

**PENGARUH MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA TERHADAP KEMAMPUAN
PEMAHAMAN KONSEP SISWA PADA MATA PELAJARAN IPAS KELAS V
SD NEGERI BEROANGING KOTA MAKASSAR**

Tasriani¹, Hotimah², Muhammad Amin³

^{1, 2, 3} PGSD, FIP, Universitas Negeri Makassar,

¹tsrianiiaccee@gmail.com, ²hotimah@unm.ac.id, ³muh.amin@unm.ac.id

ABSTRACT

This study addresses the problem of low conceptual understanding among students in the IPAS subject, where learning is predominantly teacher-centered and relies heavily on lecturing without the use of instructional media. As a result, students tend to memorize information rather than deeply understand the material and are less actively engaged in the learning process. This research aims to describe the implementation of the snakes and ladders game as a learning medium in IPAS, to examine students' conceptual understanding during the learning process, and to determine the influence of this medium on improving conceptual understanding among fifth-grade students at SD Negeri Beroanging, Makassar City. The findings indicate that the use of the snakes and ladders game effectively transformed the learning environment into a more active and collaborative setting. Students demonstrated increased enthusiasm, more frequent participation in discussions, and improved ability to answer conceptual questions meaningfully. Posttest results from the experimental class showed a significant increase compared to the control class, which continued using conventional learning methods. Statistical analysis using the Independent Sample T-Test confirmed a significant difference between the two groups, indicating that the game-based medium positively influenced students' conceptual understanding. In conclusion, the snakes and ladders game is proven to be an effective alternative instructional medium for IPAS learning. It not only enhances students' conceptual understanding but also fosters motivation, self-confidence, and active participation in learning, making it worth applying to improve the quality of learning in elementary schools.

Keywords: snakes and ladders game media, conceptual understanding, IPAS learning, fifth-grade students

ABSTRAK

Permasalahan dalam penelitian ini adalah adanya permasalahan kemampuan pemahaman konsep siswa pada mata pelajaran IPAS, pembelajaran masih didominasi metode ceramah, dan jarang menggunakan media pembelajaran. Siswa cenderung hanya menghafal tanpa memahami materi secara mendalam serta kurang terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penggunaan media permainan ular tangga dalam pembelajaran

IPAS, memberikan gambaran mengenai kemampuan pemahaman konsep siswa selama proses belajar berlangsung, serta menjelaskan pengaruh penggunaan media tersebut terhadap peningkatan pemahaman konsep siswa kelas V SD Negeri Beroanging Kota Makassar. Tujuan ini muncul dari kebutuhan untuk menghadirkan pembelajaran yang tidak hanya berfokus pada hafalan, tetapi juga mengembangkan kemampuan siswa dalam memahami konsep secara lebih mendalam melalui pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media permainan ular tangga mampu mengubah suasana belajar menjadi lebih aktif dan kolaboratif. Siswa menjadi lebih antusias mengikuti pembelajaran, lebih sering berdiskusi, serta mampu menjawab soal-soal konsep dengan tingkat pemahaman yang lebih baik. Data posttest kelas eksperimen memperlihatkan peningkatan yang signifikan dibandingkan kelas kontrol, yang pembelajarannya masih menggunakan metode konvensional. Hasil uji statistik melalui *Independent Sample T-Test* juga menunjukkan adanya perbedaan yang bermakna antara kedua kelompok, sehingga dapat disimpulkan bahwa media permainan ular tangga berpengaruh positif terhadap peningkatan pemahaman konsep siswa. Kesimpulan penelitian ini adalah media permainan ular tangga terbukti efektif sebagai alternatif media pembelajaran IPAS. Media ini tidak hanya membantu meningkatkan pemahaman konsep siswa, tetapi juga mampu menumbuhkan motivasi, rasa percaya diri, dan keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran, sehingga layak digunakan dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

Kata kunci: *media permainan ular tangga, pemahaman konsep, pembelajaran IPAS, kelas V SD*

A. Pendahuluan

Pembelajaran pada jenjang sekolah dasar memiliki peran strategis dalam membangun dasar pengetahuan, keterampilan, serta sikap peserta didik. Salah satu mata pelajaran yang berperan penting dalam proses tersebut adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), karena memuat kajian tentang fenomena alam sekaligus kehidupan sosial yang dekat dengan pengalaman sehari-hari siswa. IPAS

tidak hanya menuntut siswa untuk mengingat informasi, tetapi juga memahami konsep, menghubungkan antar konsep, serta mampu mengaplikasikannya dalam konteks nyata. Pemahaman konsep menjadi aspek kunci dalam pembelajaran IPAS karena menentukan kualitas hasil belajar dan kemampuan berpikir siswa.

