

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
PERMAINAN ULAR TANGGA TERHADAP HASIL
BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPA**

MATERI SUHU DAN KALOR DI KELAS V

SDN 101800 DELI TUA

T.P 2023/2024

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa dengan menggunakan Media Permainan Ular Tangga, hasil belajar siswa tanpa dengan menggunakan Media Permainan Ular Tangga, dan pengaruh penggunaan Media Permainan Ular Tangga terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA materi suhu dan kalor di kelas V SDN 101800 Deli Tua Tahun Pelajaran 2023/2024. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Quasi Eksperimen dengan rancangan penelitian pretet dan post test. Penelitian ini dilaksanakan di SDN 101800 Deli Tua Tahun Pelajaran 2023/2024. Populasi dari penelitian ini yaitu seluruh jumlah siswa kelas V yang berjumlah 46 siswa. Sampel penelitian ini yaitu kelas V-A sebagai kelas kontrol dengan jumlah 25 siswa dan kelas V-B sebagai kelas eksperimen dengan jumlah 21 siswa. Hasil analisis jumlah nilai hasil belajar diperoleh nilai yang signifikan, pengujian hipotesis menggunakan rumus uji independen dua faktor untuk kelas eksperimen dan kontrol yaitu nilai $T_{hitung} = 2,5934$ dan nilai $T_{tabel} = 2,0153$ karena $T_{hitung} > T_{tabel}$ maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh signifikan penggunaan media poster terhadap hasil belajar IPA di kelas IV SD Negeri 067246 Medan Tuntungan Tahun Ajaran 202/2024

Kata Kunci: Hasil Belajar, Media Permainan Ular Tangga, Pelajaran IPA

**THE INFLUENCE OF LEARNING MEDIA BASED ON THE
SNAKES AND LADDERS GAME ON RESULTS STUDENT
LEARNING IN SCIENCE SUBJECTS TEMPERATURE
AND HEAT MATERIALS IN CLASS V
SDN 101800 DELI TUA
T.P 2023/2024**

ABSTRACT

This research aims to determine the remaining learning outcomes using the Snakes and Ladders Game Media, student learning outcomes without using the Snakes and Ladders Game Media, and the influence of using the Snakes and Ladders Game Media on student learning outcomes in science subjects on temperature and heat in class V at SDN 101800 Old Deli 2023/2024 Academic Year. The method used in this research is Quasi Experiment with a pretest and posttest research design. This research was carried out at SDN 101800 Deli Tua for the 2023/2024 academic year. The population of this research is the entire number of class V students, totaling 46 students. The sample for this research is class V-A as a control class with a total of 25 students and class V-B as an experimental class with a total of 21 students. The results of the analysis of the total value of learning outcomes obtained a significant value, hypothesis testing used a two-factor independent test formula for the experimental and control classes, namely the value of $T_{count} = 2,5934$ and the value of $T_{table} = 2.0153$ because $T_{count} > T_{table}$, it can be concluded that there is a significant influence of use poster media on science learning outcomes in class IV of SD Negeri 067246 Medan Tuntungan Academic Year 202/2024

Keywords: Learning Outcomes, Snakes and Ladders Game Media, Science Lessons