



## PEDADIDAKTIKA: JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

### Pengaruh Media Ular Tangga terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar

Ade Nurjanah<sup>1</sup>, Sumardi<sup>2</sup>, Akhmad Nugraha<sup>3</sup>

Program S-1 PGSD Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya  
Email: Cahayuganetri@yahoo.com, akhmadpgsd@gmail.com

#### Abstract

*This research is motivated by of their problems in elementary school social studies is the lck of demand by strudents. There are many factors that make student do not much like learning IPS because IPS that since the mterial contains more social topics that are rote, the metode or media is very helpful ketercapaiannya a lesson. Thus the researchers to find out the influence of the of the media snake leader in improving learning outcomes of student in elementary school social studies about the kindoms of Hindu-Buddhist in Indonesia. the method use in this research in quasi-experimental design with nonequivalent control grup. Instrumen use is the achievement test with multiple choice. From processing and data analysis conducted on differences in student learning outcomes using conventional learning model (classroom control) with the use of media snake leader (class experiment) proved there is a difference in the acquisition value of the posstest and the normal gain whice the class that use the conventional model in the category hight with a mean value of Ngain less effective. Ehereas the experimental class acqisitiom posttest value are at very hight category with a mean value of Ngain quite effective. It can be concluded on the use of media snake leader in SD Negeri 2 Setiamulya heavily influence the social studies students.*

**Keyword:** Media Snake Leader, Learning Outcome IPS

#### Abstrak

*Penelitian ini dilatarbelakangi oleh adanya permasalahan IPS di sekolah dasar yang kurang mendapatkan minat dari siswa. Ada banyak faktor yang membuat siswa tidak begitu menyukai pembelajaran IPS karena materi IPS lebih bnyak memuat materi sosial yang bersifat hapalan, metode yang kurang bervariasi, dan kurangnya penggunaan media untuk membantu ketercapaiannya suatu pembelajaran. Tidak dipungkiri baik metode atau media sangat membantu untuk ketercapaian suatu pembelajaran. Maka dari itu peneliti mencari tahu adanya pengaruh media ular tangga terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS di sekolah dasar mengenai kerajaan-kerajaan Hindu-Budha di Indonesia. metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode quasi eksperimen dengan desain nonequivalent control group. Instrumen yang digunakan adalah tes tulis dengan jenis pilihan ganda. Dari hasil pengolahan dan analisis data yang dilakukan terhadap perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional (kelas kontrol) dengan penggunaan Media Ular Tangga (kelas eksperimen) terbukti terdapat perbedaan pada pemerolehan nilai posstest dan normal gain dimana pada kelas yang menggunakan model konvensional berada pada kategori tinggi dengan rata-rata Ngain tidak efektif, sedangkan pada kelas eksperimen perolehan nilai posttest berada pada kategori sangat tinggi dengan rata-rata nilai Ngain efektif. Sehingga dapat disimpulkan pada penggunaan media ular tangga di SD Negeri 2 Setiamulya sangat berpengaruh terhadap hasil belajar IPS siswa.*

**Kata Kunci :** Media Ular Tangga, Hasil belajar IPS

#### PENDAHULUAN

Pada dasarnya manusia tidak bisa lepas dari suatu proses, proses tersebut dinamakan dengan proses belajar. Karena sedianya

sampai kapanpun dan dimanapun manusia itu berada akan tetap menjadikan belajar sebagai kebutuhan pokok untuk perkembangannya dalam melanjutkan

kehidupan. Menurut Gagne (dalam Hernawan dkk, hlm. 5), "belajar adalah suatu proses dimana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman". Selanjutnya Robert dan Davis (dalam Hernawan dkk, hlm. 5), bahwa "belajar adalah perubahan perilaku yang relatif permanen sebagai fungsi praktis atau pengalaman". Sedangkan menurut Nana Syaodih (dalam Hernawan dkk, hlm. 5), menyatakan bahwa "belajar adalah segala perubahan tingkah laku baik yang berupa kognitif, afektif, maupun psikomotor, dan terjadi melalui proses pengalaman".

