

PENGARUH MEDIA ULAR TANGGA BERBASIS DIGITAL TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA TEMA 9 SUBTEMA 1 DI KELAS V

Wulan Tahnia Sari, Septian Prawijaya

Prodi PGSD Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Medan

Surel: wtahniasari@gmail.com

Abstract: *This study aims to determine the influence of digital-based snakes and ladders media on student learning outcomes in theme 9 subtheme 1 in grade V elementary school. The research method is an experimental method with a quantitative approach designed Pretest-Posttest control Group Design. The research instruments used are pre-test and post-test as many as 20 multiple-choice questions. This research data analysis technique is to conduct prerequisite tests and hypothesis tests. Based on the research that has been done, it can be concluded that the application of digital-based snakes and ladders media can improve student learning outcomes by getting an average of 79.29 compared to using image media getting an average of 69.52. It can be seen that the results of the hypothesis test obtained a Sig (2-tailed) value of $0.004 < 0.05$, then H_0 was rejected and H_a was accepted. So it can be concluded that there is an influence of digital-based snakes and ladders media on student learning outcomes in theme 9 subtheme 1 in grade V SDN 133889 Tanjungbalai.*

Keyword: *Learning Media, snakes and ladders, Theme 9 subtheme 1*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media ular tangga berbasis digital terhadap hasil belajar siswa pada tema 9 subtema 1 di kelas V SD. Metode penelitian yaitu metode eksperimen dengan pendekatan kuantitatif yang berdesain *Pretest-Posttest control Group Desain*. Instrumen penelitian yang digunakan yaitu tes sebanyak 20 butir soal pilihan berganda. Teknik analisis data penelitian yaitu uji prasyarat dan uji hipotesis. Adapun hasil penelitian yaitu penggunaan media ular tangga berbasis digital dapat meningkatkan hasil belajar siswa, mendapatkan rata-rata sebesar 79,29 dibandingkan dengan menggunakan media gambar mendapatkan rata-rata sebesar 69,52. Dapat dilihat hasil uji hipotesis memperoleh nilai Sig (2-tailed) sebesar $0,004 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh media ular tangga berbasis digital terhadap hasil belajar siswa pada tema 9 subtema 1 di kelas V SDN 133889 Tanjungbalai.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, ular tangga, Tema 9 subtema 1

PENDAHULUAN

Dunia Pendidikan tidak terlepas dari perkembangan ilmu pengetahuan yang dapat menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas, terdidik, dan mampu beradaptasi dengan perkembangan zaman yang semakin cepat dan mampu bersaing dengan bangsa-bangsa yang lain. Dengan adanya

pendidikan yang selalu mengikuti perkembangan zaman maka manusia dapat menguasai segala bidang ilmu pengetahuan maupun ilmu teknologi. Penguasaan teknologi dapat digunakan sebagai sarana pendidikan di Indonesia dengan cara memanfaatkan teknologi yang dapat dilakukan oleh pendidik di dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran merupakan kegiatan yang berhubungan dengan siswa dan guru dengan berbagai sumber belajar baik dalam kelas maupun di luar kelas. Pembelajaran yang ideal adalah pembelajaran yang dapat mendorong siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran sehingga membuat proses pembelajaran menjadi menyenangkan. Menurut Mailani (2015, h. 9) pembelajaran menyenangkan adalah proses pembelajaran yang dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga membuat siswa berani dalam bertanya, berani dalam mencoba, berani dalam menyampaikan pendapat dan tidak takut dalam ditertawakan dan tidak takut untuk salah. Dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dapat dicapai dengan menggunakan media pembelajaran yang melibatkan siswa, sehingga siswa menjadi aktif dan tidak membosankan.

Komponen dari sebuah pembelajaran yaitu siswa, guru, dan materi pembelajaran. Dalam melibatkan 3 komponen utama itu saling berinteraksi maka harus menggunakan metode pembelajaran, penataan lingkungan tempat belajar dan media pembelajaran.

