolah karena IPA memegang peranan penting dalam ilmu pengetahuan, sehingga siswa setiap tingkat sekolah harus mempelajari IPA. Dalam proses belajar

mengajar IPA, diharapkan terjadi transfer belajar, yakni materi yang disajikan guru dapat diterapkan ke dalam struktur kognitif siswa. Akibat terjadinya transfer belajar yang diterapkan ke dalam struktur kognitif siswa, siswa dapat menguasai materi pelajaran tidak hanya sebatas pada tahap ingatan tanpa pengertian, tetapi bahan pelajaran dapat diserap secara bermakna.

Berdasarkan informasi yang telah di peroleh dari guru kelas IV SD Negeri 068007 Medan Tuntungan, bahwa dalam pembelajaran materi tentang jenis-jenis hewan berdasarkan makanannya masih didominasi dengan menggunakan metode ceramah dan pemberian tugas. Dalam mengajar guru cenderung bersifat informatif atau hanya mentransfer ilmu pengetahuan dari guru ke siswa dan kurangnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif oleh guru sehingga siswa pasif dan bosan dalam proses pembelajaran, dapat dikatakan proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru di kelas masih bersifat TCL (Teacher Center Learning) dan hasil belajar yang diperoleh siswa banyak yang belum memenuhi nilai KKM.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti tertarik untuk meneliti mengenai **“Pengaruh Penggunaan Media Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Pada Materi Jenis-jenis Hewan Berdasarkan Makanannya Di Kelas IV SD Negeri**

**068007 Medan Tuntungan Tahun Ajaran 2022/2023”.**

**TINJAUAN PUSTAKA**

**A. Pengertian Belajar**

Belajar adalah perubahan yang relatif permanen dalam perilaku atau potensi perilaku sebagai hasil dari pengalaman atau praktek yang diperkuat. Belajar merupakan hasil dari interaksi antara stimulus dan respon. Seseorang dianggap telah belajar sesuatu jika dia dapat menunjukkan perubahan perilaku. Menurut teori ini dalam belajar yang penting adalah bahwa bentuk input dan output dari stimulus dalam bentuk tanggapan.

Menurut Djamarah dan Zain (2010) Belajar adalah proses perubahan perilaku berkat pengalaman dan latihan. Artinya tujuan kegiatan adalah perubahan tingkah laku, baik yang menyangkut pengetahuan, keterampilan maupun sikap bahkan meliputi segenap aspek organisme atau pribadi.

Menurut Sudjana (2010) Belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang. Perubahan hasil proses belajar dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti penambahan pengetahuan, pemahaman, sikap dan tingkah laku, kecakapan, kebiasaan serta perubahan aspek-aspek lain yang ada pada individu-individu yang belajar.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku individu

yang dilakukan untuk memperoleh pengetahuan melalui interaksi dengan lingkungan.

**B. Pengertian Minat Belajar**

Setiap siswa tentunya memiliki minat pada tiap-tiap mata pelajaran yang ada di sekolahnya. Minat belajar menjadi hal yang penting untuk siswa agar mau melakukan aktivitas dalam pembelajaran. Minat belajar terdiri dari suku kata yaitu minat dan belajar. Menurut M. Alisuf Sabri Minat belajar adalah kecenderungan untuk selalu memperhatikan dan mengingat sesuatu secara terus menerus, minat belajar ini erat kaitannya dengan perasaan senang, karena itu dapat dikatakan minat belajar itu terjadi karena sikap senang kepada sesuatu, orang yang berminat belajar kepada sesuatu berarti ia sikapnya senang kepada sesuatu (1995 : 84).

Ahli lain mengatakan bahwa minat belajar adalah .kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu (Muhibbin Syah, 2001 : 136). Sedangkan menurut Ahmad D. Marimba, “Minat belajar adalah .kecenderungan jiwa kepada sesuatu, karena kita merasa ada kepentingan dengan sesuatu itu, pada umumnya disertai dengan perasaan senang akan sesuatu itu (1980 : 79). Menegaskan pendapat tersebut, Mahfudh Shalahuddin mengemukakan bahwa minat belajar adalah .perhatian yang mengandung unsur-unsur perasaan. Dengan begitu minat belajar, sangat

menentukan sikap yang menyebabkan seseorang aktif dalam suatu pekerjaan, atau dengan kata lain, minat belajar dapat menjadi sebab dari suatu kegiatan (1990 : 95). Sedangkan menurut Crow dan Crow bahwa .minat belajar atau interest bias berhubungan dengan daya gerak yang mendorong kita untuk cenderung atau merasa tertarik pada orang, benda, kegiatan, ataupun bisa berupa pengalaman yang efektif yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri (dalam Abd. Rachman Abror, 1993 : 112).