Berdasarkan pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa belajar adalah serangkaian proses yang dilakukan individu dengan tujuan agar individu tersebut memperoleh perubahan perilaku baik dalam bentuk kognitif, afektif, maupun psikomotor sebagai fungsi praktis atau pengalaman.

Hal tersebut juga berlaku dalam mempelajari ilmu pengetahuan sosial (IPS), bahwa belajar IPS merupakan proses perubahan tingkah laku dalam proses bersosialisasi. Belajar IPS merupakan proses perubahan potensi menjadi sebuah kompetensi sebagai warga negara yang baik dan dilakukan dalam sebuah pembelajaran yang berlandaskan oleh kurikulum yang berlaku.

Pembelajaran IPS merupakan bagian dari proses pendidikan di sekolah dasar. Ilmu

pengetahuan sosial (IPS) adalah bidang ilmu yang banyak mempelajari konsep yang bersifat abstrak. Oleh karena itu dalam mempelajarinya diperlukan kemampuan dalam upaya menggambarkan setiap konsep yang ada. Namun, kenyataannya bahwa pembelajaran IPS hanya dikaitkan dengan fenomena atau contoh-contoh yang ada, sehingga menjadikan IPS sebagai mata pelajaran yang sukar dipahami dan dimengerti dengan mudah.

Dalam proses kegiatan belajar mengajar IPS, sudah menjadi tradisi jika guru hanya menyampaikan pelajaran dengan menggunakan metode ceramah saja, sehingga menjadikan pelajaran IPS monoton, pasif, membosankan, dan dalam menjelaskan gejala-gejala sosial yang ada hanya bersifat verbal. Akibatnya, mereka kurang mampu untuk memecahkan permasalahan-permasalahan yang ada dalam IPS. Hal itu jelas berpengaruh terhadap hasil dari proses pembelajaran yang terjadi. Menurut Slameto (2010, hlm.65) bahwa "Guru biasa mengajar dengan metode ceramah saja. Siswa menjadi bosan, mengantuk, pasif, dan hanya mencatat saja. Metode mengajar guru yang kurang baik akan mempengaruhi belajar siswa yang kurang baik pula". Selain itu, karena tuntutan kurikulum yang harus dicapai dengan maksimal menjadikan guru harus fokus terhadap target ketuntasan dari pembelajaran yang harus dicapai dengan

menyelesaikan materi yang ada tanpa menghiraukan pemahaman secara menyeluruh dan penguasaan materi dari setiap siswanya. Akibatnya, di lapangan banyak siswa yang tidak menyukai pembelajaran IPS, dilain sisi IPS sangat diperlukan untuk pengembangan sosial siswa, meningkatkan daya nalar siswa dan dapat melatih siswa agar mampu berfikir logis, kritis, dan sistematis.

Salah satu materi pembelajaran IPS yang dipelajari di sekolah dasar adalah Dalam kurikulum KTSP (2006) materi kerajaan-kerajaan Hindu Budha di Indonesia terdapat di kelas V semester 2 dengan standar kompetensi yang harus dikuasai yakni “menghargai berbagai peninggalan dan tokoh sejarah yang berskala nasional pada masa Hindu-Budha dan Islam, keragaman kenampakan alam dan suku bangsa serta kegiatan ekonomi di Indonesia”. Salah satu kompetensi dasarnya yakni “mengenal makna peninggalan-peninggalan sejarah yang berskala nasional dari masa Hindu-Budha dan Islam di Indonesia”.

Berdasarkan uraian tersebut, maka dilakukan observasi terhadap dua kelas di sekolah dasar di SD Negeri 2 Setiamulya sebagai bahan atau studi kepustakaan pembelajaran IPS mengenai kerajaan-kerajaan Hindu Budha di Indonesia . Alasan observasi di dua kelas yang berbeda adalah

sebagai bahan perbandingan mengenai materi pembelajaran tersebut.

Dari hasil observasi yang dilakukan pada hari rabu, tanggal 16 november 2016 dengan melalui teknik wawancara kepada guru dari kedua kelas tersebut yaitu ibu Lia Rosliana, S. Pd dan ibu Rahmah Karimah S. Pd, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPS masih berpusat pada guru (*teacher center*) dengan menggunakan metode ceramah yang secara terus menerus diterapkan dalam menjelaskan semua materi IPS sehingga membuat pembelajaran pasif, monoton, dan membosankan.

