

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengaruh media pembelajaran ular tangga terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPAS di SD Negeri 29 Nenak Tembulan Tahun Pelajaran 2025/2026, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Pelaksanaan pembelajaran IPAS pada kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran ular tangga berlangsung dengan baik dan lebih aktif dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional. Siswa pada kelas eksperimen terlihat lebih antusias, aktif berdiskusi, serta lebih terlibat dalam proses pembelajaran. Sementara itu, pembelajaran pada kelas kontrol cenderung berpusat pada guru sehingga partisipasi siswa masih kurang optimal.
2. Hasil belajar IPAS siswa kelas IV sebelum penggunaan media pembelajaran ular tangga tergolong masih rendah. Hal ini terlihat dari hasil pretest siswa yang menunjukkan masih banyak siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pemahaman awal siswa terhadap materi IPAS masih kurang maksimal.
3. Hasil belajar IPAS siswa kelas IV setelah penggunaan media pembelajaran ular tangga mengalami peningkatan yang signifikan. Hal ini dapat dilihat

dari meningkatnya nilai posttest siswa pada kelas eksperimen dibandingkan dengan nilai pretest sebelumnya. Penggunaan media ular tangga terbukti membantu siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran, meningkatkan motivasi belajar, serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga berdampak positif terhadap hasil belajar siswa.

4. Respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran ular tangga pada mata pelajaran IPAS di kelas IV SD Negeri 29 Nenak Tembulan menunjukkan respon yang sangat baik dan positif. Siswa merasa lebih tertarik, senang, dan termotivasi selama mengikuti pembelajaran menggunakan media ular tangga. Media tersebut juga membantu siswa lebih aktif dalam belajar serta mempermudah mereka dalam memahami materi yang dipelajari.

B. Implikasi

Hasil penelitian ini memiliki teoritis dan praktis sebagai berikut.

1. Implikasi Teoritis

Hasil penelitian ini memperkuat teori yang menyatakan bahwa media pembelajaran memiliki peran penting dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Penggunaan media pembelajaran ular tangga terbukti mampu membantu siswa memahami materi IPAS dengan lebih mudah melalui kegiatan belajar yang menarik dan menyenangkan. Selain itu, hasil penelitian ini mendukung teori mengenai penggunaan media

pembelajaran berbasis permainan yang dapat meningkatkan motivasi, keaktifan, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

2. Implikasi Praktis

Secara praktis, penelitian ini memberikan gambaran bahwa media pembelajaran ular tangga dapat digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar, khususnya pada mata pelajaran IPAS. Penggunaan media ular tangga membantu guru menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, menarik, dan tidak membosankan sehingga siswa lebih bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran.

Selain itu, media pembelajaran ular tangga dapat digunakan untuk meningkatkan interaksi antarsiswa melalui kegiatan belajar sambil bermain. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan bagi guru dan sekolah dalam menerapkan media pembelajaran yang inovatif sesuai dengan karakteristik siswa.

C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengaruh media pembelajaran ular tangga terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPAS di SD Negeri 29 Nenak Tembulan Tahun Pelajaran 2025/2026, maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Siswa

Siswa diharapkan lebih aktif dan semangat dalam mengikuti proses pembelajaran, terutama ketika menggunakan media pembelajaran yang bersifat edukatif dan interaktif seperti permainan ular tangga. Siswa juga diharapkan dapat bekerja sama dengan baik dalam kelompok serta lebih percaya diri dalam menyampaikan pendapat dan menjawab pertanyaan selama pembelajaran berlangsung.

2. Bagi Guru

Guru diharapkan dapat menggunakan media pembelajaran yang lebih variatif, kreatif, dan inovatif agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa. Media pembelajaran ular tangga dapat dijadikan salah satu alternatif dalam pembelajaran IPAS maupun mata pelajaran lainnya untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

3. Bagi Sekolah

Sekolah diharapkan dapat mendukung penggunaan media pembelajaran inovatif dengan menyediakan sarana dan prasarana yang memadai guna menunjang proses pembelajaran yang lebih efektif. Selain itu, sekolah juga dapat memberikan dorongan kepada guru untuk mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan penelitian ini dengan menggunakan media pembelajaran yang lebih kreatif dan materi

pembelajaran yang berbeda. Selain itu, penelitian selanjutnya juga dapat dilakukan pada jenjang kelas atau mata pelajaran lain agar diperoleh hasil penelitian yang lebih luas dan mendalam mengenai penggunaan media pembelajaran ular tangga.

