

**PENGARUH METODE PERMAINAN ULAR TANGGA TERHADAP HASIL BELAJAR  
SISWA PADA SUBTEMA ORGAN TUBUH MANUSIA DAN HEWAN DI KELAS V SD  
NEGERI 40 BANDA ACEH**

**Putri Pratiwi, Alfiati Syafrina, Israwati**

pepe1406104040034@yahoo.com

**ABSTRAK**

Siswa sekolah dasar masih sangat erat hubungannya didalam dunia bermain, sedangkan belajar untuk siswa sekolah dasar sangat dituntut. Dalam proses belajar pada siswa sekolah dasar sangat bisa dihubungkan antara belajar dan bermain. Salahsatu alternatif yang dilakukan untuk dapat meningkatkan hasil belajar adalah dengan menerapkan metode permainan Ular Tangga, yaitu proses pembelajaran sambil bermain. Penelitian ini berupaya meningkatkan hasil belajar siswa berdasarkan penilain pada pembelajaran kurikulum 2013. Sehingga penelitian inikkah bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan metode permainan Ular Tangga terhadap hasil belajar siswwa pada Subtema Orggan Tubuh Maanusia dan Hewwan di kelas Vb SD Negerii 40 Banda Aceh.

Pendekkatan yang akan diggunakandidalam penelitian ini kuanttitatif. Teknik pengolahan data digunakan uji-t. Jenis penelitian eksperimen semu atau *Pre Experimental Designs* dengan model *One Grroup Pretest Posttest Design*. Poppulasipada dalam peenelitian ini adalah kelas V SD Negeri 40 Banda Acehh yang terrdiri dari dua kelas yaitu Va 28 siswa dan Vb 26 siswa sehingga jumlah populasi adalah 54 siswa. Teknik untuk menngambill sampelnya adallah dengan *Sampling Purposive*. Sampel di dalam penelitian ini sebanyak 26 siswa di kelas Vb. Teeknik pegumpulan data tersebut akan dilakukan denggan memberikan tes soal berbentuk choice berjumlah 25 butir pada subtema organ tubuh manusia dan hewan pembelajaran 2 dan pembelajaran 5.

Hasil penelitian menunjukkakaan bahwa pada taaaraf signnifikan  $\alpha = 0,05$  dan  $dk = n_1 + n_2 - 2 = 26 + 26 - 2 = 50$  maka daftar dalam distribussi t dengan  $t_{(1-\alpha)(n_1+n_2-2)} = t_{(0,95)(50)}$  sehingga diperoleh  $t_{(0,95)(50)} = 1,67$  karena  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , yaitu  $12,4 > 1,67$ . Dengan demikian  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, sehingga metode permainan Ular Tangga yang diajarkan subtema organ tubuh manusia dan hewan pembelajaran 2 dan pembelajaran 5 di kelas Vb dapat mempengaruhi haasil belajar peserta diddik ini. Dengan demiikian dapat disimpulkan bahwasannya penerapan metode permainan Ular Tangga ini berpengaruh terhadap hasiil belajar

siswanya pada subtema orgganen tubuh manusiia dan hewan dii kelas V SD Negeri 40 Banda Aceh.

**Kata Kunci:***Pengaruh, Metode Permainan Ular Tangga*

## **Pendahuluan**

Proses belajar mengajar tidak akan jalan tanpa adanya kurikulum yang memberikan bantuan untuk dapat mewujudkan proses dalam berkembangnya kualitas potensi peserta didik. Kurikulum 2013 adalah pengembangan dari kurikulum sebelumnya, dan merupakan kurikulum yang telah ditetapkan di Negara Indonesia pada tahun ajaran 2013/2014. Kurikulum ini termuat beberapa mata pelajaran seperti Bahasa Indonesia, IPA, IPS yang tergabung dalam satu kali pembelajaran. Kurikulum ini mempunyai berbagai ranah penilaian didalam hasil belajar siswa. Hasil belajar peserta didik pasti baik apabila cara penyampaian materi menggunakan metode yang dapat mempengaruhi peserta didik berperan aktif. Salah satu tuntutan dari Kurikulum 2013 adalah peserta didik yang lebih aktif.

Salah satu upaya guru dalam menciptakan suasana kelas yang aktif, efektif menyenangkan dan meningkatkan hasil pada prosesnya belajar peserta didik dalam pembelajarannya yakni dengan mengajak belajar sambil bermain. Bermain tetap disesuaikan dengan materi yang diajarkan. Permainan yang digunakan merupakan permainan yang merangsang kemampuan berfikir, kemampuan mengingat dan menyenangkan.