Dari kelima pengertian tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa minat belajar akan timbul apabila mendapatkan rangsangan dari luar. Dan kecenderungan untuk merasa tertarik pada suatu bidang bersifat menetap dan merasakan perasaan yang senang apabila ia terlibat aktif didalamnya. Perasaan senang ini timbul dari lingkungan atau berasal dari objek yang menarik.

### **C. Pengertian Hasil Belajar**

Hasil belajar digunakan sebagai alat ukur dari proses belajar siswa yang dilakukan oleh guru untuk mengetahui kemampuan yang diperoleh siswa setelah mengikuti kegiatan belajar. Menurut Rusmono (2017) menyatakan bahwa Hasil belajar adalah perubahan perilaku individu yang meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Perubahan perilaku tersebut diperoleh setelah siswa menyelesaikan program pembelajarannya melalui interaksi

dengan berbagai sumber belajar dan lingkungan belajar. “hasil belajar merupakan perilaku yang dapat diamati dan menunjukkan kemampuan yang dimiliki seseorang. Kemampuan siswa yang merupakan perubahan perilaku sebagai hasil belajar itu dapat diklasifikasikan dalam dimensi-dimensi tertentu” (Ahiri 2017: 18).

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan hasil belajar adalah perubahan tingkah laku berupa kemampuan dari suatu sistem proses bermacam-macam informasi yang didapatkan siswa saat ia menerima pengalaman belajarnya dapat diukur dengan alat ukur tertentu.

### **D. Pengertian Media**

Media adalah bentuk jamak dari medium yang berasal dari bahasa latin *medius* yang berarti tengah. Dalam bahasa Indonesia kata *medium* diartikan sebagai “antara’ atau “sedang” (Latuheru, 1988:14). Pengertian media pembelajaran menurut Latuheru (1988:14) media pembelajaran adalah semua alat (bantu) atau benda yang digunakan untuk kegiatan belajar mengajar, dengan maksud menyampaikan pesan (informasi) pembelajaran dari sumber (guru maupun sumber lain) kepada penerima (dalam hal ini anak didik atau warga belajar). Berdasarkan pendapat ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran alat bantu untuk menyampaikan pesan dari sumber kepada penerima.

Sadiman (2008:7) menjelaskan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima pesan. Dalam hal ini adalah proses merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sehingga proses belajar dapat terjalin. Berdasarkan pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan oleh guru sebagai alat bantu mengajar. Dalam interaksi pembelajaran, guru menyampaikan pesan ajaran berupa materi pembelajaran kepada siswa.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan media pembelajaran adalah alat bantu bahan yang dapat menjadi pengantar atau perantara dalam menyampaikan pesan-pesan baik individu atau kelompok pada keberlangsungan proses pembelajaran.

## **E. Media Ular Tangga**

### **1. Pengertian Media Ular Tangga**

Media permainan ular tangga adalah sebuah media visual dua dimensi dengan konsep permainan ular tangga pada umumnya, namun ada unsur edukasi dalam permainan tersebut (Aniq, 2013). Menurut Syahrial (2016) media ular tangga merupakan pengembangan dari permainan ular tangga yang diadopsi dan dimodifikasi. Modifikasi yang dilakukan yaitu dengan adanya pemberian kartu soal yang diletakkan pada petak-petak tertentu serta aturan main yang disesuaikan Menurut Yudha (dalam Febryna, 2014) bahwa permainan ular tangga merupakan jenis permainan kompetisi yang diarahkan pada

kemampuan kerjasama dan sportivitas sehingga mampu merekayasa pengalaman sosial dan moral anak.dengan kebutuhan pembelajaran.

Permainan ular tangga merupakan salah satu jenis permainan yang sering dimainkan oleh anak-anak. Permainan yang dimainkan oleh dua orang atau lebih ini dapat melatih anak untuk berkompetisi. Selain itu, melalui permainan ular tangga dapat melatih anak untuk bekerjasama serta melatih anak untuk bertindak sportif (Zuhdi, 2010).

Berdasarkan beberapa pengertian tentang media ular tangga, maka dapat disimpulkan bahwa media ular tangga merupakan media edukatif yang mengadopsi dari permainan ular tangga yang telah dimodifikasi. Pada penelitian ini media ular tangga dimodifikasi untuk dapat meningkatkan kemampuan kerjasama siswa.

