



ELSE (Elementary
School Education
Journal)

PENERAPAN GAME ULAR TANGGA BERBASIS PETA KEBUDAYAAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPAS KELAS IV SEKOLAH DASAR

Vina Syalfirah*, Ani Nur Aeni, Nurdinah Hanifah

Universitas Pendidikan Indonesia, Sumedang

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah dengan menggunakan media game ular tangga berbasis peta kebudayaan dapat membantu meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik kelas IV dalam mata pelajaran IPAS materi kekayaan budaya Indonesia. Metode yang digunakan dalam penelitian ini bersifat kuantitatif dengan jenis *quasi experiment* dan model *nonequivalent control group design*. Ada dua kelompok sampel dalam penelitian ini yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen, setiap kelas menerima perlakuan yang berbeda. Peserta didik kelas IV A dan IV B dari SDN Sindang IV di Kecamatan Sumedang Utara Kabupaten Sumedang (n=60) menjadi subjek penelitian ini. Menurut hasil penelitian media game ular tangga berbasis peta kebudayaan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi kekayaan budaya Indonesia. Pembelajaran dengan menggunakan media ini mencapai nilai *N-gain* sebesar 56,03% sehingga dapat dikategorikan cukup efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, sebaliknya kelas yang tidak memanfaatkan media game ini hanya mencapai nilai *N-gain* sebesar 36,85% yang dianggap tidak efektif. Singkatnya, media game ular tangga berbasis peta kebudayaan ini lebih unggul dan cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik pada materi kekayaan budaya Indonesia.

Kata Kunci: Media Pembelajaran; Ular tangga; Peta Kebudayaan; Hasil Belajar

Abstract

The aim of this research is to find out whether using the snakes and ladders game media based on cultural maps can help improve the cognitive learning outcomes of class IV students in the science and sciences subject on Indonesian cultural riches. The method used in this research is quantitative with a quasi-experiment type and a nonequivalent control group design model. There were two sample groups in this study, namely the control class and the experimental class, each class received different treatment. Students in grades IV A and IV B from SDN Sindang IV in North Sumedang District, Sumedang Regency (n=60) were the subjects of this research. According to research results, the snake and ladder game media based on cultural maps can improve students' learning outcomes on Indonesian cultural riches. Learning using this media reaches an *N-gain* value of 56.03% so it can be categorized as quite effective in improving student learning outcomes, whereas classes that do not use this gaming media only achieve an *N-gain* value of 36.85% which is considered ineffective. In short, this cultural map-based snakes and ladders game media is superior and quite effective in improving students' cognitive learning outcomes on Indonesian cultural riches material.

Keywords: Instructional media; Snakes and ladders; Cultural map; Learning outcomes



This is an open access article
under the [Creative Commons
Attribution-ShareAlike 4.0
International](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

OPEN ACCESS

e-ISSN 2597-4122

(Online)

p-ISSN 2581-1800

(Print)

*Correspondence:

Vina Syalfirah

vinasylfrh04@gmail.com

ail.com

Received: 31-12-2023

Accepted: 19-02-2024

Published: 18-03-2024

DOI

<http://dx.doi.org/10.3065>

[1/else.v8i1.21331](http://dx.doi.org/10.3065/1/else.v8i1.21331)

PENDAHULUAN

Dalam setiap aspek kehidupan dari pribadi hingga masyarakat, pendidikan memainkan peran penting karena melalui pendidikan manusia dapat terdidik, kreatif, memiliki kepribadian baik, serta memiliki pengetahuan yang luas. Pendidikan yang baik tentu didasari oleh kualitas tenaga pendidik yang baik pula. Peran pendidik tentu sangat penting dalam kegiatan pembelajaran, pendidik dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif dalam mendesain suasana belajar yang menyenangkan dan aktif. Pembelajaran yang kreatif dan inovatif tentu tidak akan terjadi begitu saja, hal ini didasari oleh pemilihan model, metode, serta media yang tepat. Seiring dengan zaman yang terus berkembang tenaga pendidik semakin menghadirkan banyak media pembelajaran yang dapat digunakan untuk memberikan informasi dengan cara yang mudah diterima oleh peserta didik. Pemilihan media pembelajaran yang tepat sangat penting mengingat tidak ada media pembelajaran yang baik untuk digunakan dalam semua kondisi, maka pendidik dituntut memiliki keahlian untuk memilih media pembelajaran yang paling efektif serta menggunakan media pembelajaran secara optimal guna memaksimalkan prestasi belajar peserta didik.