Perhatian siswa dapat timbul dari cara guru mengajar. Tidak hanya media yang dapat guru gunakan sebagai penyalur pengetahuan tetapi metode bermain dapat digunakan dalam proses belajar untuk mengembangkan kemampuan siswa sesuai kompetensinya. Untuk menemukan jawaban dari masalah ini perlu dilakukan suatu penelitian dengan judul: “Pengaruh Metode Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Subtema Organ Tubuh Manusia dan Hewan Di Kelas V SD Negeri 40 Banda Aceh”

## **Kajian Literature**

Pengaruh adalah sesuatu hal yang abstrak yang tidak dapat dilihat tapi bisa dirasakan perubahannya, baik orangnya maupun benda-benda dan sebagai lainnya yang berkuasa atau yang berkekuatan dapat berpengaruh terhadap untuk orang lain.

Menurut Wina Sanjaya (2010:147) metode adalah cara yang digunakan untuk dapat mengimplementasikan rencana yang sudah telah untuk disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah tersusun tercapai secara optimal.

Berdasarkan pendapat yang sudah ada diatas,, dapat dipahami bahwa metode merupaakkakan suatu usaha yang dilakukan untuk memudahkan jalan suatu tujuan yang hendak dicapai.

Permainan adala sesuatu kegiatan yang menyenangkan. Yang akan dilakukan oleh beberapa banyak orangg anak untuk bisa mencari kesennangan yang dappat membentuk prosses kepribadian anak yang dan membantukan anak mencapai perkembangan fisik, intelekttual, sosiial, moral dan emosional.

Menurut Yumarlin (2013) Permainan ular tangga adalah permainan papan untuk anak-anak yang akan dimainkan oleh dua orang attau lebih. Papan permainan ular tangga dibagi dalam kotak-kotak kecil dan beberapa kottak digambar sejumlah “tangga” atau “ular” yang menghubungkannya dengan kotak lain. Permainan ini telah diciptakan pada tahun 1870.

Berddasarkan pendapat diatas yang telah dibuat, dapat kita pahami bahwasannya permainan ular tangga termasuk ke dalam permainan tradisional dan juga termasuk permainan individual yang dimainkan peserta didik untuk dapat mengguji kemampuan sesendiri karena sebagian besar permainan itu dilakukannya sendiri.

Belajar merupakan suatu hal yang terjadi secara sengaja maupun tidak pada seseorang. Belajar dapat dilakukan dimana dan kapan saja, akan tetapi yang dinamakan belajar apabila mempunyai pedoman atau pembimbing. Syaiful (2002:13) menggemukakan bahwa bbelajar adalah merrupakan serrangkaian kegiatan jiiiwa raga untuk dapat memperoleh suatu perubahann tingkah laku sebagaai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi ddengan lingkungannya yang menyangkut kognitif, afektif, dan psikomotor.

Didukung oleh James (dalam Syaiful 2002:12) merumuskan belajar sebagai proses di mana tingkah laku ditimbulkan attau diubah melalui lattihan ataupun pennngalaman. Senada dengan Slameto (dalam Syaiful 2002:13) merumuskan suatu pengertian tentang belajar, belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seorang individu untuk memperoleh suatu perubahhan tingkah kelakuan yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu yang itu sendiri dalaam interaksi denggan lingkungannya.

Belajar tidak hanya membaca buku, yang dikatakan belajar melakukan sesuatu hal yang baru, baik maupun buruk. Hal yang buruk menjadi pengalaman belajar agar kita mencari tau hal yang baik. Adapun pengaruh dari proses menuntut ilmu yaitu pengaruh dari dalam dirinya individu dan pengaruh dari lingkungan luar individu. Seperti yang dikemukakan oleh (Hadis dan Nurhayati, 2008: 101) hal dari dalam dan hal dari luar dua hal utama yang telah membuat perubahan terhadap hasil belajar. Adapunn yag termasuk ke daalam faktorr internall ialaah

berupa faktor psikologis, sosiologis, dan fisiologis yang ada pada diri siswa dan guru sebagai pebelajar dan pembelajar. Sedangkan yang termasuk ke dalam faktor eksternal ialah semua Faktor-faktor yang mempengaruhi proses dan hasil belajar mengajar di kelas selain faktor yang bersumber dari Faktor seorang guru dan siswa.

Dalam rangka meningkatkan hasil belajar siswa kita sebagai pendidik harus memerhatikan faktor-faktor tersebut agar dapat menyempurnakan proses belajar mengajar agar tercapainya tujuan.

