

PENGARUH MEDIA ULAR TANGGA TERHADAP HASIL BELAJAR TEMA 7 INDAHNYA KERAGAMAN DI NEGERIKU

Amanda Anggie Novyani¹, Tatang Muhajang², Yuli Mulyawati³

^{1,2,3}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pakuan, amandaanggie117@gmail.com

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Diterima: 16-12-2022

Disetujui: 25-01-2023

Kata Kunci:

Media Ular Tangga
Hasil Belajar

ABSTRAK

Abstrak: Tujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar subtema Indahnya Keragaman Budaya Negeriku dengan media ular tangga dan media pembelajaran konvensional pada siswa kelas IV SDN Bojonggede 06 Kabupaten Bogor. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen kuasi dengan desain dua kelompok diberikan perlakuan yang berbeda Populasi penelitian pada peserta didik kelas IV-A dan IV-C SDN Bojonggede 06 Kabupaten Bogor teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *Simple Random Sampling*. Teknik pengumpulan data mengenai hasil belajar berupa tes objektif pilihan ganda sebanyak 24 soal dengan empat alternatif jawaban. Pada analisis pendahuluan menggunakan statistik deskriptif, yaitu mendeskripsikan data masing-masing variabel yang telah terkumpul dari sampel penelitian yang meliputi penyajian data melalui tabel, grafik, diagram, dan penghitungan *modus, median, mean, varians sampel, dan standard deviasi*. Hal tersebut didasarkan pada hasil perhitungan uji hipotesis kelompok eksperimen diperoleh t hitung sebesar 10,526 dengan signifikansi 0,000. Didapatkan t tabel dari db 31 pada taraf signifikansi 5% adalah 2,042. Jadi nilai t hitung > t tabel ($10,526 > 2,042$) dan nilai signifikansinya kurang dari 0,05 ($p = 0,000 < 0,05$), sehingga dapat dikatakan bahwa media ular tangga berpengaruh terhadap hasil belajar tema 7 indahny keragaman di negeri ku pada siswa kelas IV SDN Bojonggede 06 Kabupaten Bogor. Berdasarkan hasil pengolahan data, hasil hipotesis dan pembahasan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar subtema Indahnya Keragaman Budaya Negeriku dengan media ular tangga dan media pembelajaran konvensional pada siswa kelas IV SDN Bojonggede 06 Kabupaten Bogor.

Abstract: : *The aim is to find out the differences in learning outcomes in the sub-theme The Beauty of Cultural Diversity of My Country with snakes and ladders media and conventional learning media in class IV students at SDN Bojonggede 06, Bogor Regency. The research method used in this study was a quasi-experimental design with two groups given different treatments. The research population was for students in grades IV-A and IV-C at SDN Bojonggede 06 Bogor Regency. The sampling technique used was Simple Random Sampling. Data collection techniques regarding learning outcomes in the form of multiple choice objective tests totaling 24 questions with four alternative answers. In the preliminary analysis using descriptive statistics, namely describing the data for each variable that has been collected from the research sample which includes presenting the data through tables, graphs, diagrams, and calculating the mode, median, mean, sample variance, and standard deviation. This is based on the results of the calculation of the experimental group's hypothesis test obtained t count of 10.526 with a significance of 0.000. Obtained t table of 31 db at a significance level of 5% is 2.042. So the t count > t table ($10.526 > 2.042$) and the significance value is less than 0.05 ($p = 0.000 < 0.05$). So it can be said that snakes and ladders media has an effect on learning outcomes theme 7 the beauty of diversity in my country in fourth grade students at SDN Bojonggede 06, Bogor Regency. Based on the results of data processing, the results of the hypotheses and discussion of the results of the research, it can be concluded that there are differences in learning outcomes for the sub-theme The Beauty of My Country's Cultural Diversity with snakes and ladders media and conventional learning media in class IV students at SDN Bojonggede 06 Bogor Regency.*

