

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN PBL BERBANTUKAN GAME ULAR  
TANGGA TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS SISWA KELAS V SDN 02  
LUBUK BUAYA KOTA PADANG**

Muhammad Iqra Fahren<sup>1</sup>, Ranti Meizarti<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Padang  
[m.iqrafahren@gmail.com](mailto:m.iqrafahren@gmail.com)<sup>1</sup>, [Ranti16.meizatri@gmail.com](mailto:Ranti16.meizatri@gmail.com)<sup>2</sup>

**ABSTRACT**

*This study aims to analyze the effect of implementing the Problem Based Learning (PBL) model assisted by the snakes and ladders game on the IPAS learning outcomes of fifth-grade students at SDN 02 Lubuk Buaya, Padang City. This research is an experimental study using a sample of class V.B as the experimental class and V.C as the control class. Data collection techniques included pretests and posttests. The results of the posttest showed that the experimental class achieved an average score of 81.55, which was higher than the control class average of 71.67. This indicates that the use of the PBL model assisted by the snakes and ladders game significantly improves student learning outcomes..*

**Keywords:** *Problem Based Learning, Snake and Ladder game, Learning Outcomes, IPAS Learning Outcomes*

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh model PBL berbantuan game ular tangga terhadap hasil belajar IPAS. Metode yang digunakan adalah eksperimen dengan dua kelas sampel. Hasil penelitian menunjukkan rata-rata nilai posttest kelas eksperimen (81,55) lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol (71,67). Kesimpulannya, model PBL berbantuan game ular tangga berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa.

**Kata Kunci:** Problem Based Learning, ular tangga, hasil belajar IPAS

**A. Pendahuluan**

Penerapan kurikulum merdeka di sekolah dasar menggabungkan mata pelajaran IPA dan IPS menjadi IPAS guna mempermudah siswa memahami lingkungan secara utuh (Widiyastuti et al., 2023). Namun, hasil belajar IPAS di Indonesia masih

tergolong rendah. Berdasarkan observasi di SDN 02 Lubuk Buaya Kota Padang, ditemukan bahwa nilai ulangan harian IPAS kelas V masih di bawah KKTP (80), dengan rata-rata kelas V.B sebesar 75,4 dan V.C sebesar 76,2. Hal ini disebabkan pembelajaran yang masih berpusat

pada guru dan kurangnya penggunaan media yang menarik.

Model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media ular tangga dipilih sebagai alternatif untuk meningkatkan keaktifan dan kemampuan berpikir kritis siswa (Afandi et al., 2024). Permainan ular tangga membantu siswa memahami materi secara visual dan mendorong kerja sama kelompok (Wati, 2021). Penelitian ini bertujuan untuk membuktikan pengaruh model tersebut terhadap hasil belajar IPAS di sekolah tersebut.

## **B. Metode Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah quasi eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Faktor sulitnya untuk mengontrol variabel lain dalam penelitian sosial, terutama dalam konteks penelitian kelas, menyebabkan lahirnya quasi Eksperimen (Abraham & Supriyati, 2022).

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 02 Lubuk Buaya Kota Padang pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Sampel penelitian terdiri dari kelas V.B (eksperimen, 29 siswa) dan kelas V.C (kontrol, 30 siswa).

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes (pilihan ganda) yang terdiri dari *pretest* dan *posttest*, serta dokumentasi. Instrumen tes di uji validitas nya menggunakan rumus *product moment* dan reliabilitasnya dengan (*cronback's alpha*). Teknik analisis data mencakup uji normalitas (Shapiro-wilk), uji homogenista (Levene Statistic), dan uji hipotesis dengan bantuan SPSS 29.

## **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Berdasarkan hasil analisis data, berikut adalah perbandingan hasil *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Kelas	Jumlah Siswa	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Rata-rata
Eksperimen	29	95	60	81,55
Kontrol	30	90	50	71,67

Pada kelas eksperimen, sebanyak 21 siswa (72%) berhasil mencapai nilai di atas KKTP, sementara di kelas kontrol hanya 12 siswa (40%) yang mencapai KKTP. Pembelajaran di kelas eksperimen menggunakan sintaks PBL; orientasi masalah, pengorganisasian belajar. Pembimbingan penyelidikan (melalui game ular tangga), pengembangan

karya, dan evaluasi (Irawan, 2025). Media ular tangga terbukti meningkatkan keterlibatan aktif karena proses belajar menjadi lebih interaktif dan menyenangkan dibandingkan model konvensional yang cenderung searah.

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil analisis data penelitian yang telah dilakukan peneliti mengenai pengaruh model pembelajaran problem Based Learning berbantuan game ular tangga terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPAS di kelas V SDN 02 Lubuk Buaya Kota Padang dapat disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik yang diajarkan menggunakan model Problem Based Learning berbantuan game ular tangga lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar peserta didik yang diajarkan menggunakan model pembelajaran konvensional pada pembelajaran IPAS bab 8 “Peran Ekonomi untuk Meningkatkan Kesejahteraan Masyarakat” Topik A “Mengenal Warisan Budaya” di kelas V SDN 02 Lubuk Buaya Kota Padang.

Hal tersebut dapat dilihat pada perbandingan nilai rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan

dengan nilai rata-rata kelas kontrol. Nilai rata-rata posttest yang diperoleh kelas V.B sebagai kelas eksperimen yaitu 81,72 sedangkan nilai rata-rata posttest kelas V.C sebagai kelas kontrol yaitu 71,67. Hasil pengolahan data uji hipotesis dengan menggunakan uji t diperoleh thitung sebesar 3,552 dengan nilai ttabel sebesar 2,0025. Dengan demikian nilai thitung > ttabel = 3,522 > 2,0025. Selain itu, nilai signifikan two side p yaitu 0,001 < 0,05. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh pada penggunaan model Problem Based Learning berbantuan game ular tangga terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V di SDN 02 Lubuk Buaya Kota Padang.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Abraham, I., & Supriyati, Y. (2022). Desain Kuasi Eksperimen Dalam Pendidikan: Literatur. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(3).
- Afandi, D. D., Subekti, E. E., & Saputro, S. A. (2024). Pengaruh model pembelajaran problem based learning terhadap hasil belajar IPAS. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(1), 113–120.
- Irawan, T. (2025). Strategi Pembelajaran Model Problem Based Learning (PBL). CV. *Kimfa Mandiri*.

Priadana, M. S., & Sunarsi, D. (2021). *Metode penelitian kuantitatif*. Pascal books Tangerang Selatan.

Wati, A. (2021). Pengembangan media permainan ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 68–73.

Widiyastuti, R., Mubarokah, G., & Istiqomah, I. (2023). Posisi mata pelajaran ipa dan ips dalam kurikulum merdeka di sekolah dasar. *Jurnal Tunas Pendidikan*, 6(1), 196–211.

Wijayanto, A. (2008). *Analisis Korelasi Product Moment Pearson*.