Hamalik (2003) (dalam Kunandar 2013:62) mengatakan bahwa hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian dan sikap-sikap disertakan kemampuan peserta didik. Lebih lanjut Sudjana (2008:22) berpendapat bahwasanya hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menerimanya pengalaman belajarnya.

Berdasarkan pendapat di atasnya, dapat kita pahami bahwa hasil belajar itu adalah tercapainya kemampuan dalam bentuk pengetahuan, sikap, keterampilan dari proses belajar yang telah dilakukan dalam sebuah waktu tertentu. Dapat dikatakan bahwa hasil belajar itu merupakan perolehannya dari proses belajar siswa sesuai dengan tujuan pembelajaran.

## **Metodologi**

Pendekatan dalam penelitian ini adalah menggunakan pendekatannya kuantitatif. Pendekatan kuantitatif menekankan analisisnya untuk data numerikal (angka) yang diolah dengan metode statistika. Jenis penelitiannya ini dapat digolongkan dalam penelitian eksperimen semu. Menurut Sugiono (2010: 109) Eksperimen semu atau *Prre Experimental Dessign* merupakan suatu jenis penelitian yang sampelnya tidak dipilih secara random. Desain dalam penelitian ini menggunakan model *One Group Pretest Posttest Design*. Menurut Sugiono (2010: 110) bahwa dalam *One Group Pretest Posttest Design* terdapat pretest yang diberikan sebelum perlakuan, dan posttest akan diberikan sesudah perlakuannya. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat dibandingkan dengan suatu keadaan sebelum diberi Perlakuan. Jadi, dalam penelitian ini mengetahui pengaruh Metode Permainan Ular Tangga terhadap hasil belajar peserta didik pada subtema organ tubuh manusia dan hewan di kelas V SD Negeri 40 Banda Aceh.

Dalam suatu penelitian yang telah dilakukan ini, yang menjadi populasi seluruh siswa kelas V SD Negeri 40 Banda Aceh yang terdiri dari dua kelas yaitu Va 28 siswa dan Vb 26

siswa sehingga jumlah populasi adalah 54 siswa. Peneliti disini tidak meneliti seelluruh populasinya yang adakah melainkan haanya menelliti satu kkelas sebagai sampel penelitian.

Dalam pengambilan sampel menggunakan *Sampling Purposive*, sampel peneliti memilih salah satu kelas yaitu kelas Vb yang berjumlah 26 siswa. Dalam penelitian tes adalah teknikpengumpulan data yang sesuai untuk melihat hasil belajar siswa.

Settelah semua kegiatannya siap dilaksanakan maka selanjutnya adalah menganalisis semua data yang diperoleh selama penelitian. Datanya itu yang diperoleh akan diolah dengan menggunakan rumus statistik, dengan mengambil uji t sebagai alat penguji terhadap hipotesis (Sudjana, 2008:94-239).

## Hasil dan Pembahasan

Pennelitian ini telah dilakukan pada SD Negeri 40 Banda Aceh yang berlokasi : Jalan Nyak Adam Kamil I, Desa Neusu Jaya, Kecamatan Baiturrahman, Kota Banda Aceh.

Jadi, hasil penelitian lapangan sudah dilakukan oleh penulis, maka data telah terkumpul akan dianalisis secara matematika dengan analisis statistik uji t untuk mengetahui jawaban permasalahan yang telah diangkat yaitu terdapat pengaruh Metode permainan Ular Tangga terhadap hasil belajar siswwa pada subtema organ tubuh manusiia dan hewan di kelas V SD Negeri 40 Banda Aceh. Untuk mempermudah peneliti dalam melakukan perhitungan. Setelah itu peneliti mencari simpangan baku dengan rumus:

$$S^2 = \frac{n \sum f_i x_i^2 - (\sum f_i x_i)^2}{n(n-1)}$$

Tujuan uji t itu sendiri adalah untuk mengetahui pengaruh variabel yang dihipotesiskan. Sebelum peneliti menguji adanya pengaruh, terlebih dahulu peneliti menghitung rata-rata nilai pretest dan posstest siswa kelas V.

Setelah diketahui jumlah nilai pretest dan posstest siswa kelas V, Maka dihitunglah rata-rata nilai siswa kelas V dengan rumus:

$$\bar{X} = \frac{\sum f_i x_i}{\sum f_i}$$

Setelah mendapatkan nilai rata-rata tersebut, peneliti menguji hipotesis yang telah dirumuskan menggunakan statistik student-t dengan rumus:

$$t = \frac{\bar{X} - \mu_0}{\frac{s}{\sqrt{n}}}$$

Peneliti melihat pengaruh metode permainan Ular Tangga terhadap hasil belajar siswa pada subtema organ tubuh manusia dan hewan di kelas V SD Negeri 40 Banda Aceh.