A. LATAR BELAKANG

Media pembelajaran tergolong dari tiga jenis unsur pokok yaitu media visual, media audio dan media audiovisual. Penggunaan media pembelajaran akan berdampak pada hasil belajar peserta didik. Bisa diartikan bahwa penggunaan media pembelajaran yang disesuaikan dengan materi dan tujuan pembelajaran akan memberikan efek positif dan sesuatu yang baru bagi pertumbuhan kognitif, afektif dan psikomotorik pada peserta didik dalam kegiatan pembelajaran tersebut. Lalu melalui media pembelajaran juga diharapkan hasil belajar peserta didik akan mengalami peningkatan yang lebih tinggi dan membantu peserta didik mengingat dengan mudah materi yang sedang dipelajari. Hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku pada diri peserta didik yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk perubahan pengetahuan, sikap dan keterampilan. Perubahan ini dimaksud dengan adanya peningkatan yang lebih baik dari sebelumnya.

Hasil penelitian [1]Mulyawati menunjukkan bahwa nilai hasil belajar siswa meningkat dari rata-rata nilai pretest 50.00 menjadi 80.00 dari hasil posttest dengan N-Gain 60.00 sedangkan eksperimen kedua dengan menggunakan media ular tangga menghasilkan rata-rata nilai pretest 53,43, rata-rata nilai posttest 85,29 dan N-Gain 68. Berdasarkan penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh saat menggunakan media pembelajaran ular tangga terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar.

Data tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik akan meningkat dengan adanya penggunaan media pembelajaran yang menarik dan bisa membuat peserta didik mengingat materi pembelajaran yang sedang dipelajari dengan lebih mudah.

Berdasarkan observasi dan wawancara dengan guru kelas yang peneliti lakukan di Sekolah Dasar Negeri Bojonggede 06 Kabupaten Bogor yang lebih difokuskan pada kelas IV dan peneliti memperoleh Informasi bahwa dalam pembelajaran penggunaan media pembelajaran belum nampak terlihat. Dalam pembelajaran tematik metode yang digunakan guru kurang bervariasi, seperti kurangnya pemanfaatan media dalam kegiatan pembelajaran sehingga berdampak pada hasil belajar siswa.

Hal ini ditunjukkan dari rerata hasil belajar yang meliputi mata pelajaran PPKn, IPS dan Bahasa Indonesia yang memiliki Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang cukup tinggi yakni sebesar 75. Pada kelas IVA peserta didik yang mencapai KKM sebanyak 14 peserta didik (45%) dan yang belum mencapai KKM sebanyak 17 peserta didik (55%), sedangkan pada kelas IVC peserta didik yang mencapai KKM sebanyak 12 peserta didik (34%) dan yang belum mencapai KKM sebanyak 19 peserta didik (61%). Guru kelas IV menjelaskan bahwa media pembelajaran sangat jarang sekali digunakan karena sulitnya menentukan media yang cocok dengan materi pembelajaran yang akan diajarkan.

Permasalahan yang di hadapi oleh guru, perlu segera di atasi dengan memilih dan menggunakan media yang efektif dalam pembelajaran. Penelitian eksperimen ini akan menerapkan permainan ular tangga dengan harapan bahwa setelah melakukan penelitian menggunakan media ular tangga hasil belajar peserta didik bisa semakin membaik dan peserta didik bisa mengingat materi yang telah diajarkan dengan lebih

cepat dan mudah. Media pembelajaran ular tangga ini selain mengajak peserta didik untuk lebih aktif dalam pembelajaran juga melatih aspek seperti pengetahuan, keterampilan dan sikap dalam pembelajaran.

Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu, apakah terdapat perbedaan hasil belajar subtema Indahnya Keragaman Budaya Negeriku dengan media ular tangga dan media pembelajaran konvensional pada siswa kelas IV SDN Bojonggede 06 Kabupaten Bogor?