Permasalahan dalam mata pelajaran IPS tersebut haruslah diselesaikan, sehingga, diperlukan metode atau media yang dapat membangkitkan antusiasme siswa dalam belajar IPS untuk memperoleh hasil belajar yang diinginkan. Metode dan media yang digunakan dalam pembelajaran harus mampu merubah anggapan yang sudah mengakar pada pembelajaran IPS, dimana metode dan media tersebut harus membuat suasana yang tadinya pasif, monoton, dan membosankan menjadi aktif, menyenangkan, saling berinteraksi (berdiskusi), bahkan saling mengoreksi, dan mengevaluasi dengan kesiapan mental siswa untuk menerima pembelajaran sehingga mampu memperbaiki atau mempengaruhi dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar kelas V.

Melalui penelitian *Quasi eksperimen*, penulis tertarik untuk menerapkan metode permainan melalui media Ular Tangga sebagai Media atau alat bantu siswa untuk memahami isi materi pembelajaran IPS dengan cara yang menyenangkan. Permainan Ular Tangga merupakan sebuah media yang dapat menstimulus berbagai perkembangan siswa seperti kognitif, afektif dan psikomotor sehingga penggunaan metode permainan Ular Tangga dalam proses pembelajaran IPS memungkinkan siswa untuk mendapatkan hasil yang maksimal. Oleh karena itu, penulis mengangkat Judul Penelitian “Pengaruh Media Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar”

#### **METODE PENELITIAN**

Dilihat dari segi bahasa, metode penelitian terdiri dari dua kata, metode dan penelitian. Metode berasal dari bahasa Yunani “*Methodos*” yang berarti cara atau jalan. Selanjutnya, Pearson (dalam Darmawan, 2013, hlm. 3) mendefinisikan penelitian sebagai “pencarian atas sesuatu secara sistematis dan dilakukan terhadap masalah-masalah yang dapat dipecahkan”. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa metode penelitian adalah suatu langkah atau cara yang sistematis bertujuan untuk memecahkan suatu masalah.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode penelitian eksperimen. Sugiyono (2012, hlm. 107)

mengemukakan bahwa “penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali”. Dalam eksperimen, perlakuan yang diberikan disebut *treatment*.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode *quasy-experimntal design*. Desain ini merupakan pengembangan dari *true-experimental design*, yang sulit dilaksanakan. Desain ini digunakan karena untuk mendapatkan kelompok kontrol pada penelitian dirasakan sulit. Walaupun demikian, “desain ini lebih baik dari *Pre-experimental design*” (sugiyono, 2012, hlm. 114). Hal ini dilakukan karena peneliti hendak mengukur sejauh mana pengaruh media pembelajaran Ular Tangga terhadap hasil belajar siswa pada ranah kognitif dalam pembelajaran IPS di Sekolah Dasar mengenai materi kerajaan-kerajaan hindu-budha di Indonesia. selain itu peneliti hendak membandingkan hasil belajar siswa antara kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Partisipan yang terlibat dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri 2 Setiamulya tahun ajaran 2016/2017. Jumlah siswa kelas V SD Negeri 2 Setiamulya adalah 40 orang yang dibagi menjadi 2 kelas yaitu kelas VA dan kelas VB yang masing-masing jumlah siswanya adalah 20 orang siswa. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas V A dan kelas

VB SD Negeri 2 setiamulya. Pengambilan sampel menggunakan teknik *sampling jenuh* atau total, dimana sampel yang digunakan yakni seluruh siswa kelas VB sebagai kelas eksperimen dan seluruh siswa Kelas VA sebagai kelas kontrol.

Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa tehnik tes. Tes yang digunakan yakni tes tulis berupa tes pilihan ganda, dimana tes ini menuntut siswa untuk mengisi setiap soal yang ada dengan memilih jawaban yang dianggap benar oleh siswa dan hasilnya dihitung jumlah jawaban benar setiap siswa. Tes ini diberikan kepada siswa ketika tes awal dan akhir, tujuannya untuk mengetahui kemampuan siswa sebelum dan sesudah pembelajaran baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol pada pembelajaran IPS di kelas V tentang materi kerajaan-kerajaan hindu budha di indonesia. Subjek pada penelitian ini terdiri dari 40 orang siswa, dimana pada kelas kontrol berjumlah 20 orang siswa dan kelas eksperimen berjumlah 20 orang siswa. Untuk kelas kontrol dan kelas eksperimen dilaksanakan di SD Negeri 2 Setiamulya dengan kelas yang berbeda yaitu kelas A dan kelas B.