Namun, pada praktiknya pembelajaran IPAS di sekolah dasar masih menghadapi berbagai kendala.

Proses pembelajaran cenderung didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan buku teks, sehingga siswa berperan sebagai penerima informasi secara pasif. Kondisi ini menyebabkan siswa lebih banyak menghafal materi dibandingkan memahami maknanya secara mendalam. Padahal, menurut teori konstruktivisme, pengetahuan akan lebih bermakna apabila dibangun sendiri oleh siswa melalui pengalaman belajar yang aktif, interaktif, dan kontekstual. Pembelajaran yang kurang melibatkan siswa secara langsung berpotensi menghambat terbentuknya pemahaman konsep yang utuh.

Hasil observasi awal di SD Negeri Beroanging Kota Makassar menunjukkan bahwa sebagian besar siswa kelas V masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep IPAS. Siswa sering kali kurang mampu menjelaskan kembali materi dengan bahasa sendiri, kesulitan memberikan contoh, serta belum dapat mengaitkan konsep dengan peristiwa di lingkungan sekitar. Selain itu, pembelajaran masih jarang memanfaatkan media pembelajaran yang variatif dan interaktif. Kondisi ini berdampak pada rendahnya

antusiasme siswa selama proses pembelajaran dan kurangnya keterlibatan aktif dalam kegiatan belajar.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah melalui pemanfaatan media pembelajaran berbasis permainan. Media permainan ular tangga merupakan salah satu alternatif yang dapat digunakan karena bersifat menyenangkan, mudah dimainkan, serta dapat dimodifikasi sesuai dengan materi pembelajaran. Secara teoritis, penggunaan media permainan dapat meningkatkan motivasi belajar, memperkuat keterlibatan siswa, serta membantu memvisualisasikan konsep-konsep abstrak menjadi lebih konkret. Ketika siswa belajar melalui permainan, mereka tidak hanya menerima informasi, tetapi juga terlibat dalam proses berpikir, berdiskusi, dan memecahkan masalah.

Sejumlah penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media permainan, termasuk permainan ular tangga, berpotensi meningkatkan hasil belajar dan pemahaman konsep siswa. Permainan ini mampu menciptakan suasana belajar yang

lebih aktif dan kolaboratif, sehingga siswa terdorong untuk memahami materi secara lebih mendalam. Meskipun demikian, kajian mengenai pengaruh media permainan ular tangga terhadap kemampuan pemahaman konsep siswa pada mata pelajaran IPAS, khususnya di kelas V sekolah dasar, masih perlu dikembangkan.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini difokuskan pada pengkajian pengaruh penggunaan media permainan ular tangga terhadap kemampuan pemahaman konsep siswa pada mata pelajaran IPAS kelas V SD Negeri Beroanging Kota Makassar. Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh gambaran empiris mengenai efektivitas media permainan ular tangga dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa serta memberikan alternatif solusi bagi guru dalam menciptakan pembelajaran IPAS yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna. Secara praktis, hasil penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat bagi siswa dalam meningkatkan pemahaman konsep, bagi guru sebagai referensi dalam pemilihan media pembelajaran, serta bagi sekolah sebagai dasar

pengembangan inovasi pembelajaran.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen semu (quasi experimental). Pendekatan kuantitatif dipilih karena penelitian bertujuan untuk menguji pengaruh suatu perlakuan terhadap variabel tertentu secara objektif melalui pengukuran numerik dan analisis statistik. Desain penelitian yang digunakan adalah *Nonequivalent Control Group Design*, yang melibatkan dua kelompok, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kedua kelompok diberikan pretest untuk mengetahui kemampuan awal siswa, kemudian kelas eksperimen diberi perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media permainan ular tangga, sedangkan kelas kontrol melaksanakan pembelajaran dengan media konvensional (media gambar). Setelah perlakuan diberikan, kedua kelompok selanjutnya diberikan posttest untuk mengetahui perubahan kemampuan pemahaman konsep siswa.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri Beroanging Kota Makassar

pada tahun ajaran berjalan. Sampel penelitian terdiri atas dua kelas, yaitu kelas VA dan kelas VB, yang masing-masing berjumlah 19 siswa, sehingga total sampel sebanyak 38 siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling*, dengan pertimbangan berdasarkan nilai ulangan IPAS sebelumnya. Kelas VA yang memiliki rata-rata nilai lebih rendah ditetapkan sebagai kelas eksperimen, sedangkan kelas VB sebagai kelas kontrol.