Hasil belajar merupakan hal yang tidak dapat dipisahkan dari kegiatan belajar, karena kegiatan belajar merupakan sebuah proses dalam perubahan perilaku dalam diri seseorang sebagai sebab akibat dari interaksi seseorang dengan lingkungannya dalam proses pengalaman belajar. Perubahan perilaku yang terjadi pada seseorang juga terlihat dari perkembangan mental yang terwujud dalam aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Seperti yang dikemukakan [2]Purwanto bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku siswa akibat belajar. Perubahan perilaku disebabkan karena siswa mencapai penguasaan atas sejumlah bahan yang diberikan dalam proses belajar mengajar.

Hasil itu dapat berupa perubahan dalam aspek kognitif, afektif maupun psikomotorik. Pencapaian perubahan perilaku pada diri seseorang juga bisa bersifat menetap seperti [3]Jihad dan Haris yang mengemukakan bahwa hasil belajar adalah suatu pencapaian bentuk perubahan perilaku yang cenderung menetap dari ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik dari proses belajar yang dilakukan dalam waktu tertentu.

Hasil belajar juga diperoleh seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu perubahan yang relative lebih mantap seperti yang dikemukakan [4]Susanto bahwa hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Karena belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relative mantap. Dengan demikian, penilaian hasil belajar mencakup segala hal yang dipelajari di sekolah, baik itu menyangkut pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang berkaitan dengan mata pelajaran yang diberikan kepada siswa.

Selain itu [5]Sudjana mengungkapkan bahwa hasil belajar pada hakikatnya merupakan perubahan tingkah laku. Tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotoris. Oleh sebab itu, dalam penilaian hasil belajar, peranan tujuan instruksional yang berisi rumusan kemampnan dan tingkah laku yang diinginkan dikuasai siswa menjadi unsur penting sebagai dasar dan acuan penilaian. [6]Aliyyah dan Malia juga mengungkapkan bahwa hasil belajar adalah suatu peningkatan pengembangan mental yang berwujud kognitif, afektif dan psikomotor. Serta perwujudan dari terealisasinya kegiatan belajar yang menghasilkan suatu pemahaman atau pengetahuan baru. [7] Iskandar mengungkapkan bahwa Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dapat digolongkan yaitu faktor internal dan faktor eksteren. Faktor intern adalah suatu faktor yang ada dalam individu yang sedang belajar, sedangkan faktor eksteren adalah faktor yang berasal dari luar individu.

Selain itu [8]Kusumastuti mengemukakan bahwa Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar secara umum dapat dibedakan menjadi dua yaitu faktor yang

berasal dari luar diri siswa (eksternal). Faktor yang berasal dari dalam diri siswa dibagi menjadi dua yaitu faktor psikologi dan fisiologi, sedangkan faktor dari luar diri siswa meliputi lingkungan sekitar, guru, faktor sosial, metode pembelajaran, dan lain-lain.

Media pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Selain itu media juga bisa memberikan rangsangan kepada peserta didik, seperti yang diungkapkan [9]Rusman bahwa media pembelajaran ini merupakan salah satu komponen proses belajar mengajar yang memiliki peranan sangat penting dalam menunjang keberhasilan proses belajar mengajar. Penggunaan media pembelajaran juga dapat memberi rangsangan bagi siswa untuk terjadinya proses belajar. Pada hakikatnya media pembelajaran sebagai wahan menyampaikan pesan atau informasi dari sumber pesan diteruskan pada penerima. Pesan atau bahan ajar yang disampaikan adalah materi pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran atau sejumlah kompetensi yang telah dirumuskan, sehingga dalam prosesnya memerlukan media sebagai subsistem pembelajaran.

Media juga salah satu bagian yang tidak bisa terpisahkan dalam proses pembelajaran untuk tercapainya tujuan, seperti yang dikemukakan [10]Azhar dimana media merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya. Selain itu media juga dapat digunakan sebagai penyalur pesan dari pengajar kepada peserta didik, seperti yang [11] Chrystanti dan Sukadi kemukakan bahwa Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga terjadi proses belajar.