5. Bagi Lembaga Pendidikan

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dan bahan kajian dalam pengembangan ilmu pendidikan, khususnya terkait penggunaan media pembelajaran berbasis permainan untuk meningkatkan hasil belajar siswa di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, K., Jannah, M., Aiman, U., Hasda, S., Fadilla, Z., Taqwin, Masita, Ardiawan Ketut Ngurah, & Sari, M. E. (2022). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Pidei: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Arikunto. (2020). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Agustin, D., Sriwijayanti, R. P., & Qomariyah, R. S. (2023). Pengaruh Media Ular Tangga Pintar (Utar) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran IPS Tema Keragaman Budaya Di SDN Dringu Tahun Ajaran 2022/2023. *Parameter: Jurnal Pendidikan Universitas Negeri Jakarta*, 35(1), 26–38. <https://doi.org/10.21009/Parameter.351.03>
- 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. <https://doi.org/10.26877/wp.v3i1.11936>
- Azzahra, I. E., Nurhasanah, A., Hermawati, E., & Kunigan, U. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran Ips Di SDN 4 Purwawinangun. *Didaktik : Jurnal Ilmiah Pgsd Fkip Universitas Mandiri*.
- Balaka, Y. (2022). *Metodologi Penelitian Teori Dan Aplikasi*. Bandung: Widina Bhakti Persada Bandung.
- Buka, N., Ayu Jayamin, M., Kholis, N., & Akbar Rasyid Program Pascasarjana Uin Alauddin Makassar, N. (2025). Peran Validitas Dan Rehabilitas Dalam Evaluasi Pembelajaran. *Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial*. <https://doi.org/10.5281/Zenodo.15557188>
- Desi Ratna Sari, Oktiana Handini, & Jumanto Jumanto. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis Digital Terhadap Hasil Belajar IPAS Peserta Didik Kelas IV SD Negeri Joglo 76 Surakarta. *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 5(3), 592–599. <https://doi.org/10.55606/Khatulistiwa.V5i3.7162>
- Dwi Saputri, P. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Kelas 5 Di SDN 01 Manisrejo. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 3. <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/kid>
- Gulo, F., Harefa, A. O., & Telaumbanua, Y. N. (2022). Analisis Hasil Belajar Matematika Ditinjau Dari Gaya Kognitif Berdasarkan Revisi Taksonomi Bloom Pada Peserta Didik Di Smk Negeri 1 Mandrehe. *Formosa Journal Of Applied Sciences*, 1(5), 625–636. <https://doi.org/10.55927/Fjas.V1i5.1365>

- Haswinda, Sulfasyah, and Tasrif Akib. 2018. "Hubungan Antara Minat Belajar Dengan Prestasi Belajar Terhadap Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV." *JKPD (Jurnal Kajian Pendidikan Dasar)* 3(2):496. doi: 10.26618/jkpd.v3i2.1416.
- Husna, K., & Supriyadi, S. (2023). Peranan Manajemen Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Al-Mikraj Jurnal Studi Islam Dan Humaniora (E-Issn 2745-4584)*, 4(1), 981–990. <https://doi.org/10.37680/Almikraj.V4i1.4273>
- Khadijah. 2022. "Abstrak Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* 6(4):1340–51. doi: 10.35931/am.v6i4.1266. <https://doi.org/10.35931/am.v6i4.1266>
- Isnaini, M., Win Afgani, M., Haqqi, A., & Azhari, I. (2025). Teknik Analisis Data Uji Normalitas. *Jurnal Cendekia Ilmiah*, 4(2).
- Maria, A., & Maulana, R. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Masagi*, 2(1), 61–68. <https://doi.org/10.37968/Masagi.V2i1.457>
- Maulida, L., Rahmad, & Sulistyowati. (2025). Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Digital Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V Di SD It Al-Furqan Palangka Raya. *Bersatu: Jurnal Pendidikan Bhinneka Tunggal Ika*, 3(2), 01–09. <https://doi.org/10.51903/Bersatu.V3i2.922>
- Mawardi, L. (2024). Penerapan media ular tangga dalam meningkatkan hasil belajar fikih peserta didik kelas VIII E MTs Negeri 2 Kota Surabaya. *Hikmah: Jurnal Studi Pendidikan Agama Islam*, 1(3), 96-111 <https://doi.org/10.61132/hikmah.v1i3.805>
- Pasaribu, B. S., Herawati, A., Utomo, K. W., & Aji, R. H. S. (2022). *Metodologi Penelitian Untuk Ekonomi dan Bisnis*. Tangerang: Media Edu Pustaka.
- Payadnya, P., & Jayantika, G. (2018). Panduan Penelitian Eksperimen Beserta Analisis Statik Dengan SPSS. Yogyakarta: Penerbit Deepublish (Grup Penerbitan Cv.Budi Utama).
- Pramuditasari, D., Djunaidi, & Suriadi, A. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ips Kelas V Sd Negeri 96 Palembang. *El. Muhib: Jurnal Penelitian Dan Pemikiran Pendidikan Dasar*. Vol. 8, No. 2 (2024): 179-197. <https://doi.org/10.52266/El-Muhib>
- Putri, Atsyla Yusfika. 2024. "Pengaruh Media Ular Tangga Digital Terhadap Hasil Belajar IPA Peserta Didik Kelas V SDN Rambutan 02 Pagi Jakarta Timur." *Manajemen Pendidikan Dan Ilmu Sosial* 5(5):2078–90.