Namun, terlepas dari kenyataan bahwa media pembelajaran diakui memainkan peran penting dalam menunjang hasil belajar yang optimal, gambaran dilapangan menunjukkan hal yang jauh berbeda. Media pembelajaran belum digunakan secara optimal, hal ini terlihat dari pembelajaran yang dilakukan pendidik menyebabkan peserta didik menjadi jenuh, bosan, bahkan mengantuk sehingga peserta didik tidak memperhatikan materi yang disampaikan oleh pendidik. Hal tersebut saya temukan ditempat saya melaksanakan kampus mengajar 5 yang mana pendidik belum menggunakan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif untuk membangun suasana mengajar yang menyenangkan, khususnya dalam pembelajaran IPAS materi kekayaan budaya Indonesia yang sangat luas sehingga jika tidak menggunakan media pembelajaran peserta

didik akan merasa bosan mempelajari materi tersebut. Kemudian hasil wawancara yang dilakukan oleh (Uciatun et al., 2022) menjelaskan bahwa dalam praktiknya pembelajaran IPS masih berusaha menarik perhatian peserta didik, sebagian pendidik masih menggunakan media naratif dan pemberian tugas yang bersifat personal, sehingga tidak ada peningkatan hasil belajar yang cenderung signifikan dalam pembelajaran IPS dibandingkan pembelajaran lainnya. Selain itu, Berdasarkan hasil pengamatan dan survey yang dilakukan oleh beberapa peneliti juga menunjukkan gambaran yang berbeda dengan seharusnya, penelitian (Herman et al., 2019) menyatakan bahwa saat ini masih banyak pengajar yang menganggap media pembelajaran hanya sekedar alat, padahal sebagai pendidik yang ahli seharusnya mereka berpandangan bahwa media merupakan bagian penting dari keseluruhan pengalaman dalam kegiatan belajar. (Adianti et al., 2021) juga menyatakan bahwa media pembelajaran masih sering diabaikan karena beberapa faktor, misalnya terbatasnya kesempatan untuk menunjukkan kesiapan media, kesulitan menemukan media yang tepat, tidak tersedianya sarana prasarana, dan sebagainya. Kemudian menurut sebuah studi oleh (Sari et al., 2023) pendidik hanya berpedoman pada buku LKS dan buku paket yang dilihat dari penampilannya kurang menarik sehingga membuat peserta didik cepat bosan.

Kenyataan yang dilihat jauh dari kondisi seharusnya, yang mana media pembelajaran dapat mengubah materi yang abstrak menjadi konkret sehingga dapat digunakan untuk mempermudah penyampaian informasi serta dapat menjadikan suasana belajar menyenangkan dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik sehingga kualitas pembelajaran menjadi optimal. Selain itu media pembelajaran dianggap sebagai faktor yang sangat penting untuk meningkatkan hasil belajar serta motivasi peserta didik (Nurul Audie, 2019). Hal yang tak kalah penting pemilihan media yang baik dan menarik sesuai dengan

pengalaman akan menumbuhkan inspirasi, minat belajar, semakin meningkatkan hasil belajar, memudahkan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran serta menumbuhkan kesan yang berbeda dari proses pembelajaran sebelumnya namun tidak membuat peserta didik lupa dengan apa yang dipelajari sebelumnya (Abdurrochim et al., 2022). Kemudian (Aeni et al., 2023) menyatakan bahwa melalui media proses pembelajaran akan jauh lebih menyenangkan dan *meaningfull* (penuh makna). Maka dari itu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media sangat penting dalam menumbuhkan suasana belajar yang seru dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar, hal ini tentu berimbas kepada hasil belajar peserta didik yang meningkat karena menurut (Manalu et al., 2021) "Untuk mencapai hasil belajar yang optimal, motivasi belajar peserta didik sangat penting." Dengan kata lain tanpa dorongan dan motivasi peserta didik itu sendiri hasil belajar yang ideal tidak mungkin dicapai. Sehingga media pembelajaran sangat berkaitan erat dengan motivasi dan juga hasil belajar.

