



PENGARUH MEDIA ULAR TANGGA PADA PEMBELAJARAN IPAS TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS V SD NEGERI 3 LOLONG GUBA

Imelda Salasiwa¹, Samuel P. Ritiauw², Leonid Ritiauw³

^{1,2,3} Universitas Pattimura, Ambon

e-mail: imelsalasiwa@gmail.com

Diterima: 1/8/2026; Direvisi: 1/10/2026; Diterbitkan: 6/10/2026

ABSTRAK

Rendahnya motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan persoalan mendasar yang menuntut guru untuk menghadirkan inovasi media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh penggunaan media permainan ular tangga terhadap motivasi belajar siswa kelas V SD Negeri 3 Lolong Guba pada pembelajaran IPAS. Desain penelitian yang diterapkan adalah *pre-experimental design* dengan bentuk *one-group pretest-posttest design*. Sampel penelitian berjumlah 20 siswa kelas V SD Negeri 3 Lolong Guba yang dipilih melalui teknik *purposive sampling*. Data motivasi belajar dihimpun menggunakan instrumen angket skala Likert yang telah teruji validitas dan reliabilitasnya, kemudian dianalisis menggunakan uji *paired sample t-test* dan uji *N-gain*. Hasil penelitian membuktikan adanya peningkatan skor rata-rata motivasi belajar dari 56,35 pada *pre-test* menjadi 87,20 pada *post-test*, dengan nilai $t_{hitung} = -15,952$ pada taraf signifikansi $p = 0,000$ ($p < 0,05$). Nilai rata-rata *N-gain* mencapai 0,7176 (71,76%) yang termasuk dalam klasifikasi peningkatan tinggi. Temuan ini menegaskan bahwa media permainan edukatif ular tangga berpengaruh signifikan dalam memicu keterlibatan aktif dan antusiasme belajar siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: *Motivasi Belajar, Pembelajaran IPAS, Pre-Experimental Design, Ular Tangga.*

ABSTRACT

Low student learning motivation in Natural and Social Sciences (IPAS) represents a persistent pedagogical obstacle, urging educators to implement interactive and engaging instructional media. This study aimed to investigate the effect of using the educational Snakes and Ladders game on the learning motivation of fifth-grade students at SD Negeri 3 Lolong Guba. The research utilized a pre-experimental design employing a one-group pretest-posttest approach. The sample comprised 20 fifth-grade students of SD Negeri 3 Lolong Guba determined through purposive sampling. Learning motivation data were gathered using a validated Likert-scale questionnaire and statistically evaluated via paired sample t-test and normalized gain (N-gain) analyses. The findings revealed a statistically significant increase in the mean motivation score from 56.35 at pre-test to 87.20 at post-test, generating $t = -15.952$ with $p = 0.000$ ($p < 0.05$). The mean N-gain score achieved was 0.7176 (71.76%), falling into the high improvement category. These outcomes confirm that integrating the Snakes and Ladders game into IPAS instruction significantly elevates primary school students' emotional engagement and academic motivation.

Keywords: *IPAS learning, learning motivation, pre-experimental design, snakes and ladders.*



PENDAHULUAN

Penyelenggaraan pendidikan dasar di Indonesia saat ini mengadopsi transformasi kurikulum melalui pemberlakuan Kurikulum Merdeka. Kurikulum ini memperkenalkan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) sebagai peleburan terpadu antara konsep sains dan kajian sosial kemasyarakatan. Implementasi mata pelajaran gabungan ini menuntut pendidik untuk merancang skenario pembelajaran yang berpusat pada siswa sesuai dengan tuntutan keterampilan abad ke-21 (Fadila & Fitriyeni, 2024). Pembelajaran IPAS diarahkan untuk membangun pemahaman saintifik holistik tentang alam semesta serta interaksi sosial di lingkungan sekitar anak. Namun, pada kenyataan di lapangan, proses instruksional IPAS sering kali menemui hambatan berupa minimnya antusiasme dan keaktifan peserta didik di ruang kelas.