### **2. Keunggulan Media Ular Tangga**

Menurut Febryna (2014) keunggulan dari media ular tangga yaitu gambar biduk yang dipindah-pindahkan dapat menarik perhatian siswa, siswa dapat berperan aktif untuk memindahkan objek tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa siswa terlibat tidak hanya secara intelektual namun juga fisik. Penggunaan media ular tangga dalam pembelajaran dapat diatur sesuai dengan kebutuhan yaitu individual maupun secara kelompok. Dalam pembelajaran berkelompok siswa dapat bekerjasama dalam menyelesaikan tugas yang diberikan guru.

Menurut Afandi (2015) kelebihan media pembelajaran ular tangga yaitu (1) siswa belajar sambil bermain, (2) siswa tidak belajar sendiri, melainkan harus berkelompok, (3) memudahkan siswa belajar karena dibantu dengan gambar yang ada dalam permainan ular

tangga, dan (4) tidak memerlukan biaya mahal dalam membuat media pembelajaran.

Berdasarkan beberapa uraian tentang keunggulan ular tangga, peneliti merujuk pada keunggulan ular tangga yang dikemukakan oleh Febryna (2014) yaitu gambar biduk yang dipindah-pindahkan dapat menarik perhatian siswa, siswa dapat berperan aktif untuk memindahkan objek tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa siswa terlibat tidak hanya secara intelektual namun juga fisik. Penggunaan media ular tangga dalam pembelajaran dapat diatur sesuai dengan kebutuhan yaitu individual maupun secara kelompok. Dalam pembelajaran berkelompok siswa dapat bekerjasama dalam menyelesaikan tugas yang diberikan guru.

### **3. Cara Bermain Media Ular Tangga**

Media ular tangga dalam penelitian ini digunakan secara berkelompok untuk meningkatkan kerjasama sehingga terdapat modifikasi yang dilakukan peneliti terhadap cara bermain ular tangga. Cara bermain ular tangga pada penelitian ini yaitu, sebagai berikut:

- 1) Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok. Satu kelompok beranggotakan 5 siswa.
- 2) Kelompok berdiskusi untuk menentukan anggota kelompok yang bermain pertama kali di arena permainan ular tangga.
- 3) Permainan dimulai dari petak start, pemain yang mendapat giliran pertama berjalan sebanyak jumlah yang ditunjukkan oleh mata dadu yang ditunjukkan oleh mata dadu.
- 4) Pemain yang berada pada petak yang terdapat ujung tangga dapat langsung naik ke petak yang terdapat ujung tangga lainnya

- 5) Pemain yang berada pada petak yang terdapat ekor ular harus turun ke petak yang terdapat kepala ular
- 6) Pemain yang berada pada petak yang terdapat kartu soal harus menjawab pertanyaan dengan mendiskusikan dengan teman kelompoknya. Pada saat menjawab soal siswa diberikan waktu 3 menit untuk mendiskusikannya dengan kelompok. Jika jawaban salah atau siswa kehabisan waktu dalam menjawab soal, maka siswa harus mundur 3 petak.
- 7) Setelah menjawab soal anggota kelompok yang telah bermain di arena permainan digantikan oleh anggota kelompok lain yang belum bermain, begitu seterusnya.
- 8) Kelompok yang pemainnya sampai finis terlebih dahulu dinyatakan sebagai pemenang.

### **F. Hakikat Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)**

Ilmu pengetahuan alam merupakan ilmu yang mempelajari tentang alam sekitar beserta isinya. Hal ini berarti Ilmu Pengetahuan Alam mempelajari semua benda yang ada di alam peristiwa, gejala-gejala yang muncul di alam.

Menurut Ahmad Susanto (2013:167) menyatakan, IPA adalah usaha manusia dalam memahami pengamatan yang tepat pada sasaran, serta menggunakan prosedur, dan dijelaskan dengan penalaran sehingga mendapat kan suatu kesimpulan. Pembelajaran IPA yang didefinisikan sebagai ilmu tentang alam disebut dengan ilmu pengetahuan alam, dapat diklarifikasi kan menjadi tiga bagian, yaitu: ilmu pengetahuan alam sebagai produk, proses, dan sikap.

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa IPA adalah suatu

kumpulan pengetahuan yang sistematis yang dipandang sebagai cara berpikir dalam pencarian tentang pengertian rahasia alam, sebagai cara penyelidikan terhadap gejala alam.

## METODOLOGI PENELITIAN

### A. Lokasi dan Waktu Penelitian

Pengaruh Penggunaan Media Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Pada Materi Jenis-jenis Hewan Berdasarkan Makanannya Di Kelas IV SD Negeri 068007 Medan Tuntungan Tahun Ajaran 2022/2023, menggunakan jenis penelitian eksperimen semu (quasi eksperimen) dan di analisis menggunakan statistik. Dengan menggunakan metode pembelajaran eksperimen dan pembelajaran konvensional yang bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh atau akibat dari sesuatu yang ditimbulkan pada subjek yaitu siswa.