Menurut Yaumi (2018, h. 7) media pembelajaran adalah benda asli, bahan cetak, audio-visual, dan web yang didesain secara kreatif untuk menyampaikan materi pembelajaran. Menurut Susilana dan Riyana (2017, h. 7) media pembelajaran adalah wadah dari materi yang ingin disampaikan, agar tercapainya tujuan pembelajaran di saat proses pembelajaran berlangsung. Menurut Batubara (2021, h. 3) media pembelajaran digital adalah media pembelajaran yang bekerja dengan data digital atau dapat menghasilkan sebuah citra digital yang dapat diolah, diakses, dan didistribusikan menggunakan

perangkat digital. Menurut Shoffa, dkk (2021, h.22) media pembelajaran digital adalah media yang memakai format kode yang dapat dibaca oleh mesin sehingga membuat media pembelajaran digital ini dapat didistribusikan, dibuat, dilihat dan dapat melakukan perubahan pada media tersebut. Dengan adanya media pembelajaran digital dapat mengikuti proses pembelajaran sesuai dengan perkembangan zaman, dan dengan menggunakan media pembelajaran digital dapat mempengaruhi hasil belajar, dan gaya belajar siswa.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan peneliti menemukan beberapa masalah di saat proses pembelajaran, salah satunya yaitu di saat proses pembelajaran berlangsung, guru tidak menggunakan media yang mendukung pembelajaran sehingga siswa merasa bosan dan mengantuk saat proses pembelajaran, di samping itu siswa juga tidak aktif dalam pembelajaran sehingga membuat hasil belajar siswa rendah. Kemudian peneliti juga melakukan wawancara terhadap guru wali kelas V-A guru hanya menggunakan buku paket sebagai sumber belajar, media yang pernah dipakai guru yaitu media yang ada lingkungan sekitar, dan selama melakukan pembelajaran, guru tidak pernah menggunakan media yang berbasis IT. Adapun hasil belajar dari nilai UAS siswa kelas V, masih banyak yang belum mencapai KKM yang mengakibatkan hasil belajar siswa rendah. Menurut Susanto (2016, h. 5) Hasil belajar yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa dari awal pembelajaran hingga sampai selesai pembelajaran, adapun kegiatan pembelajaran yang dapat di lihat dari kognitif siswa, afektif siswa dan psikomotorik siswa.

Adapun solusi dari permasalahan tersebut yaitu guru harus dapat mengembangkan pembelajaran yang menarik, interaktif, dan bervariasi, agar proses pembelajaran tematik dapat menyenangkan, menarik dan tidak membosankan. Dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dapat dicapai dengan menggunakan media pembelajaran yang melibatkan siswa, sehingga siswa menjadi aktif dan tidak membosankan. Salah satu pembelajaran yang dapat membuat suasana belajar menjadi menyenangkan, menarik dan bervariasi adalah pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga berbasis digital. Menurut Heni, dkk (2018, h. 186) media permainan ular tangga adalah yang melakukan kegiatan menyenangkan yang dimainkan secara berkelompok, caranya dengan menggunakan papan permainan yang terdiri dari kotak-kotak kecil yang terdapat gambar ular dan tangga pada papan permainan tersebut. Menurut Farid (2017, h. 7) Media ular tangga merupakan sebuah media mengandung permainan yang menyenangkan, berupa papan yang dibagi dalam kotak-kotak kecil, pada beberapa kotak digambar ular dan tangga untuk menghubungkan kekotak lainnya, permainan ular tangga dapat dimainkan secara berkelompok. Media ular tangga digital adalah permainan yang menyenangkan yang dapat dimainkan melalui teknologi yang secara berkelompok dan pada papan permainan tersebut yang terdiri kotak-kotak kecil yang bergambar ular dan tangga.