Rendahnya dorongan belajar peserta didik menjadi kendala substansial yang terus dihadapi oleh guru sekolah dasar. Hasil evaluasi empiris menunjukkan bahwa keengganan siswa untuk berpartisipasi aktif bersumber dari materi pembelajaran yang sarat dengan konsep teoretis abstrak (Habbah & Sari, 2023). Pembelajaran konvensional yang bersifat satu arah membuat konsentrasi siswa cepat terdistraksi dan memicu kejenuhan psikologis selama jam belajar. Padahal, motivasi belajar merupakan motor penggerak utama yang menentukan ketekunan, daya tahan mental, dan pencapaian kompetensi akademik siswa. Tanpa adanya dorongan intrinsik yang kuat, proses asimilasi materi ajar yang kompleks tidak akan dapat berjalan secara berkesinambungan.

Salah satu ikhtiar solutif untuk mengurai permasalahan tersebut adalah dengan mengintegrasikan media pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*). Pendekatan rekreatif ini mampu mengubah iklim kelas yang pasif menjadi lebih dinamis, kolaboratif, dan bermakna. Penelitian kontemporer membuktikan bahwa permainan edukatif terbukti memberikan stimulasi positif terhadap motivasi belajar melalui keterlibatan afektif dan perilaku siswa (Li et al., 2024). Kajian komprehensif di tingkat global juga mengonfirmasi bahwa aktivitas bermain yang terstruktur menstimulasi perkembangan kognitif, kematangan emosi, dan kecakapan sosial anak (Alotaibi, 2024). Oleh sebab itu, pemanfaatan wahana permainan di kelas sekolah dasar memiliki justifikasi pedagogis yang sangat kokoh.

Media permainan tradisional yang sangat familier dan potensial untuk diadaptasi ke dalam materi ajar sekolah dasar adalah permainan papan ular tangga. Permainan ini memiliki struktur aturan yang sederhana, mudah dipahami oleh anak, serta fleksibel untuk dimodifikasi dengan kartu-kartu pertanyaan sains yang menantang. Pemanfaatan media ular tangga terbukti efektif menciptakan atmosfer kompetisi yang sehat, memupuk kebersamaan tim, serta membangkitkan gairah belajar peserta didik (Herliana et al., 2025). Temuan tersebut diperkuat oleh hasil riset yang menunjukkan bahwa modifikasi ular tangga secara konsisten berkorelasi positif dengan penguatan motivasi belajar siswa di sekolah dasar (Nurwulan et al., 2024). Keunggulan mendasar media ini terletak pada sintesis harmonis antara aktivitas bermain yang menyenangkan dengan penyerapan materi pelajaran secara tanpa tekanan.

Kesesuaian media permainan papan ini terhadap karakteristik muatan kurikulum IPAS telah divalidasi oleh sejumlah pengembang media instruksional. Modifikasi permainan ular tangga dinilai sangat valid, praktis, dan efektif dalam memfasilitasi ketercapaian capaian pembelajaran IPAS jenjang kelas V sekolah dasar (Paramuditha et al., 2025). Desain media konkret ini selaras dengan perkembangan kognitif peserta didik usia sekolah dasar yang menurut teori perkembangan masih bertumpu pada representasi objek visual dan manipulatif. Meskipun demikian, verifikasi empiris mengenai signifikansi pengaruh media tersebut terhadap



motivasi belajar IPAS di wilayah kepulauan dan sekolah pinggiran masih memerlukan pengujian mendalam.

Kondisi faktual di SD Negeri 3 Lolong Guba memperlihatkan urgensi serupa mengenai defisit motivasi belajar siswa. Berdasarkan data studi pendahuluan melalui pra-anget motivasi pada siswa kelas V, tercatat bahwa 70% siswa (14 dari 20 siswa) berada pada kategori motivasi belajar rendah dengan persentase ketuntasan tugas harian hanya mencapai 35%. Siswa cenderung pasif, jarang mengajukan pertanyaan reflektif, dan memperlihatkan gestur kelelahan saat materi IPAS disampaikan secara ceramah lisan. Guru kelas masih mengandalkan buku cetak tanpa variasi alat peraga yang interaktif. Berangkat dari kesenjangan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh penggunaan media permainan ular tangga pada pembelajaran IPAS terhadap peningkatan motivasi belajar siswa kelas V SD Negeri 3 Lolong Guba.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menerapkan metode eksperimen semu (*pre-experimental design*). Bentuk rancangan perlakuan yang digunakan adalah *one-group pretest-posttest design*, di mana suatu kelompok eksperimen diukur motivasi awalnya sebelum diberi perlakuan (*pre-test*), kemudian dikenai tindakan pembelajaran berbantuan media ular tangga, dan diakhiri dengan pengukuran akhir (*post-test*). Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 3 Lolong Guba pada kurun waktu 16 Maret 2026 hingga 16 April 2026. Populasi penelitian meliputi seluruh siswa terdaftar di SD Negeri 3 Lolong Guba sebanyak 122 siswa yang tersebar dalam enam rombongan belajar. Rancangan eksperimen ini dipilih untuk mengetahui besaran deviasi motivasi belajar siswa secara kuantitatif sebelum dan sesudah intervensi media dilakukan.

Sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri 3 Lolong Guba yang berjumlah 20 orang, terdiri atas 11 siswa laki-laki dan 9 siswa perempuan. Penentuan sampel menerapkan teknik *purposive sampling* berdasarkan pertimbangan bahwa siswa kelas V berada pada tahapan transisi berpikir operasional konkret menuju operasional formal yang memerlukan stimulasi belajar manipulatif. Variabel bebas (*X*) adalah penerapan media pembelajaran ular tangga pada materi siklus air dan peristiwa alam, sedangkan variabel terikat (*Y*) adalah motivasi belajar siswa. Pengukuran variabel terikat dilakukan menggunakan angket motivasi belajar skala Likert lima rentang pilihan yang diadministrasikan secara tertutup sebelum dan sesudah kegiatan eksperimen.

Teknik pengumpulan data mengombinasikan instrumen angket tertutup, lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran, dan dokumentasi foto kegiatan. Instrumen angket memuat 20 butir pernyataan positif dan negatif yang mengukur empat indikator motivasi: ketekunan menyelesaikan tugas, keuletan menghadapi kesulitan, minat dan perhatian dalam belajar, serta kemandirian belajar. Uji coba instrumen dilakukan kepada 20 responden di luar kelompok eksperimen yang memiliki tingkatan kelas setara. Uji validitas butir dihitung menggunakan rumus korelasi *Product Moment Pearson*, dengan kriteria butir valid jika $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ ($r_{tabel} = 0,444$). Derajat keterandalan instrumen diuji melalui koefisien *Cronbach's Alpha* dengan kriteria batas reliabilitas $\alpha \geq 0,70$. Tabel 1 berikut menyajikan kriteria interpretasi koefisien reliabilitas instrumen penelitian guna menentukan konsistensi alat ukur angket motivasi belajar siswa.

Tabel 1. Kriteria Koefisien Reliabilitas Instrumen

Koefisien Reliabilitas (r_{11})	Kriteria Keterandalan
0,00 – 0,20	Sangat Rendah
0,21 – 0,40	Rendah
0,41 – 0,60	Sedang
0,61 – 0,80	Tinggi
0,81 – 1,00	Sangat Tinggi

Tabel 1 di atas memaparkan jenjang klasifikasi keandalan instrumen dari rentang sangat rendah hingga sangat tinggi. Suatu alat ukur dinyatakan andal untuk digunakan dalam penelitian jika koefisien reliabilitasnya menempati minimal kategori tinggi atau melampaui angka 0,70. Kriteria ini memastikan bahwa skor angket yang diperoleh benar-benar konsisten dan bebas dari kesalahan pengukuran acak. Klasifikasi tabel ini menjadi acuan baku dalam memvalidasi kelayakan instrumen motivasi sebelum diujikan ke sampel penelitian.

Analisis data penelitian diawali dengan uji prasyarat normalitas sebaran data menggunakan uji *Shapiro-Wilk* berbantuan perangkat lunak SPSS, mengingat jumlah sampel lebih kecil dari 50 siswa ($N = 20$). Data dinyatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi (*Sig.*) melampaui nilai batas $\alpha = 0,05$. Pengujian hipotesis komparatif dilakukan menggunakan uji parametrik *paired sample t-test* pada taraf nyata $\alpha = 0,05$ dengan kaidah keputusan: jika nilai *Sig. (2-tailed)* $< 0,05$, maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Besaran signifikansi peningkatan motivasi siswa dihitung melalui uji perolehan ternormalisasi (*normalized gain / N-gain*) yang membandingkan selisih skor aktual terhadap skor potensial maksimum dengan rumus:

$$g = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Maksimum Ideal} - \text{Skor Pretest}}$$

Tabel 2 berikut merangkum kategori efektivitas perolehan nilai *N-gain* yang digunakan untuk mengklasifikasikan tingkat peningkatan motivasi belajar siswa.