Media juga bisa lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antar guru dan peserta didik, seperti yang diungkapkan [12] Umar bahwa media pembelajaran merupakan alat, metodik dan teknik yang digunakan sebagai perantara komunikasi antara seseorang guru dengan murid dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan pengajaran di sekolah. Selain itu [13] Adam dan Syastra mengungkapkan bahwa Media pembelajaran adalah segala sesuatu baik berupa fisik maupun teknis dalam proses pembelajaran yang dapat membantu guru untuk mempermudah dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa sehingga memudahkan penapaian tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.

Ular tangga sebuah permainan tradisional yang sudah banyak dikenal oleh anak-anak dan sering di mainkan. Permainan ular tangga ini bisa di modifikasi menjadi sebagai sebuah media pengajaran, seperti yang dikemukakan [14]Baiquni bahwa media ular tangga merupakan sebuah media bermain anak karena ular tangga merupakan salah satu permainan tradisional yang sampai saat ini masih eksis dimainkan oleh anak. Media ular tangga dapat dimodifikasi sedemikian hingga sampai dapat dibawa kelingkungan pembelajaran, khususnya pembelajaran di tingkat sekolah dasar.

Selain itu [15] Sibuea dan Sinaga mengungkapkan bahwa Media ular tangga adalah hasil penggunaan dari permainan ular tangga yang dimodifikasi sedemikian rupa dengan menambah desain dan warna-warna yang

menarik pada setiap petaknya. Permainan ular tangga ini dipilih karena mudah dimainkan oleh anak-anak. Selain itu juga media ular tangga memiliki daya tarik tinggi bagi anak sekolah dasar.

Penggunaan permainan ular tangga juga dapat menghilangkan rasa bosan seperti yang dikemukakan [16]Mar'atusholihah dan Priyanto bahwa Media permainan ular tangga dapat membantu proses belajar dalam pembelajaran tematik dan memberikan pengalaman langsung dalam belajar sambil bermain. Sehingga dalam proses pembelajaran langsung peserta didik tidak merasa bosan karena belajar sambil bermain dan melakukan. Permainan ular tangga sangat familiar bagi peserta didik di sekolah. Permainan ini didesain dengan diberikan materi dan kuis sesuai dengan tema disertai gambar yang menarik, peserta didik akan merasa asik menggunakan alat permainan ini. Pada akhirnya peserta didik akan mudah memahami materi tema yang telah dipelajari.

Melalui pembelajaran tematik peserta didik dapat melatih berpikir kritis dan logis. Hasil refleksi penelitian pada observasi di SDN Bojonggede 06 Kabupaten Bogor, pada pembelajaran tematik di kelas IV menunjukkan bahwa yang di indikasikan belum tercapainya ketuntasan hasil belajar dibawah 60%. Hal ini disebabkan karena penggunaan media pembelajaran belum dilakukan secara maksimal pada proses pembelajaran.

Dalam kegiatan pembelajaran materi-materi tertentu sangat memerlukan media. Terdapat beberapa jenis media yakni media visual, media audio, dan media audiovisual. Salah satunya materi pembelajaran di kelas IV adalah tema 7 subtema indahnya keragaman budaya negeriku. Materi tersebut dapat membantu peserta didik dalam mengembangkan aspek pengetahuan, aspek sikap, dan aspek keterampilan. Aspek pengetahuan berupa teori yang dapat dipelajari peserta didik untuk memperluas wawasan, aspek sikap dapat ditunjukkan dari sikap gotong-royong peserta didik, dan aspek keterampilan seperti komunikasi, sosial, dan kerja sama antara peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

