

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN UTANG (ULAR
TANGGA) TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA
PEMBELAJARAN IPS KELAS V SD NEGERI 96 PALEMBANG**

DIAN PRAMUDITASARI

2020143278

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengaruh penggunaan media permainan UTANG (ular tangga) terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS kelas V SD Negeri 96 Palembang. Sampel penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V yang terdiri dari dua kelas dengan teknik sampel sensus yaitu, siswa kelas V A dan V B di SD Negeri 96 Palembang. Penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen. Metode pengumpulan data aktivitas siswa melalui observasi dan dokumentasi, sedangkan data hasil belajar siswa dikumpulkan menggunakan tes berbentuk pilihan ganda. Dengan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Metode analisis data penelitian menggunakan analisis kuantitatif dengan menggunakan uji *Independent Sampel T-test*. Hasil menunjukkan rata-rata posttest kelas eksperimen 87,85 dan kelas kontrol 76,42. Hasil perhitungan diperoleh $t_{hitung} = 3,678$ dan $t_{tabel} = 1,706$ dengan taraf signifikan = 0,05. Berarti $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka dapat disimpulkan H_0 ditolak dan H_a diterima. Menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media permainan UTANG (ular tangga) terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS kelas V SD Negeri 96 Palembang.

Kata Kunci: Media Permainan UTANG (ular tangga), Hasil Belajar, IPS