Tabel 2. Kriteria Pembagian Kategori Nilai *N-Gain*

Rentang Persentase N-Gain	Koefisien Gain (g)	Klasifikasi Efektivitas
$g > 70\%$	$g > 0,70$	Tinggi
$30\% \leq g \leq 70\%$	$0,30 \leq g \leq 0,70$	Sedang
$g < 30\%$	$g < 0,30$	Rendah

Tabel 2 di atas menetapkan tiga tingkatan efektivitas perlakuan eksperimen, yaitu klasifikasi rendah, sedang, dan tinggi. Perlakuan media pembelajaran dinilai efektif dan memberikan kontribusi optimal apabila nilai g melampaui angka 0,70 atau setara dengan capaian persentase di atas 70%. Sebaliknya, peningkatan di bawah 30% mencerminkan bahwa intervensi media kurang memberikan dampak perubahan perilaku yang berarti bagi subjek penelitian. Matriks kriteria ini menjadi tolok ukur akhir dalam menyimpulkan keberhasilan penerapan media permainan ular tangga di kelas V.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

1. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Pengujian kelayakan instrumen angket motivasi belajar dilakukan terhadap 20 butir pernyataan uji coba yang dibagikan kepada 20 responden. Skor tanggapan setiap butir dikorelasikan dengan skor total menggunakan korelasi *Product Moment Pearson*. Nilai r_{tabel} pada tingkat kepercayaan 95% ($\alpha = 0,05$) untuk ukuran sampel uji coba $N = 20$ adalah sebesar

Copyright (c) 2026 LEARNING : Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran



0,444. Seluruh butir pernyataan (P1 hingga P20) dinyatakan valid karena menghasilkan nilai r_{hitung} berkisar antara 0,504 hingga 0,746 ($r_{hitung} \geq 0,444$).

Setelah seluruh butir dinyatakan valid, pengujian konsistensi internal dilakukan menggunakan teknik *Cronbach's Alpha*. Hasil perhitungan statistik menunjukkan nilai koefisien reliabilitas *Cronbach's Alpha* sebesar 0,887 pada 20 butir pernyataan. Mengacu pada pedoman Tabel 1, nilai 0,887 berada pada rentang 0,81–1,00 yang mencerminkan kategori keterandalan sangat tinggi. Dengan demikian, instrumen angket motivasi belajar dinyatakan sangat layak digunakan sebagai alat ukur pengumpulan data penelitian.

2. Deskripsi Data Motivasi Belajar Siswa

Pengukuran motivasi belajar siswa kelas V SD Negeri 3 Lolong Guba dilaksanakan dalam dua tahap, yaitu sebelum pembelajaran (*pre-test*) dan sesudah diterapkannya media ular tangga (*post-test*). Profil kuantitatif perbandingan skor motivasi belajar siswa disajikan secara ringkas pada Tabel 3.

Tabel 3. Rekapitulasi Data Deskriptif Motivasi Belajar Siswa ($N = 20$)

Parameter Pengukuran	Skor Pre-Test	Skor Post-Test	Selisih Peningkatan
Skor Minimum	45,00	78,00	33,00
Skor Maksimum	68,00	97,00	29,00
Nilai Rata-Rata (<i>Mean</i>)	56,35	87,20	30,85
Standar Deviasi	6,45	5,48	-0,97

Berdasarkan Tabel 3 di atas, tampak jelas pergeseran skor motivasi belajar siswa ke arah yang lebih positif pascaperlakuan. Skor rata-rata siswa melonjak dari 56,35 pada saat *pre-test* menjadi 87,20 pada saat *post-test*, dengan peningkatan rata-rata sebesar 30,85 poin. Skor terendah siswa yang semula 45,00 meningkat tajam menjadi 78,00, sedangkan skor tertinggi naik dari 68,00 mencapai 97,00. Penurunan nilai standar deviasi dari 6,45 menjadi 5,48 menunjukkan bahwa sebaran tingkat motivasi belajar siswa menjadi semakin homogen setelah diterapkannya pembelajaran berbasis permainan ular tangga.