Pembelajaran tema 7 subtema indahnya keragaman budaya negeriku cocok menggunakan media fotografik berupa media ular tangga. Media ular tangga dinilai dapat melatih kerja sama kelompok, kejujuran serta melatih peserta didik dalam memecahkan permasalahan. Selain itu media ular tangga dapat membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna dan materi yang diperoleh peserta didik dapat dengan mudah dipahaminya. Diharapkan pemanfaatan secara efektif penggunaan media ular tangga dalam pembelajaran tema 7 subtema indahnya keragaman budaya negeriku dapat meningkatkan aspek pengetahuan, aspek sikap, dan aspek keterampilan pada peserta didik.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian dilaksanakan di SDN Bojonggede 06 Kabupaten Bogor Subtema Indahnya Keragaman Budaya Negeriku. Penelitian ini dilakukan pada Semester Genap tahun Pelajaran 2020/2021 pada bulan Februari 2021. Dilakukan pada kelas IV SDN Bojonggede 06 Kabupaten Bogor.

Penelitian ini menggunakan kuantitatif. Penelitian ini menggunakan desain penelitian *pretest* dan *posttest control grup design*. Hasil *pretest* yang baik bila nilai

kelompok eksperimen tidak berbeda secara signifikan. Sedangkan hasil *posttest* diberikan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik pada kedua kelompok (kelompok eksperimen dan kelompok kontrol). kelompok eksperimen (KE) diberikan perlakuan (*treatment*) berupa menggunakan media pembelajaran ular tangga sedangkan pada kelompok kontrol (KK) tidak diberikan perlakuan (*treatment*), pada kelas ini akan pembelajaran tanpa penggunaan media ular tangga. Kelompok eksperimen dan kelompok kontrol masing-masing diberikan *pretest* dan *posttest*. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen kuasi. Penelitian eksperimen kuasi dilakukan dengan menggunakan dua kelompok yang diberikan perlakuan yang berbeda. Kelompok pertama adalah kelompok eksperimen, yaitu kelompok yang menggunakan media dalam pembelajarannya dan kelompok kedua adalah kelompok kontrol yaitu kelompok yang menggunakan media konvensional dalam pembelajarannya.

Populasi penelitian ini adalah peserta didik kelas IV-A dan IV-C SDN Bojonggede 06 Kabupaten Bogor. Pada penelitian ini, teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *Simple Random Sampling* karena pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu. Setelah dilakukan teknik *random sampling*, didapatkan kelas IV-C sebagai kelas eksperimen dengan media pembelajaran ular tangga, dan kelas kontrol IV-A dengan media konvensional. Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IV-A dan IV-C di SDN Bojonggede 06 Kabupaten Bogor Semester Genap Tahun Pelajaran 2020/2021. Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui perbedaan tingkat kognitif peserta didik pada dua kelas yang berbeda

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan uji coba instrumen dilaksanakan pada Januari 2020. Uji instrumen tersebut dilaksanakan di kelas IV SDN Bojonggede 06 Kabupaten Bogor dengan jumlah 35 responden.

Berdasarkan hasil uji coba instrumen yang berjumlah 40 butir soal diperoleh soal yang valid sebanyak 24 butir (60%) dengan koefisien reliabilitas sebesar 0,860 dengan kriteria sangat tinggi.

Penelitian dilaksanakan pada Februari 2020 yang dimulai pukul 09.00-11.00 WIB. Penelitian sebanyak 24 butir soal dengan melibatkan 62 responden (siswa) pada kelas IV-A 31 orang (Kontrol) dan kelas IV-C (Eksperimen) di SDN Bojonggede 06 Kabupaten Bogor.

Hasil penelitian berupa hasil belajar pretes dan posttes dianalisis dan dideskripsikan secara statistik deskriptif dengan cara membandingkan skor pretes dan posttes dan dilakukan Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui perbedaan tingkat kognitif peserta didik menggunakan uji t.

