

SKRIPSI
PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA ULAR TANGGA TERHADAP HASIL
BELAJAR MATERI PERANKU DI LINGKUNGAN SEKOLAH DAN
MASYARAKAT PADA SISWA KELAS IV MIN 1 MOJOKERTO

Diajukan Kepada :

Fakultas Tarbiyah Universitas KH Abdul Chalim Untuk memenuhi salah satu
persyaratan dalam menyelesaikan Program Sarjana Pendidikan Guru Madrasah
Ibtidaiyah

Oleh :

Sayyida Intan Lathifah
NIM : 20221700126010

Dosen Pembimbing :

Akhmad Fauzi, M.Pd
NIDN : 2107129103



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH
UNIVERSITAS KH ABDUL CHALIM
MOJOKERTO

2026

ABSTRAK

Lathifah, Sayyida Intan . 2026. Pengaruh Penggunaan Media Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar IPAS Materi Peranku di Lingkungan Sekolah dan Masyarakat Pada Siswa Kelas IV MIN 1 Mojokerto. Skripsi Program Sarjana Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Kh. Abdul Chalim, Pembimbing: Akhmad Fauzi, M.Pd.

Kata kunci: Media Ular Tangga, Hasil Belajar, IPAS.

Penelitian ini dilandasi oleh masih rendahnya hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPAS, khususnya pada materi *Peranku di Lingkungan Sekolah dan Masyarakat*. Salah satu media yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah media permainan ular tangga, yang dikemas secara menarik dan interaktif sehingga dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Melalui permainan ini, siswa dapat belajar sambil bermain sehingga materi lebih mudah dipahami. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media permainan ular tangga terhadap hasil belajar IPAS pada materi *Peranku di Lingkungan Sekolah dan Masyarakat* pada siswa kelas IV MIN 1 Mojokerto.

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain One Group Pretest Posttest. Sampel penelitian terdiri atas satu kelas dengan jumlah keseluruhan 26 siswa. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes hasil belajar siswa yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Adapun teknik analisis data yang digunakan meliputi analisis deskriptif, uji normalitas, uji Wilcoxon, serta perhitungan N-Gain untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah penerapan media pembelajaran.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata dari pretest sebesar 47,08 menjadi 76,00 pada posttest. Selain itu, nilai minimum meningkat dari 12 menjadi 40, sedangkan nilai maksimum meningkat dari 92 menjadi 100. Hasil perhitungan N-Gain sebesar 0,56 atau 56,71% termasuk dalam kategori sedang. Selanjutnya, hasil uji Wilcoxon menunjukkan nilai signifikansi $< 0,05$ yang menandakan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan media permainan ular tangga pada pembelajaran IPAS materi *Peranku di Lingkungan Sekolah dan Masyarakat* berpengaruh signifikan dan sedang dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV MIN 1 Mojokerto.

ABSTRAK

Lathifah, Sayyida Intan. 2026. *The Effect of Using the Snakes and Ladders Game Media on IPAS Learning Outcomes in the Topic "My Role in the School and Community Environment" for Fourth Grade Students of MIN 1 Mojokerto*. Undergraduate Thesis of Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education Study Program, University of KH. Abdul Chalim. Advisor: Akhmad Fauzi, M.Pd.

Keywords: Snakes and Ladders Media, Learning Outcomes, IPAS

This study was motivated by the low learning outcomes of students in IPAS learning, especially on the topic *My Role in the School and Community Environment*. One of the learning media that can be used to overcome this problem is the snakes and ladders game media, which is designed to be attractive and interactive so that it can increase student engagement in the learning process. Through this game, students can learn while playing, making the material easier to understand. This study aims to analyze the effect of using snakes and ladders game media on IPAS learning outcomes in the topic *My Role in the School and Community Environment* for fourth grade students of MIN 1 Mojokerto.

This study used a quantitative method with a One Group Pretest-Posttest design. The research sample consisted of one class with a total of 26 students. Data were collected through learning achievement tests that had been tested for validity and reliability. The data analysis techniques used included descriptive analysis, normality test, Wilcoxon test, and N-Gain calculation to determine the improvement of students' learning outcomes after the implementation of the learning media.