Mengingat fakta-fakta yang telah disampaikan diatas maka perlu diambil solusi yakni mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran guna mencapai hasil belajar yang optimal. Media pembelajaran yang digunakan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada penelitian ini yaitu game ular tangga. Hal yang mendasari penggunaan game disini yakni anak-anak cenderung lebih cepat bosan dan malas untuk menyimak pembelajaran karena pada saat usia anak-anak lebih tertarik terhadap apa yang menarik perhatian mereka dengan cara bermain (Olisna et al., 2022), hal ini karena karakteristik peserta didik sekolah dasar yang suka dengan konsep belajar sambil bermain sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih menyenangkan serta suasana kelas menjadi lebih aktif. Selain menyenangkan game ular tangga juga memiliki banyak manfaat untuk proses pembelajaran dan dapat menarik minat peserta didik karena game ular tangga

merupakan game yang banyak disukai oleh setiap kalangan. Beberapa penelitian terdahulu juga menyatakan hal serupa bahwa game ular tangga baik digunakan dalam pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan mendapatkan hasil belajar yang optimal. Penelitian yang dilakukan (Yanti et al., 2021) menyatakan bahwa media permainan ular tangga baik bagi peserta didik karena membantu mereka belajar dengan menyenangkan dan dapat meningkatkan kemampuan berhitung peserta didik kelas II SDN 12 Taliwang. Selain itu penelitian yang telah dilakukan oleh (Henryanto, 2020) & (Bintang, 2023) juga menunjukkan bahwa peserta didik dapat meningkatkan hasil belajar IPS mereka melalui penggunaan media ular tangga.

Setelah menganalisis beberapa penelitian terdahulu belum ada yang meneliti materi kekayaan budaya Indonesia menggunakan game ular tangga dan peta kebudayaan. Sehingga *novelty* dari penelitian kali ini yaitu memadukan game ular tangga dan peta kebudayaan dalam pembelajaran kekayaan budaya Indonesia agar penjelasan materi dapat dilakukan dengan lebih konkret yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar IPAS kelas IV sekolah Dasar. Mengingat konteks masalah yang telah disebutkan diatas maka rumusan masalah yang dibuat adalah sebagai berikut : (1) Apakah game ular tangga berbasis kebudayaan dapat meningkatkan hasil belajar IPAS materi kekayaan budaya Indonesia kelas IV sekolah Dasar? (2) Berapa besar peningkatan yang dialami peserta didik setelah menggunakan game ular tangga berbasis peta kebudayaan? (3) Apakah penggunaan game ular tangga berbasis peta kebudayaan efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPAS kelas IV sekolah dasar? Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV sekolah dasar dalam mata Pelajaran IPAS materi kekayaan budaya Indonesia. Sehingga, peneliti mengangkat judul "Penerapan Game Ular Tangga Berbasis Peta Kebudayaan untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Kelas IV Sekolah Dasar"

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen. Metode penelitian eksperimen merupakan salah satu metode yang mengandalkan angka yang paling kompeten untuk menguji hubungan sebab akibat (Sukmadinata, Nana Syaodih., 2013). Jenis penelitian yang digunakan adalah *quasi-eksperimen* dan model *Nonequivalent Control Group Design*. Dalam penelitian jenis ini melibatkan 2 kelompok sampel yang diberikan perlakuan berbeda, yaitu kelas eksperimen melakukan pembelajaran dengan menggunakan media game ular tangga berbasis peta kebudayaan dan kelas kontrol hanya menggunakan media *powerpoint* saja. Sebelum diberikan *treatment* kedua kelompok diberikan *pre-test* terlebih dahulu untuk mengetahui pengetahuan awal kemudian diberikan *post-test* untuk mengetahui keadaan kelompok setelah diberikan *treatment*. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *purposive sampling* yang berarti metode pemilihan sampel dalam penelitian ini didasari dengan pertimbangan atau kriteria yang telah ditentukan.

Penelitian ini dilakukan di SDN Sindang IV kecamatan Sumedang Utara kabupaten Sumedang selama 1 minggu terhitung sejak tanggal 13 november 2023 hingga 20 november 2023. Sampel penelitian diambil dari peserta didik kelas IV A dan IV B semester ganjil tahun ajaran 2023/2024 dengan masing-masing berjumlah 30 orang peserta didik yang mana kelas IV A sebagai kelas kontrol dan kelas IV B sebagai kelas eksperimen. Kemudian untuk Teknik pengambilan data dilakukan dengan instrument soal tes yaitu *pre-test* dan *post-test*. Kedua soal tes memuat indikator ketercapaian yang sama serta telah diuji validitas dan reabilitasnya.

