

**PENGARUH PERMAINAN ULAR TANGGA TERHADAP
MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA
IPA KELAS IV SD NEGERI 040491
BATUKARANG
T.P 2022/2023**

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini yaitu Untuk mengetahui pengaruh motivasi dan hasil belajar siswa tanpa menggunakan media permainan ular tangga belajar IPA kelas IV SD Negeri 040491 Batukarang T.P 2022/2023. Untuk mengetahui pengaruh motivasi dan hasil belajar siswa dengan menggunakan media permainan ular tangga belajar IPA kelas IV SD Negeri 040491 Batukarang T.P 2022/2023. Untuk mengetahui apakah ada pengaruh yang signifikan setelah menggunakan media permainan ular tangga terhadap motivasi belajar IPA kelas IV SD Negeri 040491 Batukarang T.P 2022/2023. Untuk mengetahui apakah ada pengaruh yang signifikan setelah menggunakan media permainan ular tangga terhadap hasil belajar IPA kelas IV SD Negeri 040491 Batukarang T.P 2022/2023. Media Pembelajaran yang digunakan yaitu media permainan ular tangga dan rancangan yang digunakan adalah *quasi eksperimen*. Populasi dalam penelitian ini seluruh kelas IV di SD N 040491 Batukarang yang terdiri dari 2 kelas, pada kelas eksperimen berjumlah 20 siswa, dan kelas kontrol berjumlah 16 siswa, sampel yang digunakan pada kelas eksperimen. Pengumpulan data adalah menggunakan angket dan tes. Hasil analisis jumlah nilai angket diperoleh nilai yang signifikan, ini diketahui uji hipotesis dengan menggunakan rumus uji independen antar dua faktor sehingga diperoleh data angket motivasi belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu $X^2_{hitung} = 3,05$ dan $X^2_{tabel} = 2,03$. Hasil analisis jumlah nilai hasil belajar diperoleh nilai yang signifikan, pengujian hipotesis dengan menggunakan rumus uji independen antara dua faktor sehingga diperoleh data test akhir kelas Eksperimen dan kelas Kontrol yaitu $X^2_{hitung} = 6,009$ dan $X^2_{tabel} = 5,99$. Berdasarkan uraian tersebut, dikatakan bahwa ada pengaruh penggunaan media permainan ular tangga terhadap motivasi hasil belajar ipa siswa kelas IV SD Negeri 040491 Batukarang.

Kata Kunci : Permainan Ular Tangga, Motivasi, Hasil Belajar

**THE INFLUENCE OF SNAKES AND LADDERS MEDIA ON THE
MOTIVATION AND LEARNING OUTCOMES OF GRADE IV
SCIENCE STUDENTS AT SD NEGERI 040491
BATUKARANG T.P 2022/2023**

ABSTRACT

The purpose of this study is to determine the effect of motivation and student learning outcomes without using the snakes and ladders game media for learning science class IV SD Negeri 040491 Batukarang T.P 2022/2023. To find out the effect of motivation and student learning outcomes using the media game snakes and ladders learning science class IV SD Negeri 040491 Batukarang T.P 2022/2023. To find out whether there is a significant effect after using the snakes and ladders game media on motivation to learn science in class IV SD Negeri 040491 Batukarang T.P 2022/2023. To find out whether there is a significant effect after using the snakes and ladders media game on the learning outcomes of class IV Science at SD Negeri 040491 Batukarang T.P 2022/2023. The learning media used is snakes and ladders game media and the design used is quasi-experimental. The population in this study were all of grade IV at SD N 040491 Batukarang which consisted of 2 classes, the experimental class consisted of 20 students, and the control class consisted of 16 students. The sample used was the experimental class. Data collection is using questionnaires and tests. The results of the analysis of the total value of the questionnaire obtained a significant value. It was known that the hypothesis was tested by using the independent test formula between the two factors so that the learning motivation questionnaire data was obtained for the experimental class and the control class, namely $X^2_{count} = 3.05$ and $X^2_{table} = 2.03$. The results of the analysis of the total value of learning outcomes obtained a significant value, testing the hypothesis using the independent test formula between the two factors so that the final test data for the Experiment class and Control class were obtained, namely $X^2_{count} = 6.009$ and $X^2_{table} = 5.99$. Based on this description, it is said that there is an effect of the use of snakes and ladders game media on the motivation of science learning outcomes for fourth grade students at SD Negeri 040491 Batukarang.

Keywords: Snakes and Ladders Game, Motivation, Learning Outcomes