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media permainan ular tangga, sedangkan variabel terikat adalah kemampuan pemahaman konsep siswa pada mata pelajaran IPAS. Media permainan ular tangga digunakan sebagai sarana pembelajaran yang memuat papan permainan, pion, dadu, serta kartu soal yang berisi materi dan pertanyaan sesuai dengan indikator pemahaman konsep. Kemampuan pemahaman konsep diukur berdasarkan indikator: menyatakan kembali konsep, mengklasifikasikan objek, memberikan contoh, menyajikan konsep dalam berbagai bentuk, menggunakan langkah-langkah yang tepat, serta

mengaplikasikan konsep dalam pemecahan masalah.

Teknik pengumpulan data menggunakan tes dan observasi. Tes berupa soal essay sebanyak 10 nomor yang diberikan pada saat pretest dan posttest untuk mengukur kemampuan pemahaman konsep siswa. Observasi dilakukan untuk mengetahui keterlaksanaan penggunaan media permainan ular tangga selama proses pembelajaran di kelas eksperimen. Instrumen tes dan lembar observasi divalidasi terlebih dahulu oleh ahli sebelum digunakan dalam penelitian.

Analisis data dilakukan melalui analisis statistik deskriptif dan inferensial. Analisis deskriptif digunakan untuk menggambarkan rata-rata, persentase, dan kategori kemampuan pemahaman konsep siswa. Sebelum dilakukan uji hipotesis, data diuji prasyaratnya melalui uji normalitas dan uji homogenitas. Selanjutnya, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji *Independent Sample t-test* untuk mengetahui perbedaan kemampuan pemahaman konsep antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, serta uji *Paired Sample t-test* untuk melihat peningkatan kemampuan

pemahaman konsep sebelum dan sesudah perlakuan pada masing-masing kelas. Taraf signifikansi yang digunakan adalah 0,05.

Metodologi ini diharapkan mampu memberikan gambaran yang akurat mengenai pengaruh penggunaan media permainan ular tangga terhadap kemampuan pemahaman konsep siswa pada mata pelajaran IPAS.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian ini mendeskripsikan tujuan penelitian yang dilakukan untuk mengetahui tiga hal yaitu, mengetahui gambaran penggunaan media permainan ular tangga terhadap siswa pada mata pelajaran IPAS kelas V SD Negeri Beroanging Kota Makassar, mengetahui gambaran pelaksanaan kemampuan pemahaman konsep siswa pada mata pelajaran IPAS kelas V SD Negeri Beroanging Kota Makassar, dan mengetahui pengaruh media permainan ular tangga terhadap kemampuan pemahaman konsep pada mata pelajaran IPAS kelas V SD Negeri Beroanging Kota Makassar.

Tabel 1 Hasil Observasi Keterlaksanaan Media Permainan Ular Tangga Dalam Pembelajaran IPAS Pada Siswa Pembelajaran Treatment 1 dan 2

Treatment	Total Skor	Skor Maksimal	Persentase (%)	Kategori
2/1	341	532	64,1 %	Cukup
3/2	470	532	89,1 %	Sangat Baik

Hasil observasi pelaksanaan pembelajaran IPAS menggunakan media permainan ular tangga pada Treatment 1 memperoleh persentase 64,1% dengan kategori Cukup. Capaian ini menunjukkan bahwa pembelajaran telah berjalan sesuai dengan rencana secara umum, namun efektivitas penggunaan media belum optimal. Pada tahap awal, siswa masih beradaptasi dengan aturan dan mekanisme permainan, sehingga sebagian siswa lebih fokus pada aspek bermain dibandingkan memahami konsep IPAS yang terkandung dalam permainan. Selain itu, pengelolaan waktu dan pendampingan guru terhadap diskusi materi masih terbatas, sehingga pemanfaatan media sebagai sarana penguatan pemahaman konsep belum maksimal.