Menggunakan SPSS 23, peneliti melakukan uji normalitas dan homogenitas sebelum melakukan uji *paired sample t-test*. Menurut Martono (2011) yang dikutip dalam (Zuhdi, 2018) uji-t digunakan untuk mengetahui

apakah ada dampak yang signifikan dengan membandingkan rata-rata dua kelompok. Karena kedua sampel yang diuji saling berpasangan atau berhubungan Uji-t yang digunakan dalam penelitian ini adalah *paired sample t-test*. Menurut Widiyanto (2013:35) menyatakan bahwa *paired sample t-test* dapat digunakan untuk mengkaji keefektifan suatu perlakuan dengan membandingkan perbedaan mean antara periode sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Kemudian uji *N-gain* dilakukan untuk menentukan kemajuan materi pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil

Hasil belajar ranah kognitif yang dibahas dalam penelitian ini didasarkan pada nilai pra (*Pre-Test*) dan pasca pembelajaran (*Post-Test*). Pertama baik kelompok kontrol dan eksperimen diberikan *pre-test* terlebih dahulu, tes yang diberikan berupa pilihan banyak dan uraian untuk mengukur kesiapan mereka pada Pelajaran berikutnya. Mencari tahu berapa banyak yang telah dipelajari setiap kelas sejauh ini adalah tujuan utama dari *pre-test* ini. Berikut adalah data yang dikumpulkan dari *pre-test*:

Tabel 1. Data hasil *Pre-test* kelas kontrol dan kelas eksperimen

Descriptive Statistics

	N	Minimun	Maximum	Mean	Std. deviation
Kelas Kontrol	30	17.00	67.00	45.4667	12.21569
Kelas Eksperimen	30	23.00	70.00	44.1333	12.30288
Valid N (listwise)	30				

Nilai rata-rata ditentukan dengan penghitungan statistik yang dilakukan menggunakan perangkat lunak SPSS 23 maka diperoleh nilai rata-rata kelas kontrol adalah 45,4667 dengan nilai peserta didik yang paling rendah adalah 17 dan nilai tertinggi yaitu 67

sedangkan kelas eksperimen memiliki rata-rata sebesar 44,1333 dengan nilai terendah 23 dan nilai tertinggi 70.

Setelah melaksanakan *pre-test* masing-masing kelas diberikan perlakuan yang berbeda yang mana kelas kontrol hanya menggunakan media *powerpoint* sedangkan kelas eksperimen menggunakan media game ular tangga berbasis peta kebudayaan. Setelah diberikan perlakuan peserta didik melaksanakan *post-test* yang dirancang untuk mengukur hasil belajar kognitif mereka setelah mengikuti pembelajaran. Tes yang diberikan memiliki indikator ketercapaian yang sama dengan *pre-test*. Berikut adalah data hasil *post-test* yang diperoleh:

Tabel 2. Data hasil *Post-test* kelas kontrol dan eksperimen

Descriptive Statistics					
	N	Minimun	Maxsimum	Mean	Std. deviation
Kelas Kontrol	30	20.00	97.00	64.4667	20.74431
Kelas Eksperimen	30	40.00	100.00	74.7000	16.34573
Valid N (listwise)	30				

Setelah diberikan perlakuan hasil belajar kognitif kelompok kontrol mencapai skor rata-rata 64,4667 dengan skor mulai dari 20 hingga 97. Sedangkan kelompok eksperimen yang mengikuti pembelajaran melalui game ular tangga berbasis peta kebudayaan mendapatkan skor rata-rata 74,7000 dengan nilai paling rendah 40 dan paling tinggi 100. Selanjutnya dilakukan uji Shapiro-wilk untuk memeriksa apakah data berdistribusi normal atau tidak. Kriteria uji yang digunakan yaitu jika nilai signifikansi $> \alpha$ maka data dikatakan normal sebaliknya jika nilai signifikansi $< \alpha$ maka data tidak berdistribusi normal, dengan taraf signifikansi (α) sebesar 5% atau 0,05. Inilah hasil uji normalitas data diperoleh :

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas Data

Hasil Belajar IPAS		Shapiro-Wilk		Keterangan
		df	Sig	
Kelas Eksperimen	Pre-Test	30	0,179	Normal
	Pos-Test	30	0,132	Normal
Kelas Kontrol	Pre-Test	30	0,604	Normal
	Pos-Test	30	0,261	Normal

Tabel 3 menunjukkan bahwa hasil *pre-test* dan *post-test* untuk kedua kelas menunjukkan hasil lebih dari 0,05 setelah tes normalitas. Sehingga dapat disimpulkan bahwa semua data berdistribusi normal.