### B. Populasi dan Sampel

Penelitian akan membagi menjadi dua kelompok, yaitu satu kelas menggunakan media Ular Tangga dan satu kelas tanpa menggunakan media. Terlebih dahulu dilakukan test awal sebelum diberikan perilaku terhadap kelas yang diteliti. Sedangkan tes akhir diberi kepada siswa setelah perilaku. Tes awal dilakukan untuk mengetahui sejauh mana materi atau bahan ajar yang akan diajarkan telah dikuasai oleh peserta didik. Sedangkan tes akhir dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui apakah semua materi pembelajaran sudah dapat dikuasai oleh peserta didik. Dengan demikian, desain penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:

**Tabel 3.1 Rancangan Penelitian**

Perlakuan	Tes awal	Variabel	Tes akhir
Media Ular Tangga	$T_1$	$x_1$	$T_2$
Tanpa menggunakan Media	$T_1$	$x_2$	$T_2$

Keterangan:

$T_1$  : Tes awal

$T_2$  : Tes akhir

$x_1$  : Hasil belajar IPA siswa dengan menggunakan Media Ular Tangga

$x_2$  : Hasil belajar IPA siswa tanpa menggunakan Media

### C. Prosedur Penelitian

Untuk melaksanakan penelitian ini tahap-tahap yang dilaksanakan adalah sebagai berikut.

#### Tahap persiapan

Kegiatan yang dilakukan dalam tahap ini meliputi persiapan-persiapan hubungan dengan pelaksanaan penelitian.

- Konsultasi dengan kepala sekolah SD Negeri 068007 Medan Tuntungan untuk memohon izin melakukan penelitian.
- Menentukan kelas sampel dan pop/ulasi
- Menyusun perangkat pembelajaran meliputi : RPP, Materi, dan observasi.
- Menyapa siswa.
- Membuka pembelajaran dengan kegiatan apersepsi, misalnya bertanya tentang apa yang harus diketahui oleh siswa tentang materi Jenis-jenis Hewan Berdasarkan Makanannya dan apa yang harus dilakukan selama eksperimen.
- Guru menjelaskan aturan main Media Ular Tangga.

- g. Menerangkan materi pembelajaran Jenis-jenis Hewan Berdasarkan Makanannya.
- h. Siswa bermain, guru menerangkan dan membimbing siswa selama bermain menggunakan media Ular Tangga.
- i. Menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan di capai Guru harus menyimpulkan materi.

**Tabel 3.2 Kriteria Penilaian Media Ular Tangga**

No	Kriteria Penilaian	Keterangan
1	10-29	Sangat Kurang
2	30-49	Kurang
3	50-69	Cukup
4	70-89	Baik

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **A. Hasil Penelitian**

Dalam hasil penelitian ini akan dibahas mengenai deskripsi data hasil penelitian uji persyaratan analisis, uji normalitas data, uji homogenitas, dan uji kesamaan dua rata-rata.

### **B. Deskripsi Pelaksanaan Penelitian**

Pelaksanaan penelitian dilaksanakan untuk mengetahui hasil belajar siswa dengan menggunakan media Ular Tangga terhadap mata pelajaran IPA materi Jenis-jenis Hewan Berdasarkan Makanannya di kelas IV SD Negeri 068007 Kecamatan Medan Tuntungan Tahun Ajaran 2022/2023. Penulis menggunakan quasi eksperimen (eksperimen semu) yang terdiri dari dua kelas yaitu kelas eksperimen yang menggunakan media Ular Tangga dan kelas kontrol tanpa menggunakan media. Kelas yang menggunakan media

Ular Tangga adalah kelas A dengan jumlah 20 orang siswa. Sedangkan kelas B dengan jumlah 20 siswa tanpa menggunakan media. Kedua kelas diberikan materi tentang Jenis-jenis Hewan Berdasarkan Makanannya. Penelitian ini dilakukan selama 3 hari pada tanggal 13 Januari 2023 di SD Negeri 068007 Kecamatan Medan Tuntungan Tahun Ajaran 2022/2023. Sebelum penelitian dilaksanakan, peneliti melakukan observasi terlebih dahulu pada tanggal 05 Desember 2022 yang bertujuan untuk meminta izin kepada kepala sekolah untuk melakukan penelitian di sekolah SD Negeri 068007 Kecamatan Medan Tuntungan Tahun Ajaran 2022/2023 dan untuk menentukan kelas yang menggunakan media Ular Tangga dan kelas tanpa menggunakan media. Setelah melakukan observasi, peneliti memilih kelas IV-A sebagai kelas media Ular Tangga dan kelas IV-B tanpa menggunakan media. Peneliti ini diuji dengan menggunakan mean, simpangan baku, uji normalitas data, uji homogenitas varians, uji hipotesis penelitian.