Pada Treatment 2, terjadi peningkatan yang signifikan dengan

persentase keterlaksanaan sebesar 89,1% yang berada pada kategori Sangat Baik. Siswa telah memahami aturan permainan dan mampu menggunakan media secara mandiri. Aktivitas belajar menjadi lebih terarah, ditandai dengan meningkatnya keaktifan siswa, interaksi antarkelompok, serta diskusi dalam menjawab soal-soal IPAS pada papan permainan. Guru juga lebih fokus pada peran sebagai fasilitator dalam membimbing diskusi dan memperkuat pemahaman konsep siswa.

Peningkatan keterlaksanaan dari Treatment 1 ke Treatment 2 menunjukkan bahwa media permainan ular tangga semakin efektif setelah siswa terbiasa dengan penggunaannya. Media ini mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, dan kolaboratif, serta berkontribusi dalam meningkatkan keterlibatan siswa dan pemahaman konsep pada mata pelajaran IPAS.

Tabel 2 Deskripsi hasil *Pretest* Siswa Eksperimen dan Kontrol

Descriptive Statistics	Kelompok Eksperimen Pre Test	Kelompok Kontrol Pre Test
N	19	19
Range	7	5
Minimum	56	56
Maximum	63	61
Sum	1123	1113

Mean	59.10	58.57
Std. Deviation	2,078	1,53897
Variance	4,322	2,368
Valid N (listwise)	19	19

Hasil analisis deskriptif pre-test menunjukkan bahwa kemampuan awal pemahaman konsep IPAS siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol relatif seimbang. Kelas eksperimen (n = 19) memperoleh nilai rata-rata 59,10 dengan simpangan baku 2,078, sedangkan kelas kontrol (n = 19) memperoleh nilai rata-rata 58,57 dengan simpangan baku 1,538. Sebaran data pada kedua kelompok bersifat homogen, yang mengindikasikan tidak adanya perbedaan kemampuan awal yang signifikan. Dengan demikian, kedua kelompok layak dibandingkan pada tahap post-test untuk melihat pengaruh penggunaan media permainan ular tangga terhadap kemampuan pemahaman konsep siswa.

Tabel 3 Deskripsi hasil *Posttest* Siswa Eksperimen dan Kontrol

Uraian	Kelompok Eksperimen (Post-test)	Kelompok Kontrol (Post-test)
Jumlah Siswa (N)	19	19
Range	10	5
Nilai Minimum	78	65
Nilai Maksimum	88	70

Jumlah Nilai (Sum)	1579	1280
Rata-rata (Mean)	83,10	67,36
Standar Deviasi (Std. Deviation)	2,806	1,605
Varians (Variance)	7,877	2,579

Hasil post-test menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen yang menggunakan media permainan ular tangga memperoleh nilai rata-rata 83,10, sedangkan kelas kontrol yang menggunakan media gambar hanya mencapai rata-rata 67,37. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan media permainan ular tangga lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan pemahaman konsep IPAS siswa dibandingkan media konvensional. Selain itu, variasi hasil belajar pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol, yang mengindikasikan peningkatan kemampuan siswa yang lebih optimal setelah mengikuti pembelajaran berbasis permainan.

D. Kesimpulan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media permainan ular tangga dalam pembelajaran IPAS mampu meningkatkan kualitas proses

pembelajaran dan kemampuan pemahaman konsep siswa kelas V SD Negeri Beroanging Kota Makassar. Keterlaksanaan pembelajaran mengalami peningkatan hingga mencapai kategori Sangat Baik, seiring dengan meningkatnya keaktifan dan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Selain itu, kemampuan pemahaman konsep siswa pada kelas eksperimen meningkat secara signifikan dibandingkan kelas kontrol. Pengujian statistik melalui *Independent Sample T-Test* dan *Paired Samples T-Test* menunjukkan nilai signifikansi $< 0,05$, yang menegaskan bahwa media permainan ular tangga memberikan pengaruh positif yang lebih besar dibandingkan media konvensional dalam meningkatkan pemahaman konsep IPAS siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Anisa, W. N., Cahyadi, F., & Rahmawati, I. (2023). Pengaruh media permainan ular tangga terhadap hasil belajar dan pemahaman konsep pada mata pelajaran matematika siswa kelas IV SDN Lebaksiu Kidul 04. *Jurnal Wawasan Pendidikan*, 3(1), 427–439.
- Asiah, N., Shawmi, A. N., Megantara, S., & Wibowo, D. R. (2021).