Tujuan dari uji homogenitas adalah untuk menentukan apakah data yang dikumpulkan dari kelompok yang berbeda sebanding. Dalam penelitian ini perangkat lunak SPSS 23 digunakan untuk melakukan uji homogenitas menggunakan algoritma *levene*. Berikut adalah kriteria pengujian yang digunakan: jika $\text{sig} > \alpha$ dengan taraf signifikansi 0,05 maka data tersebut tidak ada perbedaan atau dinyatakan homogen, sebaliknya jika $\text{sig} < \alpha$ maka data tersebut tidak homogen. Hasil pengujian mendapatkan data sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil uji homogenitas

	Levene statistic	df1	df2	Sig	Keterangan
Hasil Belajar IPAS	1.718	1	58	0,195	Homogen

Nilai sig 0,195 yang lebih besar dari 0,05 diperoleh dari hasil uji *levene* yang dilakukan, ini memberikan kepercayaan pada gagasan bahwa

sampel penelitian ini homogen atau dapat mewakili seluruh populasi yang ada. Selanjutnya peneliti melakukan *uji paired sample T-test* untuk melihat apakah ada peningkatan hasil belajar kognitif yang diperoleh oleh peserta didik. pada taraf signifikansi 0,05 (atau $\alpha=5\%$), hasil tes dianggap menunjukkan peningkatan hasil belajar apabila nilai signifikansinya $<\alpha$ sebaliknya dianggap tidak ada peningkatan jika signifikansinya $>\alpha$. Hipotesis penelitian ini adalah:

H₀ : tidak terdapat peningkatan yang signifikan pada hasil belajar peserta didik

H_a : ada peningkatan yang signifikan pada hasil belajar peserta didik pre-test

Hasil berikut berasal dari uji paired sample t-test pada kelas kontrol :

Tabel 5. Hasil uji paired sample t-test kelas kontrol

	t	df	Sig. (2-tailed)
Pair 1 PRE-TEST - POS-TEST	-6.655	29	.000

Tingkat signifikansi 0,000 < 0,05, seperti yang terlihat pada tabel diatas. Hal ini menunjukkan bahwa hipotesis nol (H₀) tidak benar dan berarti bahwa hasil belajar kelompok kelas kontrol mengalami peningkatan. Kemudian hasil uji paired sample t-test pada kelas eksperimen mendapatkan hasil sebagai berikut:

Tabel 6. Hasil uji paired sample t-test kelas Eksperimen

	t	df	Sig. (2-tailed)
Pair 1 PRE-TEST - POST-TEST	-11.565	29	.000

Tingkat signifikansi yang diperoleh adalah 0,000 seperti yang dapat dilihat pada tabel diatas, penolakan H₀ juga berarti bahwa hasil belajar kelas eksperimen meningkat. Dari tabel diatas juga diketahui bahwa nilai Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar pada kelas kontrol maupun kelas eksperimen. Untuk mengetahui berapa besar peningkatan yang terjadi pada kedua kelas dilakukan uji *N-gain*. Hake (1999) merancang uji gain ternormalisasi (normalized gain), dan rumusnya adalah sebagai berikut:

$$\text{Gain, } g = \frac{\text{postes} - \text{pretes}}{\text{Skormax} - \text{Pretes}}$$

Penghitungan N-gain kedua kelompok mendapatkan hasil sebagai berikut:

Tabel 7. Hasil penghitungan N-gain

Kelas Penelitian	Skor N-gain rata-rata	Skor N-gain Persen
Kelas Kontrol	0,3685	36,85 %
Kelas Eksperimen	0,5603	56,03 %

Tabel 7 menunjukan bahwa skor *N-Gain* kelas kontrol adalah 0,3685 atau jika dilihat dalam bentuk persen adalah 36,85 %, sedangkan kelas eksperimen sebesar 0,5603 atau 56,03 %. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa pada kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran game ular tangga berbasis peta kebudayaan mendapatkan nilai lebih tinggi daripada kelas kontrol yang tidak menggunakan media game ular tangga berbasis peta kebudayaan.

