

The Effectiveness of the Snakes and Ladders Educational Game on Cultural Diversity Material Toward the Learning Achievement of Grade IV Elementary School Students in IPAS

M. Bima Sauma Putra¹, Djunaidi², Ani Heldayani³

Universitas PGRI Palembang^{1,2,3}

*E-mail: bimasaumauma@gmail.com

Abstract

Learning media is a tool used by teachers to deliver learning materials to students, either in the form of tools, resources, or devices that facilitate the learning process. One of the educational learning tools for snakes and ladders games is games. The purpose of this study was to determine the effectiveness of the snakes and ladders educational game on cultural diversity material on the science learning achievement of grade IV students of SDN 06 Palembang. The method used in this study is a quasi-experimental method with the Pre-Test and Post-Test with Non-Equivalent Control-Group Design design type. The sampling technique used purposive sampling which consisted of two classes, namely class IV. B and IV. C totaling 50 students. The posttest results obtained an average posttest score for class IV. B of 64 and IV. C of 57.2. Hypothesis testing of research data using independent sample t-test with the criteria that H_a is accepted if $t \text{ count} > t \text{ table}$. Obtained with a value of ($t \text{ count}$) 2.034 > ($t \text{ table}$) 1.677 and $\text{sig. (2 tailed)} = 0.047 < 0.05$, then from the calculation it shows that H_a is accepted, meaning there is an effectiveness of the educational game of snakes and ladders on cultural diversity material on the science learning achievement of grade IV students of SDN 06 Palembang.

Keywords: Educational Game Media Snakes and Ladders, Cultural Diversity, Learning Achievement, Elementary School



Licensees may copy, distribute, display and perform the work and make derivative works and remixes based on it only if they give the author or licensor the credits ([attribution](#)) in the manner specified by these. Licensees may copy, distribute, display, and perform the work and make derivative works and remixes based on it only for [non-commercial](#) purposes.

Pendahuluan

Kurikulum merupakan ruh dari pendidikan. Nadiem Makarim selaku menteri pendidikan dan kebudayaan terdahulu mengubah dan menetapkan kurikulum merdeka sebagai penyempurnaan dari kurikulum pendidikan (R. Dewi & Agung, 2022 hl. 7176). Kurikulum merdeka adalah kurikulum yang menyempurnakan penanaman pendidikan karakter siswa dengan profil pelajar pancasila (Susilowati, 2022 hl. 116). Kurikulum merdeka merupakan terobosan untuk dapat menerapkan kemerdekaan berpikir. Program dari kurikulum merdeka adalah merdeka belajar yang artinya memberi pandangan baru bahwasanya pendidikan tidak hanya berfokus pada penilaian kognitif saja, namun juga penilaian afektif dan psikomotorik peserta didik (Alfath annisa et al., 2022 hl.45).

Junaidi (2021) menyebutkan bahwa kurikulum merdeka diimplementasikan secara umum untuk mendalami minat dan bakat peserta didik sesuai dengan keinginannya yang lebih difokuskan pada implemen baik dalam bentuk budaya sekolah untuk mewujudkan profil belajar pancasila. Mewujudkan profil belajar pancasila bisa melalui pembelajaran IPAS (Azzahra et al., 2023 hl. 6231). IPAS ialah singkatan dari Ilmu pengetahuan Alam dan Sosial, yang mengkaji tentang makhluk hidup

dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya (Azzahra et al., 2023 hl. 6231). Tercapai atau tidak tujuan implementasi kurikulum merdeka salah satunya terlihat melalui prestasi belajar atau hasil belajar siswa (Hamdu & Agustina, 2020 hl. 82).

Kamus besar Bahasa Indonesia mengartikan bahwa prestasi adalah hasil yang sudah didapat dari apa yang telah dikerjakan (Mario , 2023 hl 153). Prestasi belajar juga bisa diartikan sebagai kemampuan siswa yang sudah mengalami perubahan berupa kecerdasan, moral, dan keterampilan setelah melakukan proses belajar mengajar yang selaras dengan tujuan pembelajaran (Mario , 2023 hl. 155). Merujuk tentang prestasi belajar penggunaan media yang tepat sangat berpengaruh dalam pembelajaran khususnya guna meningkatkan prestasi belajar, salah satu contoh media yang dianggap mampu untuk meningkatkan prestasi belajar ialah game edukatif ular tangga karena penggunaan game edukatif ular tangga mampu membuat siswa menemukan konsep-konsep baru terkait dengan materi pembelajaran (Novita & Sundari, 2020 hl. 717).