- Pengembangan media pembelajaran ular tangga terhadap kemampuan pemahaman konsep peserta didik kelas V pada pembelajaran tematik terpadu di SD/MI. *TERAMPIL: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 8(1).
- Fatmawati Mulya Nugraha, B., Sujana, A., & Karlina, D. A. (2024). Pengaruh media ular tangga terhadap peningkatan pemahaman peserta didik kelas III pada materi perubahan benda. *Indonesian Research Journal on Education*, 4(1).
- Jannah, O. D. N., Fajrie, N., & Kurniati, D. (2023). Kemampuan pemahaman konsep IPA menggunakan penerapan model pembelajaran probing-prompting dengan media permainan kelereng. *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 7(2), 251–262.
- Kamalia, A. W., Rizki, N., Kusmiati, E., Nufu, N. H., Magfirah, N., & Syamratulangi, S. (2025). Strategi pelaksanaan remedial dalam meningkatkan pemahaman konsep pada mata pelajaran IPAS peserta didik kelas V SDN 02 Woja. *PENDAS: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(1), 122–131.
- Khoerunnisa, P., Syifa, S., & Aqwal, M. (2020). Analisis model-model pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1).
- Ningsih, S. (2021). Pengembangan media permainan ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*.
- Pratiwi, A. S., & Hardini, A. T. A. (2022). Pengembangan media pembelajaran berbasis permainan ular tangga untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas IV SD. *JIIP: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(12), 5682–5689.
- Putri, A. S. (2022). Efektivitas permainan ular tangga dalam meningkatkan pemahaman konsep IPA. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*.
- Rahayu, B. A., & Suryani, E. (2022). Pengaruh model Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media ular tangga terhadap pemahaman konsep siswa pada pelajaran IPA kelas IV SD Negeri Bakalrejo 01. *Media Penelitian Pendidikan*, 16(1), 14–20.
- Ramdani, R. (2020). Media permainan ular tangga dalam pembelajaran tematik. *Jurnal Kreativitas Pembelajaran*.
- Vebrianto, R. (2020). Pengembangan media pembelajaran ular tangga sains untuk mendukung pemahaman konsep belajar IPA di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(1).
- Yudiyanto, M., Arifillah, M. J., Ramdani, P., & Masripah, I. (2022). Penerapan permainan ular tangga sebagai pembelajaran pada mata pelajaran IPA. *MURABBI*, 1(1), 1–13.

- Anisa, W. N., Cahyadi, F., & Rahmawati, I. (2023). Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar dan Pemahaman Konsep Pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas IV SDN Lebaksiu Kidul 04. *Jurnal Wawasan Pendidikan*, 3(1), 427–439.
- Jannah, O. D. N., Fajrie, N., & Kurniati, D. (2023). Kemampuan Pemahaman Konsep Ipa Menggunakan Penerapan Model Pembelajaran Probing-Prompting Dengan Media Permainan Kelereng. *PENDASI Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 7(2), 251–262.
- Kamalia, A. W., Rizki, N., Kusmiati, E., Nufu, N. H., Magfirah, N., & Syamratulangi, S. (2025). Strategi Pelaksanaan Remedial Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Pada Mata Pelajaran IPAS Peserta Didik Kelas V SDN 02 Woja. *PENDAS: JURNAL PENDIDIKAN DASAR*, 3(1), 122–131.
- Pratiwi, A. S., & Hardini, A. T. A. (2022). Pengembangan media pembelajaran berbasis permainan ular tangga untuk meningkatkan motivasi belajar Siswa dalam Mata Pelajaran IPA Kelas IV SD. *JlIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(12), 5682–5689.
- Rahayu, B. A., & Suryani, E. (2022). Pengaruh model Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media ular tangga untuk pemahaman konsep siswa pada pelajaran IPA kelas 4 SD Negeri Bakalrejo 01. *Media Penelitian Pendidikan: Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Dan Pengajaran*, 16(1), 14–20.
- Yudiyanto, M., Arifillah, M. J., Ramdani, P., & Masripah, I. (2022). Penerapan Permainan Ular Tangga sebagai Pembelajaran Pada Mata Pelajaran IPA. *MURABBI*, 1(1), 1–13.
- Arsyad, A. (2019). *Media pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Choirunnisa, A. (2021). *Strategi pembelajaran berbasis permainan*. Bandung: Edukreatif.