Media ular tangga pasti memiliki kelebihan dan kekurangan saat diterapkan pada proses pembelajaran. Adapun kelebihan ular tangga menurut Rahayu, dkk (2019, h. 161) kelebihan dalam media permainan ular tangga

adalah media permainan ini sangat menyenangkan dan dapat menarik minat siswa dalam pembelajaran serta mendorong siswa untuk berlomba-lomba dalam memenangkan permainan ini dengan berkonsentrasi terhadap menjawab pertanyaan yang ada di permainan tersebut sehingga membuat kelas menjadi lebih aktif dan tidak monoton sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar siswa saat proses pembelajaran dan dapat juga mempengaruhi ilmu pengetahuan siswa. Adapun kekurangan media permainan ular tangga yaitu dapat memakan waktu yang lama disebabkan pada permainan ular tangga ini memiliki gambar ular yang artinya jika sudah naik berjumpa ular akan turun lagi, kekurangannya juga permainan ini dapat membuat perkelahian antar siswa jika ada antara siswa melakukan kecurangan.

METODE

Metode penelitian yang digunakan yaitu metode eksperimen. Menurut sugiyono (2021, h. 15) metode penelitian eksperimen yaitu penelitian yang melakukan percobaan untuk mencari pengaruh perlakuan terhadap hasil tertentu. Desain dalam penelitian yang digunakan oleh peneliti yaitu *Pretest-Posttest control Group*. Pada desain ini terdapat dua kelompok yang dipilih secara random, kemudian pada tahap awal diberi pretest kepada 2 kelompok untuk mengetahui apakah ada perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Menurut Sahir (2021, h. 34) bahwa populasi adalah seluruh subjek yang di wilayah yang telah ditentukan oleh peneliti. Populasi penelitian terdiri atas dua kelas yaitu kelas V-A dan V-B yang berjumlah 42 siswa. Adapun sampel dalam penelitian ini yaitu kelas V-A

sebanyak 21 siswa sebagai kelas eksperimen dan kelas V-B sebanyak 21 siswa sebagai kelas kontrol. Instrumen penelitian yang digunakan yaitu yang pertama lembar observasi. Menurut Arikunto (2013, h. 200) observasi sistematis yaitu jenis observasi yang melakukan pengamatan dengan menggunakan pedoman atau lembar observasi yang menjadi instrument penelitian. Kedua wawancara, Menurut Lestari dan Yudhanegara (2018, h. 172) pedoman wawancara adalah berupa kertas yang memiliki susunan pertanyaan yang akan digunakan sebagai pedoman dalam memperoleh data-data dari hasil jawaban narasumber. Dan ketiga tes, Menurut Rahman dan Nasryah (2019, h. 19) Tes merupakan suatu teknik pengukuran yang berisi tentang tberbagai pertanyaan, pernyataan, atau serangkaian tugas yang harus dikerjakan atau dijawab oleh peserta didik untuk mengukur aspek perilaku peserta didik. Tes tersebut berbentuk pilihan berganda sebanyak 20 soal. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu lembar observasi, wawancara, tes dan dokumentasi.

Tehnik analisis data penelitian menggunakan uji prasyarat dan uji hipotesis. Adapun uji prasyarat yaitu yang pertama uji normalitas, menurut Lestari dan Yudhanegara (2018, h. 243) Uji normalitas merupakan kategori uji prasyarat untuk mengukur kenormalan pada data. kedua uji homogenitas adalah uji prasyarat yang bertujuan untuk melihat data yang sudah bersifat homogen atau belum. Setelah hasil penelitian sudah diketahui sebaran datanya ternyata pembagiannya normal dan memiliki varians yang homogen maka dilanjutkan uji hipotesis, Menurut Payadnya dan jayatinka (2018, h. 75) uji hipotesis adalah alat untuk mengukur hipotesis yang bertujuan untuk

memutuskan hasil apakah hipotesis nol diterima atau ditolak, uji hipotesis yang digunakan yaitu uji t. Penelitian ini menggunakan media ular tangga berbasis digital sebagai perlakuan terhadap kelas eksperimen dan media gambar terhadap kelas kontrol. Adapun desain penelitian eksperimen ini disajikan dalam tabel berikut ini:

Tabel 1 *Pretest-Posttest Control Group Design*

Pengambilan Sampel	Kelompok	Pretest	Perlakuan	Posttest
Random	Eksperimen	Y ₁	X	Y ₂
Random	Kontrol	Y ₃	-	Y ₄

(Rukminingsih, dkk. (2020, h. 57)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini didapatkan dari tes *pre-test* dan *post-test* yang disebarkan kepada siswa sebanyak 20 butir soal pilihan berganda. Pre-test dilakukan sebelum adanya perlakuan, sedangkan post-test diberikan sesudah ada perlakuan.