3. Hasil Uji Normalitas Sebaran Data

Uji normalitas sebaran data dilakukan sebagai uji prasyarat mutlak sebelum menentukan uji komparatif parametrik. Uji *Shapiro-Wilk* diterapkan karena ukuran sampel penelitian berjumlah 20 siswa ($N < 50$). Tabel 4 menyajikan nilai uji statistik *Shapiro-Wilk*, derajat kebebasan (*df*), dan taraf signifikansi untuk data *pre-test* dan *post-test* motivasi belajar.

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas *Shapiro-Wilk*

Variabel Pengukuran	Nilai Statistik	Derajat Kebebasan (<i>df</i>)	Signifikansi (<i>Sig.</i>)	Keterangan
Skor <i>Pre-Test</i>	0,951	20	0,377	Berdistribusi Normal
Skor <i>Post-Test</i>	0,964	20	0,622	Berdistribusi Normal

Berdasarkan data pada Tabel 4, diperoleh nilai signifikansi untuk skor *pre-test* sebesar 0,377 dan skor *post-test* sebesar 0,622. Karena kedua nilai signifikansi melampaui batas taraf nyata $\alpha = 0,05$ ($p > 0,05$), maka dapat disimpulkan bahwa data motivasi belajar berdistribusi normal secara statistik. Terpenuhinya asumsi distribusi normal ini menjadi dasar ilmiah untuk menguji hipotesis menggunakan uji parametrik *paired sample t-test*.



4. Hasil Uji Hipotesis (*Paired Sample t-Test*)

Pengujian hipotesis komparatif berpasangan dilakukan untuk membuktikan ada atau tidaknya pengaruh signifikan dari penerapan media ular tangga terhadap motivasi belajar siswa. Tabel 5 memaparkan nilai selisih rata-rata berpasangan (*paired differences*), standar deviasi, estimasi kesalahan baku, rentang interval kepercayaan 95%, nilai t_{hitung} , dan signifikansi dua sisi.

Tabel 5. Hasil Uji *Paired Sample t-Test* Motivasi Belajar Siswa

Pasangan Variabel		Rerata Selisih (Mean)	Standar Deviasi	Std. Error Mean	95% Confidence Interval	t_{hitung}	df	Sig. (2-tailed)
Pretest	–	-30,850	8,649	1,934	-34,898 s.d. -26,803	-15,952	19	0,000
Posttest								

Berdasarkan Tabel 5, diperoleh nilai $t_{hitung} = -15,952$ dengan nilai signifikansi *Sig. (2-tailed)* sebesar 0,000. Karena nilai signifikansi jauh lebih kecil dari 0,05 ($0,000 < 0,05$), maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Angka selisih rata-rata sebesar $-30,850$ membuktikan adanya lonjakan skor motivasi belajar yang nyata antara sebelum dan sesudah perlakuan media. Hasil uji *t* berpasangan ini mengonfirmasi secara meyakinkan bahwa penggunaan media ular tangga memberikan pengaruh positif yang signifikan terhadap motivasi belajar IPAS siswa kelas V.

5. Hasil Analisis *N-Gain*

Besaran efektivitas peningkatan motivasi belajar siswa dihitung menggunakan analisis skor perolehan ternormalisasi (*N-gain*). Tabel 6 menyajikan rekapitulasi nilai skor minimum, maksimum, rata-rata, dan standar deviasi untuk indeks *N-gain* dan persentase *N-gain*.

Tabel 6. Hasil Analisis *N-Gain* Motivasi Belajar Siswa

Variabel Analisis	N	Nilai Minimum	Nilai Maksimum	Nilai Rata-Rata (Mean)	Standar Deviasi
Skor <i>N-Gain</i>	20	0,47	0,96	0,7176	0,1368
Persentase <i>N-Gain</i> (%)	20	46,88%	96,15%	71,76%	13,68%

Berdasarkan data Tabel 6, diperoleh nilai rata-rata *N-gain* sebesar 0,7176 dengan tingkat efektivitas persentase sebesar 71,76%. Mengacu pada kriteria interpretasi nilai *N-gain* pada Tabel 2, capaian rata-rata 0,7176 ($g > 0,70$) masuk ke dalam klasifikasi tinggi. Nilai peningkatan minimum tercatat sebesar 0,47 (kategori sedang) dan nilai maksimum mencapai 0,96 (kategori tinggi). Capaian persentase sebesar 71,76% menegaskan bahwa penerapan media permainan ular tangga terbukti sangat efektif dalam meningkatkan motivasi belajar IPAS siswa kelas V SD Negeri 3 Lolong Guba.