Melalui pembelajaran tematik peserta didik dapat melatih berpikir kritis dan logis. Hasil refleksi penelitian pada observasi di SDN Bojonggede 06 Kabupaten Bogor, pada pembelajaran tematik di kelas IV menunjukkan bahwa yang di indikasi belum tercapainya ketuntasan hasil belajar di bawah 60%. Hal ini disebabkan karena penggunaan media pembelajaran belum dilakukan secara maksimal pada proses pembelajaran.

Dalam kegiatan pembelajaran materi-materi tertentu sangat memerlukan media. Terdapat beberapa jenis media yakni media visual, media audio, dan media audiovisual. Salah satunya materi pembelajaran di kelas IV adalah tema 7 subtema indahnya keragaman budaya negeriku. Materi tersebut dapat membantu peserta didik dalam mengembangkan aspek pengetahuan, aspek sikap, dan aspek keterampilan. Aspek pengetahuan berupa teori yang dapat dipelajari peserta didik untuk memperluas wawasan, aspek sikap dapat ditunjukkan dari sikap gotong-royong peserta didik, dan aspek keterampilan seperti komunikasi, sosial, dan kerja sama antara peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Pembelajaran tema 7 subtema indahnya keragaman budaya negeriku cocok menggunakan media fotografik berupa media ular tangga. Media ular tangga dinilai dapat melatih kerja sama kelompok, kejujuran serta melatih peserta didik dalam memecahkan permasalahan. Selain itu media ular tangga dapat membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna dan materi yang diperoleh peserta didik dapat dengan mudah dipahaminya. Diharapkan pemanfaatan secara efektif penggunaan media ular tangga dalam pembelajaran tema 7 subtema indahnya keragaman budaya negeriku dapat meningkatkan aspek pengetahuan, aspek sikap, dan aspek keterampilan pada peserta didik.

Dari hasil penelitian dan analisis data diketahui bahwa selisih antara nilai *pretest* dan *posttest* menghasilkan nilai N-Gain. Untuk kelas eksperimen rata-rata nilai *pretest* sebesar 90 dengan perolehan rata-rata N-Gain sebesar 0,62 dan masuk dalam kategori sedang. Kemudian untuk kelas kontrol rata-rata nilai *pretest* sebesar 65 dan rata-rata nilai *posttest* sebesar 82 dengan perolehan rata-rata N-Gain sebesar 0,49 dan masuk dalam kategori sedang. Dapat disimpulkan bahwa kedua kelas ini memiliki perbedaan pada hasil belajar siswa, dimana kelas eksperimen nilai N-Gain lebih besar dibandingkan dengan nilai N-Gain kelas kontrol

Rata-rata hasil belajar kelas eksperimen sebesar 90 dan rata-rata hasil belajar kelas kontrol sebesar 82, sehingga dapat disimpulkan bahwa rata-rata hasil belajar kelas eksperimen lebih besar dibandingkan dengan kelas kontrol dengan selisih nilai sebesar 8. Dari tabel tersebut diketahui t_{hitung} sebesar 10,526 dengan signifikansi 0,000. Didapatkan t_{tabel} dari db 31 pada taraf signifikansi 5% adalah 2,042. Jadi nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($10,526 > 2,042$) dan nilai signifikansinya kurang dari 0,05 ($p = 0,000 < 0,05$). Dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan skor hasil belajar siswa secara signifikan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, media ular tangga berpengaruh terhadap hasil belajar tema 7 indahnya keragaman di negeri ku pada siswa kelas IV SDN Bojonggede 06 Kabupaten Bogor.

Penelitian yang mendukung hasil penelitian ini adalah hasil penelitian yang dilakukan oleh [17]Heni dengan judul "Pengaruh Media Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Tema Lingkungan Bersih, Sehat, dan Asri Kelas I SDN Jemundo 2 Sidoarjo". Hasil penelitian ini diperoleh $29.475 > 1.705$ hal tersebut dinyatakan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media ular tangga terhadap hasil belajar siswa pada tema lingkungan bersih, sehat, dan asri kelas 1 SDN Jemundo 2 Sidoarjo.