Adapun hasil pre-test siswa untuk kelas kontrol (V-B) terdapat terdapat 6 siswa mendapatkan nilai yang memenuhi KKM (Tuntas), dan 15 siswa yang mendapatkan nilai yang belum memenuhi KKM (Belum Tuntas). Sedangkan pada kelas eksperimen (V-A) terdapat 3 siswa yang memenuhi KKM (Tuntas), dan 18 siswa yang tidak memenuhi KKM (Tidak Tuntas). Adapun hasil pre-test dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 2 Hasil *Pre-test*

Descriptive Statistics					
Kelompok	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest Kontrol	21	35	85	60.00	15.083
Pretest Eksperimen	21	30	85	56.90	16.619

Sedangkan hasil *post-test* siswa untuk kelas kontrol (V-B) terdapat

terdapat 9 siswa mendapatkan nilai yang memenuhi KKM (Tuntas), dan 12 siswa yang mendapatkan nilai yang belum memenuhi KKM (Belum Tuntas). Sedangkan pada kelas eksperimen (V-A) terdapat 15 siswa yang memenuhi KKM (Tuntas), dan 6 siswa yang tidak memenuhi KKM (Tidak Tuntas). Hasil *Post-test* disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 3 Hasil *Post-test*

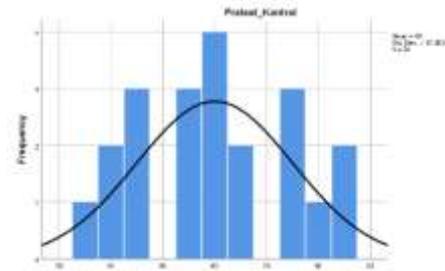
Descriptive Statistics					
Kelompok	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Post-test Kontrol	21	50	85	69.52	10.713
Post-test Eksperimen	21	55	100	79.29	10.036

Setelah mengumpulkan nilai *pre-test* dan *post-test* maka tahap selanjutnya yaitu uji normalitas dan homogenitas serta uji hipotesis yang menggunakan uji t. Uji normalitas adalah sebuah analisis untuk mengetahui data penelitian ini sudah berdistribusi normal atau belum. Rumus uji normalitas yang digunakan pada penelitian ini adalah uji liliefors dengan teknik shapiro-wilk. Hasil uji normalitas *pre-test* pada kelas kontrol dapat dilihat pada table di bawah ini.

Tabel 4 Hasil Uji Normalitas *Pre-test* Kelas Kontrol

Tests of Normality				
Kelas	Shapiro-Wilk			Kesimpulan
	Statistic	Df	Sig.	
Pre-test Kontrol	0,950	21	0,335	Sig. > Sig. 0,05; 0,335 > 0 (Normal)

Hasil uji normalitas pada *pre-test* kelas kontrol memperoleh nilai signifikan sebesar $0,335 > 0,05$ dan dapat disimpulkan bahwa *pre-test* kelas kontrol memiliki data yang berdistribusi normal. Berikut grafik normalitas *pre-test* kelas kontrol.



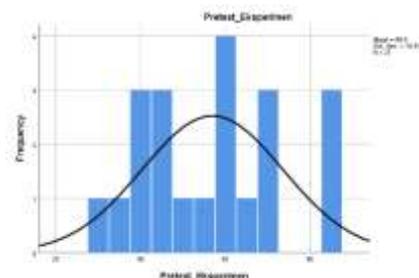
Gambar 1 Grafik Normalitas *Pre-test* kelas Kontrol

Adapun hasil uji *pre-test* kelas eksperimen pada tabel di bawah ini.

