

EFEKTIVITAS GAME EDUKATIF ULAR TANGGA MATERI KEBERAGAMAN BUDAYA TERHADAP PRESTASI BELAJAR IPAS SISWA KELAS IV SDN 06 PALEMBANG

M. Bima Sauma Putra

2021143277

ABSTRAK

Media pembelajaran adalah alat yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik, baik berupa alat, sumber daya, atau perangkat yang mempermudah proses pembelajaran. Salah satu alat pembelajaran game edukatif ular tangga ialah permainan. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas game edukatif ular tangga materi keberagaman budaya terhadap prestasi belajar ipas siswa kelas IV SDN 06 Palembang. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *quasi eksperimen* dengan tipe desain *Pre-Test and Post-Test with Non-Equivalent Control-Group Design*. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN 06 Palembang yang terdiri dari tiga kelas yaitu kelas IV. A, IV. B dan IV. C yang berjumlah 75 siswa. Teknik sampel menggunakan *purposive sampling* dimana terdiri dari dua kelas yaitu kelas IV. B dan IV. C yang berjumlah 50 siswa. Hasil *posttest* memperoleh nilai rata rata *posttest* kelas IV. B sebesar 64 dan IV. C sebesar 57,2. Pengujian hipotesis data penelitian menggunakan *independent sample t-test* dengan kriteria yaitu H_a diterima jika $t_{hitung} > t_{tabel}$. Diperoleh dengan nilai yaitu (t_{hitung}) 2.034 > (t_{tabel}) 1,677 dan $sig. (2\text{ tailed}) = 0,047 < 0,05$ maka dari perhitungan tersebut menunjukkan bahwa H_a diterima artinya terdapat efektivitas game edukatif ular tangga materi keberagaman budaya terhadap prestasi belajar ipas siswa kelas IV SDN 06 Palembang.

Kata Kunci : Media Game Edukatif Ular Tangga, Keberagaman Budaya, Prestasi Belajar, Sekolah Dasar