Selain itu terdapat penelitian lain yang mendukung hasil penelitian ini yaitu penelitian yang dilakukan

[10] Lisa Apriyanti dengan judul “Pengaruh Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV di SDN 51 Kota Bengkulu”. Hasil penelitian ini diperoleh $2,263 > 2,01$ yang artinya terdapat pengaruh penggunaan permainan ular tangga terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran Matematika Kelas IV SDN 51 Kota Bengkulu.

Hasil belajar merupakan hal yang tidak dapat dipisahkan dari kegiatan belajar, karena kegiatan belajar merupakan sebuah proses dalam perubahan perilaku dalam diri seseorang sebagai sebab akibat dari interaksi seseorang dengan lingkungannya dalam proses pengalaman belajar. Perubahan perilaku yang terjadi pada seseorang juga terlihat dari perkembangan mental yang terwujud dalam aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Seperti yang dikemukakan [19] Purwanto bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku siswa akibat belajar. Perubahan perilaku disebabkan karena siswa mencapai penguasaan atas sejumlah bahan yang diberikan dalam proses belajar mengajar.

Hasil itu dapat berupa perubahan dalam aspek kognitif, afektif maupun psikomotorik. Pencapaian perubahan perilaku pada diri seseorang juga bisa bersifat menetap seperti [3] Jihad dan Haris (2019:14) yang mengemukakan bahwa hasil belajar adalah suatu pencapaian bentuk perubahan perilaku yang cenderung menetap dari ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik dari proses belajar yang dilakukan dalam waktu tertentu.

Media pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Selain itu media juga bisa memberikan rangsangan kepada peserta didik, seperti yang diungkapkan [5] Rusman bahwa media pembelajaran ini merupakan salah satu komponen proses belajar mengajar yang memiliki peranan sangat penting dalam menunjang keberhasilan proses belajar mengajar. Penggunaan media pembelajaran juga dapat memberi rangsangan bagi siswa untuk terjadinya proses belajar.

Pada hakikatnya media pembelajaran sebagai wahana menyampaikan pesan atau informasi dari sumber pesan diteruskan pada penerima. Pesan atau bahan ajar yang disampaikan adalah materi pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran atau sejumlah kompetensi yang telah dirumuskan, sehingga dalam prosesnya memerlukan media sebagai subsistem pembelajaran.

Media ular tangga adalah hasil penggunaan dari permainan ular tangga yang dimodifikasi sedemikian rupa dengan menambah desain dan warna-warna yang menarik pada setiap petaknya. Permainan ular tangga ini dipilih karena mudah dimainkan oleh anak-anak. Selain itu juga media ular tangga memiliki daya tarik tinggi bagi anak sekolah dasar.

Penggunaan permainan ular tangga juga dapat menghilangkan rasa bosan seperti yang dikemukakan Mar'atusholihah dan [6] Priyanto bahwa Media permainan ular tangga dapat membantu proses belajar dalam pembelajaran tematik dan memberikan pengalaman langsung dalam belajar sambil bermain. Sehingga dalam proses pembelajaran langsung peserta didik tidak merasa bosan karena belajar sambil bermain dan melakukan. Permainan ular tangga sangat familiar bagi peserta didik di sekolah. Permainan ini didesain dengan diberikan materi dan kuis sesuai dengan tema disertai gambar yang menarik, peserta didik akan merasa asik menggunakan alat permainan ini. Pada

akhirnya peserta didik akan mudah memahami materi tema yang telah dipelajari.