- Qorimah, E. N., & Utama. (2022). Studi Literatur: Media Augmented Reality (Ar) Terhadap Hasil Belajar Kognitif. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2055–2060. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2348>
- Sahib, M., Syahrudin, S., & Saleh, M. S. (2023). *Media Pembelajaran*. Purbalingga: Eureka Media Aksara.
- Sahir, S. H. (2021). *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: KBM Indonesia.
- Saputri, H. A., Zulhijrah, Larasati, N. J., & Shaleh. (2023). Analisis Instrumen Assesmen : Validitas, Reliabilitas, Tingkat Kesukaran Dan Daya Beda Butir Soal. *Didaktik : Jurnal Ilmiah Pgsd Fkip Universitas Mandiri*.
- Sari, D. R., & Handini, O. (2025). Pengaruh media pembelajaran ular tangga berbasis digital terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV SD Negeri Joglo 7 76 Surakarta. *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan dan Sosial Humaniora*, 5(3), 592-599. <https://doi.org/10.55606/khatulistiwa.v5.13.7162>
- Sartika, S. B., Untari, R. S., Vanda, R., & Rochmah, L. I. (2022). *Buku Ajar Belajar Dan Pembelajaran*. Jawa Timur: UMSIDA Press
- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tarigan, R. B., Tarigan, J. E., & Heryanto. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ipa Materi Suhu Dan Kalor Di Kelas V SDN 101800 Deli Tua T.P 2023/2024. *Pendidikan, Saintek, Sosial, Dan Hukum (Pssh)*.
- Tasriani, Hotimah, Muhammad Amin. 2026. “Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V SD Negeri Beroanging Kota Makassar.” *Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11:2548–6950.
- Undang-Undang (UU) No. 20 Tahun 2003 Pendidikan Nasional, BPK RI (2003).
- Utami Yulia, Rasmanna, P. M., Utami, Y., & Khairunnisa. (2023). Uji Validitas Dan Uji Reliabilitas Instrument Penilaian Kinerja Dosen. *Jurnal Sains Dan Teknologi*, 4(2), 21–24.
- Yulianti, S., Sulistyarini, & Wicaksono, L. (2025). Pengaruh Dukungan Sosial Dan Kecerdasan Emosional Terhadap Penerimaan Diri Orang Tua Anak Berkebutuhan Khusus Di Sekolah Luar Biasa Negeri Sekadau. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*.
- Zahara, R., Setiawati, N. A., Febriani, S., Sdn, G., Hulu, K., & Timur, A. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Permainan Ulartangga Terhadap Hasil Belajar Ips Di Sd It Prima Mandiri. *Jipdas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 1(2), 2023–2031. <https://ejournal.lpipb.com/index.php/jipdas>

Lampiran 1

Modul Ajar Kelas Kontrol (pretest)

INFORMASI UMUM

a. IDENTITAS MODUL

Penyusun : Maria Panca Sari
 Instansi : SD Negeri 29 Nenak Tembulan
 Tahun Penyusunan : 2026
 Jenjang Sekolah : SD
 Mata Pelajaran : IPAS
 Fase / Kelas : B / IV B
 Bab / Tema : 8 / Masyarakat Yang Beradab
 Materi Pembelajaran : Norma
 Alokasi Waktu : 2 JP

b. KOMPETENSI AWAL

1. Peserta didik mengetahui bahwa dalam kehidupan bermasyarakat terdapat aturan yang harus dipatuhi
2. Peserta didik mampu mengklarifikasi norma yang berlaku dalam lingkungan sekitarnya
3. Peserta didik dapat memberikan contoh pelaksanaan norma di kehidupan.

c. PROFIL PELAJAR PANCASILA

1. Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia.
2. Mandiri.
3. Bergotong-royong.
4. Bernalar kritis.

d. SARANA DAN PRASARANA

Sumber belajar: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2021 Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD Kelas IV
 Penulis: Amalia Fitri, dkk. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD).