Tabel 5 Hasil Uji Normalitas *Pre-test* Kelas Eksperimen

Tests of Normality				
Kelas	Shapiro-Wilk			Kesimpulan
	Statistic	Df	Sig.	
Pre-test Eksperimen	0,942	21	0,236	Sig. > Sig. 0,05; 0,236 (Normal)

Berdasarkan tabel di atas dapat kita lihat bahwa uji normalitas pada *pre-test* kelas eksperimen memperoleh nilai signifikan sebesar $0,236 > 0,05$, maka *pre-test* kelas eksperimen memiliki data yang berdistribusi normal. Berikut grafik normalitas *pre-test* kelas kontrol.



Gambar 2 Grafik Normalitas *Pre-test* kelas eksperimen

Setelah menguji normalitas pada *pre-test* kelas kontrol dan eksperimen, maka selanjutnya dilakukan uji homogenitas. Pengujian homogenitas menggunakan uji levene dengan bantuan SPSS 26. Hasil uji homogenitas dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 6 Hasil Uji Homogenitas *Pre-test*

Test of Homogeneity of Variances				
	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Based on Mean Pre-test	0,700	1	40	0,408

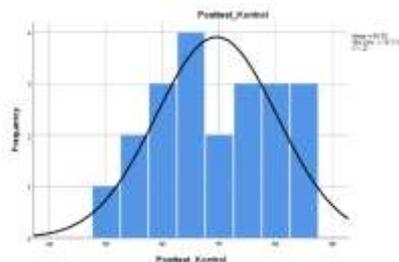
Berdasarkan tabel di atas hasil uji homogenitas pada pre-test kelas kontrol dan eksperimen memperoleh nilai signifikan based on mean sebesar $0,408 > 0,05$ menyatakan bahwa data *pre-test* pada kelas kontrol dan eksperimen homogen.

Setelah melakukan uji normalitas dan uji homogenitas pada *pre-test*. Maka selanjutnya melakukan uji normalitas dan uji homogenitas pada *post-test*. Adapun hasil uji normalitas pada *post-test* kelas kontrol dan eksperimen.

Tabel 7 Hasil Uji Normalitas *Post-test* kelas kontrol

Tests of Normality				
Kelas	Shapiro-Wilk			Kesimpulan
	Statistic	Df	Sig.	
Post-test Kontrol	0,945	21	0,268	Sig. > Sig. 0,05; 0,268 > 0 (Normal)

Berdasarkan tabel di atas dapat kita lihat bahwa uji normalitas pada *post-test* kelas kontrol memperoleh nilai signifikan sebesar $0,268 > 0,05$, maka *post-test* kelas kontrol memiliki data yang berdistribusi normal. Adapun grafik *post-test* kelas kontrol.



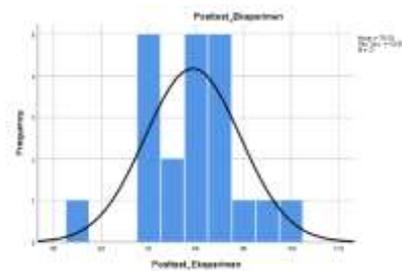
Gambar 3 Grafik Normalitas *Post-test* kelas kontrol

Adapun hasil uji *post-test* kelas eksperimen pada tabel di bawah ini.

Tabel 8 Hasil Uji Normalitas *Pre-test* Kelas Eksperimen

Tests of Normality				
Kelas	Shapiro-Wilk			Kesimpulan
	Statistic	Df	Sig.	
Post-test Eksperimen	0,953	21	0,381	Sig. > Sig. 0,05; 0,381 > 0 (Normal)

Berdasarkan tabel di atas dapat kita lihat bahwa uji normalitas pada *post-test* kelas eksperimen memperoleh nilai signifikan sebesar $0,381 > 0,05$, maka dapat *post-test* kelas eksperimen berdistribusi normal. Adapun grafik *post-test* kelas eksperimen.