Dalam pembelajaran IPS kelas V pada materi tentang kerajaan-kerajaan hindu budha

di indonesia di kelas kontrol, siswa tidak diberikan perlakuan (*treatment*) dan peneliti menggunakan metode konvensional (ceramah). Sedangkan, di kelas eksperimen dalam proses pembelajarannya, siswa diberikan perlakuan (*treatment*) dan peneliti menggunakan media permainan ular tangga.

Sebelum melaksanakan penelitian, terlebih dahulu peneliti membuat instrumen berupa tes dalam bentuk tes objektif (pilihan ganda) yang berjumlah 50 soal. Setelah dibuat instrumen, peneliti melakukan uji validitas, uji reliabilitas, uji tingkat kesukaran, uji daya pembeda terhadap instrumen yang telah dibuat untuk dijadikan tolak ukur dalam penelitian. Peneliti melakukan uji validitas instrumen di SD Negeri 2 Linggasirna. Setelah dilakukannya uji validitas instrumen dari 50 soal, setelah dianalisis ternyata hanya 28 soal yang valid. Maka dari itu peneliti menggunakan 20 soal untuk dijadikan tolak ukur dalam penelitian.

Dalam penelitian ini, baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol dilakuan *Pretest* dan *posttest*. Tes ini diukur untuk melihat sejauh mana hasil belajar yang dimiliki oleh siswa. Adapun data yang diperoleh dikategorikan menurut interval katagori sebagai berikut:

**Tabel 1**  
**Rambu-rambu Interval Kategori**

| No. | Interval   | Kategori      |
|-----|--|---------------|
| 1.  | $X \geq \bar{X}_{ideal} + 1,5 S_{ideal}$                                   | Sangat Tinggi |
| 2.  | $\bar{X}_{ideal} + 0,5 S_{ideal} \leq X < \bar{X}_{ideal} + 1,5 S_{ideal}$ | Tinggi        |
| 3.  | $\bar{X}_{ideal} - 0,5 S_{ideal} \leq X < \bar{X}_{ideal} + 0,5 S_{ideal}$ | Sedang        |
| 4.  | $\bar{X}_{ideal} - 1,5 S_{ideal} \leq X < \bar{X}_{ideal} - 0,5 S_{ideal}$ | Rendah        |
| 5.  | $X < \bar{X}_{ideal} - 1,5 S_{ideal}$                                      | Sangat Rendah |

Keterangan:

$X_{ideal}$  = Skor Maksimal

$\bar{X}_{ideal} = \frac{1}{2} X_{ideal}$

$S_{ideal} = \frac{1}{3} \bar{X}_{ideal}$

**Tabel 2**  
**Hasil *pretest***

| No. | Interval Nilai   | Kategori      | Frekuensi |    | Presentase |     |
|-----|------------------|---------------|-----------|----|------------|-----|
|     |                  |               | E         | K  | E          | K   |
| 1   | $X \geq 75$      | Sangat Tinggi | 0         | 0  | 0 %        | 0%  |
| 2   | $58 \leq X < 75$ | Tinggi        | 9         | 11 | 45 %       | 55% |
| 3   | $42 \leq X < 58$ | Sedang        | 11        | 9  | 55 %       | 45% |
| 4   | $25 \leq X < 42$ | Rendah        | 0         | 0  | 0 %        | 0%  |
| 5   | $X < 25$         | Sangat Rendah | 0         | 0  | 0 %        | 0%  |

Ket: ST = Sangat Tinggi  
T = Tinggi  
S = Sedang  
R = Rendah  
SR = Sangat Rendah  
Kat. = Kategori

Berdasarkan tabel tersebut dapat diketahui bahwa hasil belajar siswa pada materi kerajaan-kerajaan hindu budha di indonesia di kelas V diperoleh nilai hasil *pretest* kontrol dan

*pretest* eksperimen yang memiliki 2 katagori sama, yaitu sedang dan tinggi. Hal ini dapat dilihat dari interval kategori hasil belajar siswa pada materi kerajaan-kerajaan hindu budha di indonesia bahwa dari 20 siswa kelas eksperimen, 11 orang siswa memiliki katagori sedang dengan presentase 55%, 9 orang siswa memiliki katagori tinggi dengan presentase 45%.