Media pembelajaran juga bisa diartikan sebagai fasilitas yang dipakai oleh pendidik untuk memudahkan siswa dalam menerima materi pembelajaran yang berupa alat fisik maupun non fisik (Setiani & Handayani, 2022 hl.262). Departemen Pendidikan Nasional mengartikan game edukatif ular tangga adalah permainan papan yang dimainkan oleh lebih dari dua orang. Game edukatif ular tangga diharapkan mampu meningkatkan minat siswa karna permainan ini yang dibuat sederhana dan mudah dimainkan, sederhana peraturannya dan mendidik apabila diberikan tema yang positif. Selain itu permainan ular tangga menarik siswa untuk menjadi lebih aktif karena siswa dapat berpartisipasi secara langsung dalam pembelajaran. Alat permainan edukatif adalah semua yang dapat digunakan sebagai fasilitas atau alat untuk bermain yang mengandung nilai pembelajaran (pendidikan) dan dapat meningkatkan seluruh kemampuan dan kecerdasan anak (Sabila et al., 2021 hl. 507).

Data sarana dan prasarana tahun 2024 di SDN 06 Palembang menunjukkan kurangnya sarana dan prasarana yang digunakan serta belum sesuai dengan kebutuhan peserta didik seperti contohnya media ajar yang masih menggunakan buku pembelajaran. Hal ini berakibat pada pembelajaran menjadi belum optimal dan motivasi belajar siswa rendah. Penggunaan game edukatif ular tangga efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga berpengaruh pada optimalnya pembelajaran dikarenakan siswa dapat belajar sambil bermain (Febriana, 2020 hl. 224). Game edukatif ular tangga efektif untuk meningkatkan prestasi belajar IPAS siswa. Hal ini didukung dengan teori dari penelitian yang dilakukan oleh Lukman (2023) dengan judul penelitian "Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas IV UPTD SDN 57 Pare-pare" dalam penelitian ini dapat disimpulkan penggunaan ular tangga dapat meningkatkan proses dan hasil belajar siswa pada materi keragaman budaya dinegeriku di kelas IV UPTD SDN 57 Parepare (Lukman 2023). Informasi yang diperoleh dari wali kelas mengenai kurang optimalnya pembelajaran sehingga berakibat pada prestasi belajar IPAS dan motivasi belajar siswa, maka dari itu penelitian dengan pengaplikasian game edukatif ular tangga ini diharapkan mampu memberikan solusi dari masalah yang terjadi.

Metode

Variabel penelitian adalah ciri-ciri atau atribut dari individu atau kelompok yang dapat diukur atau diobservasi dan mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dijadikan pelajaran dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2020). Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang memiliki kuantitas dan ciri tertentu yang dipilih oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2020). Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut, mengingat populasinya tidak diketahui dengan pasti (Sugiyono, 2020). Penelitian ini menggunakan Metode *quasi eksperimen* dengan pendekatan kuantitatif dan *design* penelitian *Pretest Posttest with Non Equivalent Control-Group Design*. *Quasi eksperimen* adalah penelitian yang biasa dilakukan dalam konteks penelitian di sekolah,

terutama ketika ingin menerapkan model pendekatan strategi atau media pembelajaran di kelas. Penelitian ini cukup menggunakan kelompok pembandingan (Isnawan, 2020 hl. 6-7).

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV SD 06 Palembang dengan 25 siswa. Uji Normalitas ialah suatu metode yang dipakai untuk mengetahui apakah data berasal dari populasi yang didistribusikan normal ataukah terdapat di dalam distribusi normal. Hasil uji normalitas untuk *pretest* di kelas eksperimen signifikan $0,106 > 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa *pretest* di kelas eksperimen berdistribusi normal, untuk *posttest* di kelas eksperimen hasil signifikan $0,052 > 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa *posttest* di kelas eksperimen berdistribusi normal, untuk *pretest* di kelas kontrol hasil signifikan $0,106 > 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa data *pretest* di kelas kontrol berdistribusi normal, dan untuk *posttest* di kelas kontrol hasil signifikan $0,053 > 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa *posttest* di kelas kontrol berdistribusi normal. Untuk uji homogenitas menunjukkan nilai signifikan (Sig) *Based on Mean* sebesar $0,509 > 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa data *posttest* kelas eksperimen dan data *posttest* kelas kontrol adalah homogen. Hasil uji independent t-test menunjukkan nilai signifikan (2-tailed) sebesar $0,047 < 0,05$ dan nilai yaitu (thitung) $2,034 > (ttabel) 1,677$ sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa H_a diterima, dengan demikian, hipotesis yang menyatakan ada Efektivitas Game Edukatif Ular Tangga Materi Keberagaman Budaya Terhadap Prestasi Belajar IPAS Siswa Kelas IV SDN 06 Palembang diterima. Penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas Game Edukatif Ular tangga terhadap prestasi belajar siswa kelas IV di SDN 06 Palembang.