### **C. Hasil Data Tes Akhir (Post-Test)**

Hasil Data Tes Akhir (Post-Test) Setelah dilakukan test awal, maka dilakukan perlakuan dan kelas IV-A dan kelas IV-B setelah itu dilakukan tes akhir untuk mengetahui kemampuan siswa dan unuk mengetahui perlakuan pembelajaran mana yang lebih baik untuk diajarkan. Hasil rata-rata akhir tes hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 068007 Kecamatan Medan Tuntungan Tahun Ajaran 2022/2023 telah dilakukan untuk kelas yang diajarkan dengan menggunakan Media Ular Tangga adalah kelas IV-A dan Kelas diajarkan dengan tanpa menggunakan media adalah kelas IV-B.

**Tabel 4.1 Nilai Hasil Rata-Rata Post Test**

Kelas	Rata-rata
IV-A	79
IV-B	68,5

Berdasarkan Tabel 4.1 di atas menunjukkan rata-rata tes akhir siswa setelah diberi perlakuan pembelajaran. Dari hasil tersebut, kelas yang diajarkan dengan menggunakan Media Ular Tangga memperoleh rata-rata 79 di kelas IV-A dan kelas yang diajarkan tanpa menggunakan media memperoleh nilai rata-rata 68,5 di kelas IV-B. Berdasarkan hasil rata-rata yang diperoleh menunjukkan bahwa ada pengaruh terhadap hasil belajar siswa pada kelas yang diajarkan dengan menggunakan Media Ular Tangga dari pada kelas yang diajarkan dengan tanpa menggunakan media.

## SIMPULAN DAN SARAN

### A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang dilaksanakan di SD Negeri 068007 Kecamatan Medan Tuntungan Tahun Ajaran 2022/2023 maka, dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Hasil belajar siswa dengan menggunakan Media Ular Tangga pada pelajaran IPA dengan materi Jenis-jenis Hewan Berdasarkan Makanannya di kelas IV SD Negeri 068007 Kecamatan Medan Tuntungan Tahun Ajaran 2022/2023 di peroleh nilai rata-rata 79 berkatagori cukup.
2. Hasil belajar IPA siswa yang

tanpa menggunakan media pada materi Jenis-jenis Hewan Berdasarkan Makanannya di kelas IV SD Negeri 068007 Kecamatan Medan Tuntungan Tahun Ajaran 2022/2023 di peroleh nilai rata-rata 68,5 berkatagori cukup.

3. Berdasarkan uji hipotesis diperoleh nilai  $x_{hitung} > x_{tabel}$  2 25,21 sedangkan  $x_{tabel}$  2 5,99. Maka nilai  $x_{hitung} > x_{tabel}$  2 terima  $H_1$  atau Ada pengaruh signifikan dengan menggunakan media pembelajaran Ular Tangga terhadap hasil belajar siswa pada materi Jenis-jenis Hewan Berdasarkan Makanannya Kelas IV SD Negeri 068007 Kecamatan Medan Tuntungan Tahun Ajaran 2022/2023.

### B. Saran

Berdasarkan pelaksanaan dan hasil penelitian yang di peroleh peneliti, peneliti mengharapkan :

1. Bagi siswa, diharapkan dengan menggunakan media Ular Tangga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Bagi guru, disarankan dengan menggunakan media Ular Tangga dapat meningkatkan hasil belajar IPA.
3. Bagi Kepala Sekolah, sebagai bahan untuk menginformasikan kepada guru-guru bahwa dengan menggunakan media Ular Tangga dapat meningkatkan hasil belajar IPA.
4. Bagi peneliti sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya.

### DAFTAR PUSTAKA

Arsyad, A. 2013. Media Pembelajaran. Jakarta: Rajawali Press.

- Munadi, Yudhi. 2013. Media Pembelajaran (Sebuah Pendekatan Baru). Jakarta: Referensi.
- Baharuddin dan Wahyuni. 2012. Teori Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: Arruz Media.
- Rusmono. (2017). Strategi Pembelajaran dengan Problem Based Learning Itu Perlu. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Samatowa. 2011. Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. Jakarta : Indeks

<https://eprints.umm.ac.id/37215/3/jiptumpp-gdl-ratnadwida-53126-3-babii.pdf>