B. Pembahasan

Hasil belajar domain kognitif dalam materi kekayaan budaya Indonesia di kelas IV SD merupakan capaian pembelajaran yang menjadi fokus penelitian ini. Ranah kognitif berhubungan dengan kemampuan berfikir seseorang atau intelektual. menurut Bloom dalam (Anggarini,

2012), pemahaman konseptual (kognitif) didefinisikan sebagai kapasitas untuk menyerap ide atau konsep utama yang disajikan dalam pembelajaran. (Ulfah & Arifudin, 2021) mengatakan bahwa bagian pemahaman ini menjelaskan seberapa jauh peserta didik dapat mengingat, memahami dan memahami ilustrasi yang diberikan oleh pendidik kepada peserta didik, atau sejauh mana peserta didik dapat terus-menerus memahami apa yang mereka baca, lihat, pahami atau rasakan sebagai hasil langsung dari apa yang telah dilakukan. Untuk menentukan sejauh mana peserta didik mencapai tujuan pembelajaran maka perlu dilakukan pengukuran menggunakan instrumen, instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa serangkaian pertanyaan pilihan banyak dan uraian. Tes pertama dilakukan sebelum peserta didik mendapatkan perlakuan (*pre-test*) dan tes kedua setelah selesai mendapatkan perlakuan (*post-test*). Baik soal *pre-test* maupun *post-test* di kedua kelas memuat indikator yang sama. Sebelum instrument ini diberikan sudah dilakukan uji coba instrument terlebih dahulu kepada 30 orang peserta didik dan ahli materi sehingga instrument yang digunakan sudah dipastikan valid. Kedua kelas ini mendapatkan perlakuan yang berbeda yang mana kelas IV A sebagai kelas kontrol melaksanakan pembelajaran dengan media powerpoint saja sementara kelas IV B sebagai kelas eksperimen melaksanakan kegiatan pembelajaran menggunakan media game ular tangga berbasis peta kebudayaan.

Ada korelasi kuat antara keinginan peserta didik untuk belajar dan pemanfaatan media pembelajaran. Hasil belajar yang optimal diawali dari motivasi belajar peserta didik itu sendiri, maka dari itu pemberian motivasi oleh pendidik dirasa sangat penting dilakukan dalam rangka membangkitkan semangat serta menumbuhkan rasa percaya diri pada peserta didik (Ani, 2014). Cara yang dilakukan untuk

membangkitkan motivasi peserta didik disini yaitu penggunaan media dalam kegiatan belajar mengajar. Media pembelajaran yang digunakan pendidik harus dapat memotivasi peserta didik sebagai pengguna media pembelajaran guna mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan, selain membangkitkan motivasi penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat memudahkan penerimaan pesan atau informasi dengan jelas oleh penerima pesan atau informasi tersebut (Aeni et al., 2022). Hal ini sesuai fakta bahwa pendidika harus merencanakan inovasi pembelajaran untuk memfasilitasi hasil terbaik di kelas. Pendidik dapat berinovasi dalam pembelajaran dengan mengintegrasikan games edukatif (Aeni et al., 2023). Dalam penelitian ini game edukatif yang digunakan yaitu game ular tangga.



Gambar 1. Media Pembelajaran ular tangga

(Manalu et al., 2021) menegaskan bahwa untuk mendapatkan hasil belajar yang optimal sangat penting untuk memotivasi peserta didik untuk belajar. Mengingat bahwa karakteristik peserta didik yang senang bermain sambil belajar sehingga pemilihan media game ular tangga ini dirasa tepat untuk merangsang motivasi belajar peserta didik dan dapat meningkatkan hasil belajarnya. Menurut (Ishak et al., 2021) dengan kegiatan belajar sambil bermain ini peserta memiliki minat yang cukup tinggi sehingga dengan adanya kegiatan belajar sambil bermain daya tarik peserta didik terhadap pembelajaran semakin meningkat sehingga dengan penggunaan game dalam

kegiatan pembelajaran maka pembelajaran atau edukasi terhadap anak dapat disampaikan dengan sangat baik. Selain penggunaan game ular tangga yang membuat penelitian ini berbeda dengan penelitian sebelumnya yakni pembelajaran ini berbasis peta kebudayaan yang dibuat oleh peserta didik sendiri, tujuan digunakannya peta kebudayaan ini adalah untuk membuat materi yang sangat banyak dan abstrak menjadi konkrit. Kemudian peta kebudayaan ini digunakan untuk mencari informasi ketika game ular tangga dimulai.