Alat Pelajaran : Papan tulis, dll

e. TARGET PESERTA DIDIK

1. Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.
2. Peserta didik dengan pencapaian tinggi: mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan keterampilan

berfikir aras tinggi (HOTS), dan memiliki keterampilan.

f. JUMLAH PESERTA DIDIK

25 Peserta didik

g. METODE PEMBELAJARAN

Aktivitas pembelajaran dilakukan melalui metode Diskusi, Ceramah, dan Tanya jawab

KOMPETENSI INTI

A. CAPAIAN PEMBELAJARAN

1. Peserta didik dapat mengetahui apa yang dimaksud dengan norma
2. Peserta didik dapat mengetahui macam-macam jenis norma
3. Peserta didik mampu mengklarifikasi norma yang berlaku di lingkungan sekitarnya
4. Peserta didik dapat memberikan contoh pelaksanaan norma di lingkungan sekitarnya dengan tepat.

B. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Peserta didik dapat mengetahui apa yang dimaksud dengan norma
2. Peserta didik dapat mengetahui macam-macam jenis norma
3. Peserta didik dapat mengklarifikasi norma yang berlaku di lingkungan sekitarnya.
4. Peserta didik dapat memberikan contoh pelaksanaan norma di lingkungan sekitarnya dengan tepat.

C. PEMAHAMAN BERMAKNA

Meningkatkan pemahaman peserta didik dalam memahami norma dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari

D. PERTANYAAN PEMANTIK

1. Apa yang harus kamu lakukan saat guru sedang menjelaskan pembelajaran?
2. Apa yang terjadi jika kamu tidak mematuhi?
3. Termasuk ke norma apa perilaku tersebut?

E. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan Pendahuluan 5 menit:

1. Guru membuka kelas dengan mengucapkan salam dan mengajak peserta didik berdoa bersama dengan dipimpin oleh salah satu peserta didik.
2. Guru menyapa dengan menanyakan "kabar dan bagaimana perasaan kalian hari ini?" mengecek kesiapan peserta didik dengan melakukan pemeriksaan kerapian, kebersihan kelas, dan kehadiran peserta didik.
3. Guru menanyakan kesiapan peserta didik apakah sudah siap untuk belajar atau belum ?

4. Melakukan ice breaking
5. Guru menyampaikan capaian pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran
6. Guru memberikan Pertanyaan Pemantik
7. Apa yang harus kamu lakukan saat guru sedang menjelaskan pembelajaran?
8. Apa yang terjadi jika kamu tidak mematuhi?
9. Termasuk ke norma apa perilaku tersebut?

Kegiatan Inti 60 menit:

Mengerjakan soal pretests:

10. Peserta didik mengerjakan soal test awal yang diberikan oleh guru
11. Peserta didik mengumpulkan hasil pekerjaannya kepada guru
12. Guru menjelaskan mengenai norma, macam-macam norma, dan contohnya
13. Peserta didik menyimak dan mencatat penjelasan guru
14. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya tentang materi yang disampaikan
15. Peserta didik menanyakan materi yang belum dipahami tentang norma
16. Guru menjelaskan kembali materi yang dipertanyakan oleh peserta didik

Kegiatan kesimpulan 5 menit:

17. Guru mengapresiasi seluruh hasil kerja siswa peserta didik
18. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menyampaikan kesimpulan yang didapat dari proses pembelajaran tentang norma
19. Kegiatan pembelajaran diakhiri dengan doa bersama dipimpin oleh salah satu peserta didik

F. ASESMEN/PENILAIAN

1. Teknik Penilaian: Tes Tertulis (Pretest)

Guru Kelas B

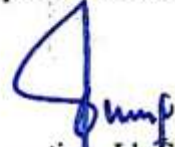

Sisilia Setu, S.Pd.SD.
 NIP. 198209152005022002

Sintang, 30 April 2026

Peneliti


Maria Panca Sari
 NIM: 2213062279

Mengetahui
 Kepala Sekolah SDN 29 Nenak Tembulan


Kresentiana Ida, S.Pd.M.A.P
 NIP. 197606132002122006