Pembahasan

Temuan empiris penelitian ini membuktikan bahwa pengintegrasian media permainan ular tangga pada pembelajaran IPAS memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar siswa kelas V SD Negeri 3 Lolong Guba. Peningkatan motivasi tersebut tercermin dari kenaikan skor rata-rata angket sebesar 30,85 poin serta perolehan indeks *N-gain* sebesar 0,7176 yang tergolong dalam kategori tinggi. Kehadiran media permainan edukatif berhasil mengubah persepsi siswa bahwa mata pelajaran IPAS bukan lagi materi hafalan yang membosankan, melainkan arena eksplorasi yang menyenangkan. Suasana kompetisi yang positif di dalam kelompok memacu keterlibatan emosional siswa sehingga mereka bersemangat mempelajari konsep-konsep materi yang disajikan.



Motivasi belajar memegang peranan krusial sebagai determinan utama keberhasilan kegiatan instruksional di sekolah dasar. Peserta didik yang memiliki motivasi tinggi senantiasa memperlihatkan kegigihan, rasa ingin tahu yang besar, dan keaktifan menyelesaikan tugas akademik secara mandiri (Andeka et al., 2021). Sebelum adanya perlakuan media, proses pembelajaran IPAS di kelas V SD Negeri 3 Lolong Guba didominasi oleh metode konvensional berbasis buku teks yang memicu kebosanan. Ketika media permainan ular tangga dihadirkan, siswa ditempatkan sebagai subjek belajar yang aktif melempar dadu, menggerakkan bidak, dan mendiskusikan kartu tantangan materi bersama teman sebayanya (Agam et al., 2025; Darise et al., 2026; Pratiwi & Nuraini, 2026; Purnawati & Rusdini, 2026). Dinamika bermain sambil belajar ini terbukti mampu merevitalisasi gairah belajar anak yang sebelumnya pasif.

Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan riset terdahulu yang menegaskan bahwa media permainan ular tangga secara konsisten mampu mendongkrak motivasi belajar siswa (Herliana et al., 2025; Zuhriyah, 2020). Keunggulan utama dari media ini terletak pada kemampuannya mereduksi kecemasan belajar siswa melalui integrasi unsur hiburan dan tantangan kognitif secara seimbang. Sejalan dengan penelitian Nurwulan et al. (2024), pembelajaran berbasis ular tangga menumbuhkan sikap disiplin mentaati aturan permainan sekaligus memicu rasa ingin tahu terhadap materi yang tertera di kotak papan permainan. Selain memupuk motivasi, interaksi dalam permainan papan juga merangsang tumbuhnya kesadaran diri (*self-awareness*) dan kepekaan sosial siswa terhadap keberhasilan teman dalam kelompok belajarnya (Agniarahmah et al., 2023). Penerapan strategi ini pun berkontribusi pada peningkatan hasil kognitif peserta didik secara komprehensif, dengan rata-rata nilai akhir yang mengalami lonjakan signifikan dibandingkan dengan metode ceramah konvensional (Ardias et al., 2025; Lumbantobing et al., 2022; Nahakleky et al., 2026; Rahman et al., 2026; Wati et al., 2026).

Dari sudut pandang pedagogis materi, fleksibilitas permainan ular tangga menjadikannya sangat adaptif terhadap muatan materi IPAS yang padat akan konsep alam dan sosial. Temuan ini menguatkan hasil studi Nurwanti et al. (2024) serta Paramuditha et al. (2025) yang menyimpulkan bahwa media pembelajaran ular tangga sangat valid, praktis, dan efektif dalam memfasilitasi pemahaman IPAS di sekolah dasar. Konsep siklus air dan gejala alam yang sebelumnya bersifat teoretis abstrak dapat dikonseptualisasikan secara konkret melalui ilustrasi visual di papan permainan dan kartu studi kasus. Karakteristik ini sangat selaras dengan tahapan kognitif anak usia sekolah dasar yang membutuhkan jembatan visual manipulatif untuk mengonstruksi abstraksi konsep saintifik ke dalam struktur pemikiran mereka (Alwi et al., 2025; Juhaeni et al., 2023; Margareta, 2026; Ulya et al., 2021).