Gambar 4 Grafik Normalitas *Post-test* Kelas Eksperimen

Setelah menguji normalitas pada pre-test kelas kontrol dan eksperimen, maka selanjutnya dilakukan uji homogenitas menggunakan rumus uji levene.

Tabel 9 Hasil Uji Homogenitas *Post-test*

Test of Homogeneity of Variances				
	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Based on Mean Post-test	0,439	1	40	0,511

Berdasarkan tabel di atas menghasilkan nilai signifikan Based on Mean Post-test $0,511 > 0,05$ menyatakan bahwa uji homogenitas pada data *post-test* bersifat homogen.

Selanjutnya melakukan uji hipotesis. Pada uji hipotesis menggunakan uji t yang berbantuan SPSS 26 Dengan memiliki kriteria jika nilai Sig (2-tailed) $\leq 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima, dan jika nilai Sig (2-tailed) $> 0,05$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Adapun hasil uji *T-test tipe Independent Samples Test* dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 10 Hasil Uji t

Independent Samples Test							
	Levene's Test for Equality of Variances					Keterangan	
		F	Sig.	T	Df		Sig. (2-tailed)
Hasil Belajar	Equal variances assumed	0,700	0,408	3,048	40	0,004	H_a Diterima

Berdasarkan tabel di atas hasil signifikan (2-tailed) sebesar $0,004 < 0,05$, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh media ular tangga berbasis digital terhadap hasil belajar siswa pada tema 9 subtema 1 di kelas V SD Negeri 133889 Tanjungbalai.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka dapat di ambil kesimpulan bahwa penerapan media ular tangga berbasis digital dapat meningkatkan hasil belajar siswa mendapatkan rata-rata sebesar 79,29 dibandingkan dengan menggunakan media gambar mendapatkan rata-rata sebesar 69,52. Dapat dilihat hasil uji hipotesis memperoleh nilai Sig (2-tailed) sebesar $0,004 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh media ular tangga berbasis digital terhadap hasil belajar siswa pada tema 9

subtema 1 di kelas V SDN 133889 Tanjungbalai.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Batubara, H. H. (2021). *Media Pembelajaran Digital*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Farid. (2017). *Ular Tangga Mobilitas Sosial (Sebuah Inovasi Media Pembelajaran)*. Kupang: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Heni, Bahtiar, R. S., & Desiningrum, N. (2018). Pengaruh Media Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Tema Lingkungan Bersih, Sehat, dan Asri bagi Siswa Kelas I Sekolah Dasar . *Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 185-193.
- Lestari, K. E., & Yudhanegara, R. M. (2018). *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Mailani, E. (2015). Penerapan Pembelajaran Matematika yang Menyenangkan. *Elementary School Journal*, 8-11.
- Payadna, P. A., & Jayantika, G. A. (2018). *Panduan Penelitian Eksperimen Beserta Analisis Statistik dengan SPSS*. Yogyakarta: Deepublish.
- Rahayu, E., Rusmin, & Deskoni. (2019). Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Ekonomi. *Jurnal Profit*, 155-166.
- Rahman, A. A., & Nasryah, C. E. (2019). *Evaluasi Pembelajaran*.

Ponogoro: Uwais Inspirasi
Indonesia.

Rukminingsih, D. (2020). *Metode Penelitian Pendidikan, Penelitian Kuantitatif, Penelitian Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Erhaka Utama.

Shoffa, S., Holisin, I., Palandi, J. F., Cacik, S., Indriyani, D., Supriyanto, E. E., . . . Giap, Y. C. (2021). *Perkembangan Media Pembelajaran di Perguruan Tinggi*. Jawa Timur: Agrapana Media.

Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: ALFABETA.

Susanto. (2016). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana.

Susilana, R., & Riyana, C. (2017). *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.

Yaumi, M. (2018). *Media Dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group.