Sedangkan kelas kontrol juga memiliki 2 kategori dalam interval hasil belajar siswa pada materi kerajaan-kerajaan hindu budha di indonesia, yaitu kategori tinggi dan sedang. Hal ini terbukti dari presentase dan frekuensi dalam interval, diantaranya 11 orang siswa memiliki kategori tinggi dengan presentase 55%, 9 orang siswa memiliki kategori sedang dengan presentase 45%.

Dari hasil data tersebut, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil belajar siswa pada materi kerajaan-kerajaan hindu budha di indonesia kelas V-A dan V-B SD Negeri 2 Setiamulya berada pada kategori sedang sedang hingga tinggi. Hal ini sangat mendukung untuk dilakukannya *treatment* dengan harapan agar hasil belajar siswa pada materi kerajaan-kerajaan hindu budha di indonesia mengalami perubahan ke arah yang lebih baik lagi.

**Tabel 3**  
**Hasil Posttest**

| No | Interval Nilai   | Kategori      | Frekuensi |    | Presentase |     |
|----|------------------|---------------|-----------|----|------------|-----|
|    |                  |               | E         | K  | E          | K   |
| 1  | $X \geq 75$      | Sangat Tinggi | 20        | 11 | 100%       | 55% |
| 2  | $58 \leq X < 75$ | Tinggi        | 0         | 9  | 0%         | 45% |
| 3  | $42 \leq X < 58$ | Sedang        | 0         | 0  | 0%         | 0%  |
| 4  | $25 \leq X < 42$ | Rendah        | 0         | 0  | 0%         | 0%  |
| 5  | $X < 25$         | Sangat Rendah | 0         | 0  | 0%         | 0%  |

Berdasarkan tabel tersebut dapat diketahui bahwa hasil belajar siswa pada materi kerajaan-kerajaan hindu budha di indonesia yang diperoleh dari *posttest* atau tes akhir yang dilakukan setelah diberi perlakuan di kelas eksperimen hanya memiliki 1 kategori, yaitu sangat tinggi, sedangkan di kelas kontrol memiliki 2 kategori, yaitu sangat tinggi dan tinggi. Hal tersebut dapat dibuktikan dalam interval kategori hasil belajar siswa pada materi kerajaan-kerajaan hindu budha di indonesia bahwa dari 20 siswa di kelas eksperimen, 20 orang siswa atau seluruh siswa memiliki kategori sangat tinggi dengan presentase 100%.

Sedangkan dari 20 siswa kelas kontrol, 11 orang siswa memiliki kategori sangat tinggi dengan presentase 55% dan 9 orang siswa memiliki kategori tinggi dengan presentase 45%. Dari hasil tersebut maka dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil belajar siswa dengan menggunakan media ular tangga lebih baik

dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

Untuk membuktikan secara empiris bahwa media pembelajaran ular tangga lebih baik dari pada pendekatan pembelajaran konvensional.

**Tabel 4**  
**Rata-rata Gain Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen**

| Kelas      | Gain Tertinggi | Gain Terendah | Rata-rata Gain |
|------------|----------------|---------------|----------------|
| Eksperimen | 1              | 0,63          | 0,82           |
| Kontrol    | 0,75           | 0,29          | 0,48           |

Berdasarkan tabel tersebut diperoleh data bahwa gain tertinggi ( $g_{max}$ ) di kelas eksperimen adalah 1 dan gain terendah ( $g_{min}$ ) adalah 0,63, maka rata-rata gain ( $g$ ) yang diperoleh dari kelas eksperimen adalah 0,82, Sedangkan gain tertinggi ( $g_{max}$ ) di kelas kontrol adalah 0,75 dan gain terendah ( $g_{min}$ ) adalah 0,29 maka rata-rata gain yang dihasilkan oleh kelas kontrol adalah 0,48. Jadi, dapat disimpulkan bahwa dari hasil nilai *posttest* siswa mengalami peningkatan dibandingkan dengan nilai *pretest* atau tes awal siswa yang menunjukkan rata-rata gain kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata gain kelas kontrol.