The results showed an increase in the average pretest score from 47.08 to 76.00 in the posttest. In addition, the minimum score increased from 12 to 40, while the maximum score increased from 92 to 100. The N-Gain value was 0.56 or 56.71%, which is categorized as moderately effective. Furthermore, the Wilcoxon test results showed a significance value of < 0.05 , indicating a significant difference between pretest and posttest results. Therefore, it can be concluded that the use of snakes and ladders game media in IPAS learning on the topic *My Role in the School and Community Environment* has a significant effect and is moderately effective in improving the learning outcomes of fourth grade students of MIN 1 Mojokerto.

المخلص

لطيفة، سيده إننان. 2026. تأثير استخدام وسيلة لعبة السلم والثعبان على نتائج تعلم مادة العلوم والدراسات الاجتماعية موجوكرتو. MIN 1 في موضوع "دوري في بيئة المدرسة والمجتمع" لدى تلاميذ الصف الرابع في مدرسة (IPAS) بحث جامعي لمرحلة البكالوريوس في برنامج تعليم معلمي المدارس الابتدائية الإسلامية، جامعة خ. عبد الحكيم. المشرف: أحمد فوزي، ماجستير في التربية

الكلمات المفتاحية: وسيلة لعبة السلم والثعبان، نتائج التعلم، مادة IPAS

استند هذا البحث إلى انخفاض نتائج تعلم الطلاب في مادة العلوم والدراسات الاجتماعية (IPAS) ، خاصة في موضوع "دوري في بيئة المدرسة والمجتمع". إحدى الوسائل التعليمية التي يمكن استخدامها لمعالجة هذه المشكلة هي وسيلة لعبة السلم والثعبان، والتي صُممت بطريقة جذابة وتفاعلية بحيث يمكنها زيادة مشاركة الطلاب في عملية التعلم. ومن خلال هذه اللعبة، يتعلم الطلاب أثناء اللعب مما يسهل فهم المادة. يهدف هذا البحث إلى تحليل تأثير استخدام وسيلة لعبة السلم والثعبان على نتائج تعلم مادة IPAS في موضوع "دوري في بيئة المدرسة والمجتمع" لدى تلاميذ الصف الرابع في مدرسة MIN 1 موجوكرتو..

استخدم هذا البحث المنهج الكمي بتصميم التعلم القائم على الألعاب (Game-Based Learning). تكونت عينة البحث من فصل واحد بإجمالي 26 طالبًا. تم جمع البيانات من خلال اختبارات التحصيل الدراسي التي تم اختبار صدقها وثباتها. أما تقنيات تحليل البيانات المستخدمة فتشمل التحليل الوصفي، اختبار التوزيع الطبيعي، اختبار ويلكوكسون، وحساب الكسب المعياري (N-Gain) لمعرفة مدى تحسن نتائج تعلم الطلاب بعد تطبيق الوسيلة التعليمية N-Gain.

أظهرت النتائج وجود زيادة في متوسط درجات الاختبار القبلي من 47.08 إلى 76.00 في الاختبار البعدي. كما ارتفعت الدرجة الدنيا من 12 إلى 40، والدرجة القصوى من 92 إلى 100. وبلغت قيمة N-Gain مقدار 0.56 أو 56.71% وهي ضمن فئة فعال بدرجة كافية. بالإضافة إلى ذلك، أظهر اختبار ويلكوكسون قيمة دلالة أقل من 0.05 مما يدل على وجود فرق معنوي بين نتائج الاختبار القبلي والبعدي. وبناءً على ذلك، يمكن الاستنتاج أن استخدام وسيلة لعبة السلم والثعبان في تعلم مادة IPAS في موضوع "دوري في بيئة المدرسة والمجتمع" له تأثير معنوي وفعال بدرجة كافية في تحسين نتائج تعلم تلاميذ الصف الرابع في مدرسة MIN 1 موجوكرتو.