Penelitian ini dilaksanakan secara benar. Peneliti menyadari banyak keterbatasan penelitian walaupun penelitian ini telah dilakukan secara optimal dengan menekan semaksimal mungkin, namun banyak keterbatasan dari beberapa faktor yang terjadi saat penelitian berlangsung. Keterbatasan-keterbatasan penelitian ini nampak dari beberapa hal yaitu:

1. Keterbatasan unit analisis, penelitian hanya pada populasi terbatas, sehingga kesimpulan hasil penelitian hanya terbatas untuk digeneralisasikan pada populasi siswa kelas IV, tidak bisa digeneralisasikan pada populasi lain yang tidak memiliki karakter yang sama dengan populasi penelitian.
2. Hasil belajar dipengaruhi oleh banyak faktor, penelitian ini terbatas meneliti 1 faktor yang diduga mempengaruhi hasil belajar, yaitu media pembelajaran ular tangga.

D. SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil pengolahan data, hasil hipotesis dan pembahasan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar subtema Indahnya Keragaman Budaya Negeriku dengan media ular tangga dan media pembelajaran konvensional pada siswa kelas IV SDN Bojonggede 06 Kabupaten Bogor. Hal tersebut didasarkan pada hasil perhitungan uji hipotesis kelompok eksperimen diperoleh t hitung sebesar sebesar 10,526 dengan signifikansi 0,000. Didapatkan t tabel dari db 31 pada taraf signifikansi 5% adalah 2,042. Jadi nilai t hitung $>$ t tabel ($10,526 > 2,042$) dan nilai signifikansinya kurang dari 0,05 ($p = 0,000 < 0,05$), sehingga dapat dikatakan bahwa media ular tangga berpengaruh terhadap hasil belajar tema 7 indahya keragaman di negeri ku pada siswa kelas IV SDN Bojonggede 06 Kabupaten Bogor.

DAFTAR RUJUKAN

Buku

- [1] Arsyad Azhar. 2019. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- [2] Baiquni Imam. 2016. *Penggunaan Media Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Matematika*. JKPM, hal. 195.
- [3] Jihad Asep, Haris Abdul. 2019. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- [4] Rusman. 2017. *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Yogyakarta: Prenadamedia Group.
- [5] Purwanto. 2016. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- [6] Sudjana Nana. 2016. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Jurnal

- [7] Adam Steffi dan Syastra Taufik Muhammad. 2015. *Pemanfaatan Media Pembelajaran berbasis Teknologi Informasi Bagi Sisiwa Kelas X SMA Ananda Batam*. CBIS Journal ISSN 2337-8794, Vol 3 No 2, 2015:79.

- [8] Aliyyah RR, Malia Y. 2016. *Peningkatan Hasil Belajar IPA Melalui Penggunaan Media Audio Visual Pada Pembelajaran Sifat-sifat Cahaya*. Dikdaktika Tauhidi, ISSN 2442-4544 Vol. 3 No. 2, 2016:86.
- [9] Chrystanti Cahaya Yulanita, Sukadi. 2015. *Media Pembelajaran Pengenalan Huruf dan Angka Di Taman Kanak-Kanak Tunas Putra Sumberharjo*. Journal Speed – Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi ISSN 2088-0154 Vol.7 No. 3, hal.25.
- [10] Iskandar. 2017. *Peningkatan Partisipasi Aktif Dan Hasil Belajar Kelas VILE Dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Melalui Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD di SMP Negeri 7 Pujut Lombok Tengah Tahun Ajaran 2015/2016*. ISSN 2548-5555, Vol. 2 No. 2,hal.50.
- [11] Mar'atusholihah Herlinda, Priyanto Wawan. 2019. *Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Ular Tangga Berbagai Pekerjaan*. Mimbar PGSD Udiksha, ISSN 2614-4727, Vol. 7 No. 3, hal. 255.
- [12] Sibuea Larasati Fitri Mustika, Sinaga Ellyany Dorthy Hommy. 2018. *Pengembangan Media pembelajaran Ular Tangga Aljabar Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Education and Development, ISSN 2527-4295, Vol. 6 No. 2,:10.
- [13] Umar. 2014. *Media Pendidikan: Peran dan Fungsinya Dalam Pembelajaran*. Jurnal Tarbawiyah, Vol. 11 No. 1,:134.