Dengan adanya perbedaan tersebut, baik secara teoritis maupun dalam pelaksanaan penelitian dapat dikatakan bahwa media ular tangga berpengaruh dalam proses pembelajaran dilihat dari adanya perbedaan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS di kelas V mengenai materi kerajaan-kerajaan

hindu budha di indonesia. Hasil belajar siswa di kelas eksperimen dengan menggunakan media ular tangga lebih tinggi dan lebih efektif dari pada proses pembelajaran dengan menggunakan metode konvensional.

## SIMPULAN

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 2 Setiamulya pada pembelajaran IPS kelas V mengenai materi kerajaan-kerajaan hindu budha diindonesia. Kelas yang digunakan dalam penelitian ini berbeda yaitu kelas VB dijadikan sebagai kelas eksperimen dengan menggunakan media ular tangga, dan di kelas VA dijadikan sebagai kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional (ceramah). Berdasarkan hasil penelitian, pengolahan data dan analisis data, maka dapat disimpulkan bahwa

1. Hasil belajar siswa pada kelas kontrol dilihat dari rata-rata *pretest* pada kategori tinggi, sedangkan untuk hasil rata-rata *posttest* berada pada kategori sangat tinggi. Dengan demikian hasil belajar siswa di kelas kontrol mengalami perubahan yang signifikan, tetapi apabila dilihat dari rata-rata normal gain nilai *pretest* dan *posttest* di kelas kontrol untuk kualitas peningkatan pembelajaran berada pada kategori kurang efektif.
2. Hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dilihat dari rata-rata *pretest* berada pada kategori sedang, sedangkan untuk rata-rata *posttest* berada pada kategori sangat

tinggi. Dengan demikian hasil belajar siswa pada kelas eksperimen mengalami perubahan yang signifikan. Hal ini dapat dilihat dari hasil rata-rata normal gain *pretest* dan *posttest* di kelas eksperimen, untuk kualitas peningkatan pembelajaran berada pada kategori efektif.

3. Hasil belajar siswa antara kelas kontrol dan kelas eksperimen untuk hasil *pretest* tidak terdapat perbedaan yang signifikan. Sedangkan untuk hasil *posttest* terdapat perbedaan yang signifikan. Rata-rata normal gain di kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan rata-rata normal gain di kelas kontrol. Dan untuk kategori peningkatan kualitas pembelajaran di kelas eksperimen berada dalam kategori efektif, sedangkan untuk kelas kontrol berada dalam kategori kurang efektif.
4. Dari pemaparan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media ular tangga terhadap hasil belajar siswa yang dilihat dari perbedaan hasil belajar kelas kontrol dan kelas eksperimen.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, Abu. (1991). *Ilmu Sosial Dasar*. Jakarta: PT. Rieka Cipta
- Arikunto. Suharsimi. (2010). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hernawan, A. H., Asra., Dewi, L. (2012). *Belajar dan pembelajaran*. Bandung: UPI Press



Pranata, D. (tanpa tahun) *Rancang bangun game edukasi ular tangga berbasis desktop*. Artikel Penelitian, Sekolah Sarjana, Universitas Trunojoyo Madura

Slameto. (2010). *Belajar & Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Cetakan 5. Jakarta: Rieka Cipta

Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta

Sugiyono. (2014). *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta

Tim Bina Karya Guru. (2008). *Ilmu Pengetahuan Sosial SD Kelas 5*. Jakarta: Erlangga. Hlm, 1.

Wahab A Aziz, dkk. (2009). *Konsep Dasar IPS*. Jakarta: Universitas Terbuka

Yusuf, Yasin dan Umi Auliya. (2011). *Sirkuit Pintar Melejitkan Kemampuan Matematika & Bahasa Inggris dengan Metode Ular Tangga*. Cetakan satu. Jakarta: Visimedia