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua kelas yaitu kelas IV. B sebagai kelas eksperimen dengan proses pembelajaran menggunakan Media Game edukatif ular tangga dan kelas IV. C sebagai kelas kontrol dengan proses pembelajaran menggunakan metode ceramah. Hasil data yang didapat berasal dari data lembar instrument tes pilihan ganda yang digunakan pada saat penelitian. Hasil dari setelah melakukan penelitian dengan berbagai macam pengujian dan analisis data, diperoleh data dari tes pilihan ganda kemudian dilakukan pengolahan data dengan menggunakan uji normalitas yang menghasilkan pada tabel 4.5 menunjukkan data berdistribusi normal karena nilai sig $> 0,05$ yaitu *pretest* di kelas eksperimen signifikan $0,106 > 0,05$, untuk *posttest* di kelas eksperimen hasil signifikan $0,052 > 0,05$, untuk *pretest* di kelas kontrol hasil signifikan $0,106 > 0,05$, dan untuk *posttest* di kelas kontrol hasil signifikan $0,201 > 0,053$. Hasil data yang diperoleh menunjukkan berdistribusi normal, selanjutnya dilakukan uji homogenitas, hasil yang diperoleh dapat dilihat pada tabel 4.6 yang menghasilkan nilai signifikan (Sig) *Based On Mean* sebesar $0,509 > 0,05$, sehingga dapat disimpulkan hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa kedua sampel memiliki varian yang homogen. Pengujian normalitas dan homogenitas sudah dinyatakan data tersebut berdistribusi normal dan varian yang homogen, maka dari dilakukan pengujian hipotesis. Hasil pengelolaan data berbantuan IBM SPSS ver.25 yang dapat dilihat pada tabel 4.7 diperoleh nilai sig (2-tailed) $0,047 < 0,05$ dan nilai yaitu (thitung) $2,034 > (ttabel) 1,677$ dengan demikian data menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya hipotesis dari kedua sampel menyatakan bahwa terdapat Efektivitas Game Edukatif Ular Tangga Materi Keberagaman Budaya Terhadap Prestasi Belajar IPAS Siswa Kelas IV SDN 06 Palembang.

Simpulan

Penelitian ini ialah penelitian eksperimen kuantitatif dengan desain *quasi eksperimen* dan pendekatan *pretest post test control grup*, dimana menggunakan dua kelas yaitu kelas kontrol dan eksperimen. Dari hasil dan pembahasan dapat disimpulkan adanya efektivitas, hal tersebut dilihat dengan hasil nilai signifikan (2-tailed) sebesar $0,047 < 0,05$ dan nilai yaitu (thitung) $2,034 > (ttabel) 1,677$ sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa H_a diterima, dengan demikian, hipotesis yang menyatakan ada Efektivitas Game Edukatif Ular Tangga Materi Keberagaman Budaya Terhadap Prestasi Belajar IPAS Siswa Kelas IV SDN 06 Palembang diterima.

Daftar Rujukan

- Alfath Annisa, Fara Nur Azizah, & Dede Indra Setiabudi. (2022). Pengembangan Kompetensi Guru Dalam Menyongsong Kurikulum Merdeka Belajar. *Jurnal Riset Sosial Humaniora Dan Pendidikan*, 1(2), 42–50. <https://doi.org/10.56444/soshumdik.v1i2.73>
- Azzahra, I., Aan Nurhasanah, & Eli Hermawati. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran IPAS di SDN 4 Purwawinangun. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 6230–6238. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.1270>
- Dewi, R., & Agung, H. (2022). Potret kurikulum merdeka,wujud merdeka belajar di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7174–7187.
- Febriana, S. G. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament Berbantu Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Keterampilan Collaborative Siswa Sd. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(2),
- Hamdu, G., & Agustina, L. (2020). Pengaruh Motivasi Belajar Siswa Terhadap Pestasi Belajar Ipa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 12(1), 25–33.
- Isnawan, M. G. (2020). *Kuasi-Eksperimen* (Sudirman (ed.)). Nashir Al-Kutub Indonesia.
- Lukman, Shasliani, M. (2023). Penggunaan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS pada Siswa Kelas IV UPTD SDN 57 Parepare. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 2, 130–141.
- Mario Mario. (2023). Faktor Pendorong Prestasi Belajar Peserta Didik SD Makassar. *PUSTAKA: Jurnal Bahasa Dan Pendidikan*, 3(1), 150–170. <https://doi.org/10.56910/pustaka.v3i1.636>
- Novita, L., & Sundari, F. S. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Game Ular Tangga Digital. *Jurnal Basicedu*, 4(3), 716–724.
- Sabila, S., M, K. N. N., Ayunda, S. S., & Khasanah, N. (2021). Pengaplikasian Game Edukasi (Ular Tangga) untuk Meningkatkan Konsentrasi terhadap Minat Belajar Peserta Didik dimainkan oleh 2 orang atau lebih dengan menggunakan. *Prosiding SEMAI Seminar Nasional PGMI*, 499–518.
- Setiani, G. A. K., & Handayani, D. A. P. (2022). Permainan Ular Tangga: Media Pembelajaran Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Mimbar Ilmu*, 27(2), 262–269. <https://doi.org/10.23887/mi.v27i2.49128>
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D* (Sutopo (ed.); p. 433). ALFABETA,cv.
- Susilowati, E. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar dalam Pembentukan Karakter Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Al-Miskawaih Journal of Science Education*, 1(1), 115–132. <https://peraturan.bpk.go.id/Home/Details/43920/uu-no-20-tahun->