Gambar 2. Pembuatan peta kebudayaan

Dari data penyelidikan ini ditemukan data yang berdistribusi normal dan homogen. Hasil uji paired sample t-test menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar IPAS materi kekayaan budaya Indonesia pada kedua kelas baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Setelah diberikan perlakuan kelas kontrol mendapatkan rata-rata nilai 64,4667 dengan nilai paling rendah 20 dan nilai paling tinggi 97. Sedangkan untuk kelas eksperimen yang telah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan game ular tangga berbasis peta kebudayaan mendapatkan nilai rata-rata sebesar 74,7000 dengan nilai paling rendah 40 dan paling tinggi 100. Kemudian untuk mengetahui berapa besar peningkatan yang terjadi dilakukan penghitungan N-gain (*Normalized Gain*). Skor rata-rata yang didapatkan di kelas eksperimen adalah 0,5603 atau 56,03 % dan untuk kelas kontrol sebesar 0,3785 atau 36,85 %. Jika dilihat melalui pedoman tafsiran efektivitas N-gain menurut Hake (1999) adalah sebagai berikut:

Tabel 8. Tafsiran efektivitas N-gain

Nilai Persentase	Kategori
< 40%	Tidak efektif
40% - 55%	Kurang efektif
56% - 75%	Cukup efektif
>76%	Efektif

Maka, dapat disimpulkan bahwa skor N-gain kelas kontrol masih dikatakan tidak efektif sementara skor N-gain kelas eksperimen yang menggunakan media game ular tangga berbasis kebudayaan dapat dikatakan cukup efektif untuk meningkatkan hasil belajar kognitif mata Pelajaran IPAS materi kekayaan budaya Indonesia. Sehingga dalam materi ini penerapan game ular tangga berbasis peta kebudayaan dapat dikatakan efektif dan lebih baik daripada kelas yang hanya menggunakan media *powerpoint* saja.

KESIMPULAN DAN SARAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelas yang menggunakan media pembelajaran game ular tangga berbasis peta kebudayaan mengalami peningkatan yang cukup tinggi dibandingkan kelas yang menggunakan media *powerpoint* sehingga dapat disimpulkan bahwa media game ular tangga berbasis peta kebudayaan dapat meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik pada materi kekayaan budaya Indonesia. Besar peningkatan yang terjadi dapat dilihat dari skor N-gain yang diperoleh dari kelas yang menggunakan media ular tangga berbasis kebudayaan yaitu 56,03 % sedangkan kelas yang tidak menggunakan media game ular tangga berbasis peta kebudayaan hanya mendapatkan skor N-gain sebesar 36,85 %. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media game ular tangga berbasis peta kebudayaan cukup efektif untuk meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik pada mata Pelajaran IPAS materi kekayaan budaya Indonesia di kelas IV sekolah dasar dan

dapat dijadikan pilihan oleh para tenaga pendidik yang akan memberikan materi mengenai kekayaan budaya Indonesia agar mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Karena tidak ada satu media pembelajaran yang ideal untuk setiap materi, pertimbangan yang cermat terhadap pilihan media pembelajaran sangat penting. Selain itu peneliti berikutnya harus dapat melakukan penelitian dengan lebih efektif karena adanya kekurangan dalam penelitian ini yaitu jumlah sampel dan waktu penelitian yang terbatas serta keadaan kelas yang kurang kondusif ketika memainkan game ular tangga sehingga menghambat waktu penelitian maka diharapkan untuk penelitian selanjutnya dapat menggunakan sampel yang lebih banyak lagi serta lebih merencanakan pembelajaran dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrochim, P. L., Khairunnisa, Y., Nurani, M., & Aeni, A. N. (2022). *Pengembangan Aplikasi BEAT (Belajar Asyik Tentang) Pendidikan Agama Islam untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Sekolah Dasar Putri Laisya Abdurrochim 1 , Yuniar Khairunnisa 2 , Mughni Nurani 3 , Ani Nur Aeni 4*. 6(3), 3972–3981.
- Adianti, T. N., Irawan Zain, M., & Affandi, L. H. (2021). Problematika Pendidik Dalam Menggunakan Media Pembelajaran Pada Kurikulum 2013 (Studi Kasus Di Sd Negeri 1 Taman Ayu). *Jurnal Ilmiah Pendas: Primary Education Journal*, 2(2), 147–156. <https://doi.org/10.29303/pendas.v2i2.369>
- Aeni, A. N., Djuanda, D., Maulana, M., Nursaadah, R., & Sopian, S. B. P. (2023). Pengembangan Video Pembelajaran Pendamping Games Edukatif Wordwall Untuk Materi Pai Sekolah Dasar. *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 8(2), 28. <https://doi.org/10.31602/muallimuna.v8i2.9375>
- Aeni, A. N., Handari, M. D., Wijayanti, S., & Sutiana, W. S. (2022). Pengembangan Video Animasi Light Pedia Sebagai Media Dakwah Dalam Pembelajaran di SD. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(3), 721. <https://doi.org/10.35931/am.v6i3.1077>
- Ani, N. A. (2014). Pendidikan Karakter untuk Siswa SD dalam Perspektif Islam. *Mimbar Sekolah Dasar*, 1(1), 50–58.
- Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan T. R. I. (2022). *Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)* (pp. 4–5). Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia.
- Bintang, T. A. (2023). *Penerapan Model Pembelajaran Student Achievement Divisions Berbantuan Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Kelas V.09*, 3891–3900.
- Hake, R. R. (1999). Analyzing Change/Gain Scores. AREA-D American Education Research Association's Division, Measurement and Research Methodology.
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman, Z. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384–2394. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1237>
- Henryanto, F. I. (2020). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA PADA MATERI KERAJAAN ISLAM , HINDU DAN BUDHA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA*. November.
- Herman, S., Studi, P., Mesin, T., Mesin, J. T., Teknik, F., Sriwijaya, U., Saputra, R. A., IRLANE MAIA DE OLIVEIRA, Rahmat, A. Y., Syahbanu, I., Rudiyansyah, R., Sri Aprilia and Nasrul Arahman, Aprilia, S., Rosnelly, C. M., Ramadhani, S., Novarina, L., Arahman, N., Aprilia, S., Maimun, T., ... Jihannisa, R. (2019). No 主観的健康感を中心とした在宅高齢者における健康関連指標に関する共分散構造分析Title. *Jurusan Teknik Kimia USU*, 3(1), 18–23.
- Ishak, A. P., Afifah, R. N., & Kamelia, S. Q. (2021). Strategi Belajar Sambil Bermain Sebagai