Metode permainan Ular Tangga merupakan salah satu metode permainan yang telah menggabungkan antara belajar dan bermain di dalam sebuah pembelajaran yang melibatkan siswa secara individu lebih aktif dalam memecahkan masalah atau menemukan masalah baru sehingga memberikan pengalaman belajar secara individu kepada siswa serta meningkatkan hasil belajar siswa.

Uji-t berpasangan (paired t-test) adalah salah satu metode pengujian satu hipotesis dimana data yang digunakan tidak bebas (berpasangan). Uji-t ini membandingkan satu yang kedua dari contoh yang sama. Uji ini sering digunakan untuk membandingkan skor “sebelum” dan “sesudah” percobaan untuk menentukan apakah terdapat pengaruh metode permainan Ular Tangga terhadap hasil belajar peserta didik pada subtema organ tubuh manusia dan hewan di kelas V SD Negeri 40 Banda Aceh, maka diperoleh gambaran mengenai pengaruh tersebut dimana didapatkan hasil  $t_{hitung} = 1,67$  jadi  $t_{hitung}$  tersebut lebih besar dari  $t_{tabel}$  yaitu 12,4 jadi hipotesis pada dalam penelitian ini diterima yaitu “Terdapat pengaruh penerapan Metode Permainan Ular Tangga terhadap hasil belajar peserta didik pada subtema Organ Tubuh Manusia dan Hewan di kelas V SD Negeri 40 Banda Aceh.

Dengan demikian, artinya siswa yang belajar menggunakan metode Permainan Ular Tangga inilah memiliki hasil belajar yang lebih meningkat dari sebelumnya tidak menggunakan metode permainan Ular Tangga.

Berdasarkan hasil dari suatu pengolahan data dan pengujian terhadap hipotesis, maka diperoleh taraf signifikan  $\alpha = 0,05$  dan  $dk = n_1 + n_2 - 2 = 26 + 26 - 2 = 50$  maka daftar distribusi t dengan  $t_{(1-\alpha)(n_1+n_2-2)} = t_{(0,95)(50)}$  sehingga diperoleh  $t_{(0,95)(50)} = 1,67$  karena  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , yaitu  $12,4 > 1,67$ . Dengan demikian  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, sehingga hipotesis dalam penelitiannya ini menyatakan bahwa terdapat pengaruh penerapan metode permainan Ular Tangga terhadap hasil belajar siswa pada subtema Organ Tubuh Manusia dan Hewan di kelas V SD Negeri 40 Banda Aceh. Maka dengan demikian ini hasil belajar peserta didik yang melakukan proses belajar menggunakan metode permainan Ular Tangga lebih baik.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan tersebut, peneliti dapat memberi saran-sarannya sebagai berikut: (1) Diharapkan kepada guru-guru SD Negeri 40 Banda Aceh dapat menerapkan Metode permainan Ular Tangga menjadikan salah satu alternatif pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. (2) Diharapkan kepada guru-guru

SD Negeri 40 Banda Aceh, pada Metode permainan Ular Tangga ini juga dapat diterapkan pada materi pembelajaran lainnya. (3) Diharapkan kepada siswa-siswa SD Negeri 40 Banda Aceh untuk dapat lebih aktif dan kreatif pada saat pembelajaran berlangsung, agar tercapainya hasilbelajar yang baik.

### **Daftar Pustaka**

- Djamarah, Syaiful. 2000. *Psikologi Belajar*. Bnjarmasin : PT. Rineka Cipta.
- Hadis, Abdul dan Nurhayati. 2008. *Psikologi dalam Pendidikan*. Bandung : Alfabeta.
- Kunandar. 2013. *Penilaian Autentik*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persabda.
- Sanjaya, H. Wina. 2010. *Strategi Pembelajaran*. Bandung : Kencana Prenadamedia Group.
- Sudjana Nana. 2008. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Yumarlin, MZ. 2013. *Pengembangan Permainan Ular Tangga Untuk Kuis Mata Pelajaran Sains Sekolah Dasar*. Jurnal Teknik, (Online), Jilid 4, No. 3, (10-Revisi-YUMARLIN-22-8-13.pdf, diakses 13 Januari 2018).