Peningkatan motivasi yang sangat nyata ini juga dapat dijelaskan melalui lensa teori belajar konstruktivisme. Menurut prinsip konstruktivis, pemahaman yang bermakna terbangun saat peserta didik berinteraksi langsung dengan objek belajarnya serta melakukan dialog kognitif bersama lingkungannya (Ilham et al., 2023). Permainan papan ular tangga menyediakan wahana interaksi sosial yang kaya stimulus di mana anak saling mengoreksi pemahaman dan bertukar informasi secara alamiah. Keterlibatan aktif lintas rekan sebaya ini pada gilirannya menumbuhkan kepuasan psikologis dan memicu motivasi intrinsik siswa untuk terus belajar (Abdullah & Tussadia, 2025). Dengan demikian, pendekatan belajar berbasis permainan terbukti menjadi katalisator efektif dalam menciptakan proses pembelajaran yang memerdekakan siswa sesuai semangat Kurikulum Merdeka.

Meskipun menyajikan temuan yang signifikan, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan metodologis yang perlu dicermati. Pertama, desain penelitian yang digunakan



adalah *pre-experimental* dengan satu kelompok tanpa melibatkan kelompok kontrol pembanding (*control group*). Kedua, ukuran sampel terbatas pada 20 siswa di satu lokasi sekolah pedesaan, sehingga generalisasi temuan ke konteks wilayah perkotaan harus dilakukan secara hati-hati. Ketiga, penelitian ini baru mengukur dampak jangka pendek penggunaan media terhadap aspek motivasi tanpa mengkaji retensi pemahaman konsep jangka panjang. Penelitian selanjutnya disarankan untuk menerapkan desain eksperimen murni (*true experimental design*) dengan melibatkan sampel multisekolah serta memadukan pengukuran motivasi terhadap hasil belajar kognitif siswa secara komprehensif.

Terlepas dari keterbatasan tersebut, penelitian ini memberikan kontribusi praktis yang sangat nyata bagi implementasi Kurikulum Merdeka di sekolah dasar. Guru kelas didorong untuk tidak ragu mengintegrasikan media permainan papan sederhana seperti ular tangga dalam membedah materi IPAS yang kompleks. Pemanfaatan media ini membuktikan bahwa inovasi pembelajaran bermutu tidak selalu menuntut teknologi digital yang mahal, melainkan bergantung pada kreativitas guru dalam merancang skenario belajar yang ramah anak. Dukungan dari kepala sekolah melalui penyediaan alat peraga edukatif serta pelatihan pembuatan media kontekstual sangat diperlukan guna menjamin keberlanjutan proses pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan di tingkat satuan pendidikan dasar.

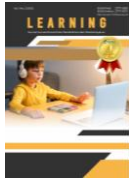
KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media permainan edukatif ular tangga pada pembelajaran IPAS berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar siswa kelas V SD Negeri 3 Lolong Guba. Hal ini dibuktikan melalui peningkatan skor rata-rata motivasi belajar dari 56,35 pada *pre-test* menjadi 87,20 pada *post-test*, serta perolehan nilai $t_{hitung} = -15,952$ dengan signifikansi $p = 0,000$ ($p < 0,05$). Nilai rata-rata perolehan ternormalisasi (*N-gain*) tercatat sebesar 0,7176 atau 71,76% yang tergolong ke dalam kategori efektivitas tinggi. Integrasi wahana bermain ke dalam proses instruksional IPAS terbukti ampuh mengikis kejenuhan belajar, memantik rasa ingin tahu siswa, serta memfasilitasi pemahaman konsep alam dan sosial melalui interaksi kelompok yang menyenangkan.