- Metode Pembelajaran Terhadap Anak pada Masa Pandemi di Desa Leuwigoong. *Proceedings UIN SUNAN GUNUNG DJATI Bandung*, 1(87), 138–145.
- Manalu, P., Nehe, H., Sitohang, R., & Wau, S. (2021). Hubungan Media Pembelajaran dengan Hasil Belajar Pendidikan Agama Kristen Siswa Kelas VI SDN 094142 Dolok Marawa Kecamatan Silau Kahean Kabupaten Simalungun T.A 2020/2021. *Jurnal Pendidikan Religius*, 3. <https://jurnal.darmaagung.ac.id/index.php/jurnalreligi/article/view/1092/920>
- Masykur, R. (2021). *Teori dan telaah pengembangan kurikulum* (Revisi). Aura CV. Anugrah Utama Raharja Anggota IKAPI No.003/LPU/2013.
- Nurdyansyah. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif* (M. P. Pandi Rais, S.Pd. (ed.); 1st ed.). UMSIDA Press.
- Nurul Audie. (2019). Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar. *Posiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 586–595.
- Rozie, F. (2018). Persepsi pendidik sekolah dasar tentang penggunaan media pembelajaran sebagai alat bantu pencapaian tujuan pembelajaran. *Widyagogik: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 5(2), 1–12.
- Sari, P. P., Pangestika, R. R., & Khaq, M. (2023). Pengembangan media komik bermuatan kearifan lokal dan karakter pada kelas IV subtema 3 bangga terhadap daerah tempat tinggalku di sekolah dasar. *ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 7(1), 136–145.
- Sukmadinata, N. S. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Uciatun, U., Japar, M., & Sapriati, A. (2022). Pengaruh Strategi Pembelajaran Make a Match Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Ips Siswa Sekolah Dasar. *ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 6(2), 384. <https://doi.org/10.30651/else.v6i2.12592>
- Ulfah, U., & Arifudin, O. (2021). Pengaruh Aspek Kognitif, Afektif, Dan Psikomotor Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen Dan Pendidikan*, 2(1), 1–9. <http://ojs-steialamar.org/index.php/JAA/article/view/88>
- Yanti, I., Affandi, L. H., Nur, A., & Rosyidah, K. (2021). *PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG SISWA KELAS II SDN 12*.
- Zuhdi, W. S. F. & U. (2018). *PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TWO STAY TWO STRAY TERHADAP HASIL BELAJAR IPA PADA SISWA KELAS IV Wulan Suci Fitrianingrum Ulhaq Zuhdi*. 945–954.