

**PENGARUH MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA TERHADAP PENINGKATAN
HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN IPA KELAS 5 SDN 44
PALEMBANG**

Khilaliah

NIM 2020143184

Abstrak

Perkembangan kognitif siswa dari usia 8-11 tahun pada kenyataannya masih taraf suka bermain. Media pembelajaran di sekolah khususnya pembelajaran IPA sering digunakan media yang digunakan media terbatas, namun tidak semuanya dapat dijadikan sebagai permainan. Adapun media permainan ular tangga dapat dijadikan sebagai media pembelajaran. Oleh karena itu penelitian ini dilaksanakan bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh media permainan ular tangga terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA kelas 5 SDN 44 Palembang. Metode Penelitian menggunakan True Eksperimental Design dengan rancangan desain pretest-posttest control group design. Populasi penelitian seluruh siswa kelas 5, dengan teknik Simple Random Sampling ditetapkan siswa kelas 5A dan 5B sebagai sampel. Data n-gain kemampuan kognitif siswa diperoleh melalui tes. Untuk mengetahui pengaruh perlakuan dianalisis dengan statistik uji t dengan taraf signifikat 5%. Hasil penelitian diperoleh nilai rata-rata n-gain pada kelas eksperimen sebesar 0,70, pada kelas kontrol n-gain sebesar 0,50. Dari hasil analisis data, sampel berdistribusi normal dan homogen, data dianalisis menggunakan *Uji Independent Sampel T-Test* diketahui Sig.(2-tailed) $0,000 < 0,05$ dengan kriteria H_a diterima Jadi terbukti bahwa ada pengaruh media permainan ular tangga terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA kelas 5 SDN 44 Palembang.

Kata Kunci: Hasil belajar, Media permainan ular tangga, Pengaruh.