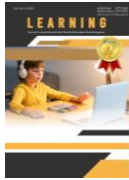
Implikasi praktis dari penelitian ini merekomendasikan para guru sekolah dasar untuk membudayakan penggunaan media permainan interaktif dalam pembelajaran sains dasar. Pendidik perlu menyusun modifikasi kartu-kartu tantangan materi ular tangga yang diselaraskan dengan capaian pembelajaran tematik agar fokus bermain tidak mengaburkan penguasaan materi esensial. Bagi pihak sekolah dan dinas pendidikan setempat, disarankan untuk memfasilitasi lokakarya pembuatan media ajar murah berbahan lokal bagi para guru di gugus sekolah. Bagi peneliti lanjutan, disarankan menguji efektivitas media ular tangga menggunakan desain kuasi eksperimen dengan kelompok kontrol serta meneliti pengaruhnya terhadap variabel keterampilan berpikir kritis dan retensi memori jangka panjang siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, M. N., & Tussadia, N. H. (2025). Analisis penggunaan multimedia berbasis game edukatif terhadap peningkatan keterlibatan dan motivasi belajar siswa di sekolah dasar. *At-Tasyrih: Jurnal Pendidikan dan Hukum Islam*, 11(2), 145–158. <https://doi.org/10.55849/attasyrih.v11i2.393>
- Agam, M. F., Handayani, A. D., & Mujiono, M. (2025). Implementasi permainan ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar matematika. *MANAJERIAL: Jurnal Inovasi*



- Manajemen dan Supervisi Pendidikan*, 5(1), 153–159.
<https://doi.org/10.51878/manajerial.v5i1.4899>
- Agniarahmah, A., Yulia, C., & Stevani, H. (2023). Keefektifan media ular tangga dalam meningkatkan self awareness. *Jurnal Bimbingan Konseling Indonesia*, 8(1), 8–13.
<https://doi.org/10.26737/jbki.v8i1.3409>
- Alotaibi, M. S. (2024). Game-based learning in early childhood education: A systematic review and meta-analysis. *Frontiers in Psychology*, 15, Article 1307881.
<https://doi.org/10.3389/fpsyg.2024.1307881>
- Alwi, M., Fadilah, D., Aulia, L., & Husni, M. (2025). Efektivitas alat peraga Montessori Human Body Magnet terhadap pemahaman konsep IPAS. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 8(3), 1334–1345. <https://doi.org/10.30605/cjpe.8.3.2025.6865>
- Andeka, W., Darmayanti, Y., & Saputra, A. (2021). Analisis faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar siswa SD 04 Sitiung. *Consilium: Journal of Education and Counseling*, 1(2), 193–205. <https://doi.org/10.36841/consilium.v1i2.1179>
- Ardias, W., Fajri, K., & Gusmaneli, G. (2025). Pengaruh strategi pembelajaran kooperatif tipe jigsaw terhadap hasil belajar siswa di sekolah menengah. *Aliansi: Jurnal Ilmu Manajemen, Bisnis dan Kewirausahaan*, 2(3), 56–70.
<https://doi.org/10.62383/aliansi.v2i3.884>
- Darise, R. A., Hasim, E., Pulukadang, W. T., Husain, R., & Monoarfa, F. (2026). Pengembangan media pembelajaran ular tangga inovatif pada materi imbuhan kelas V SD. *LEARNING: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(3), 1874–1888. <https://doi.org/10.51878/learning.v6i3.11669>
- Fadila, F., & Fitriyeni, F. (2024). Implementasi Kurikulum Merdeka dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(4), 4125–4136.
<https://doi.org/10.58230/27454312.1243>
- Habbah, E. S. M., & Sari, L. A. D. (2023). Evaluasi motivasi belajar peserta didik dalam mata pelajaran IPAS kelas IV di sekolah dasar. *Jurnal Tonggak Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Teori dan Hasil Pendidikan Dasar*, 2(2), 193–200.
<https://doi.org/10.22437/jtpd.v2i2.29172>
- Herliana, D. D., Riskiyana, N., & Zakkiyah, Z. (2025). Media pembelajaran berbasis game ular tangga untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Ilmiah Penelitian Mahasiswa*, 3(1), 560–567. <https://doi.org/10.61722/jipm.v3i1.752>
- Ilham, M. F., Arba'iyah, A., & Tiodora, L. (2023). Implementasi teori belajar perspektif psikologi konstruktivisme dalam pendidikan anak sekolah dasar. *Jurnal Multilingual*, 3(3), 380–391. <https://doi.org/10.26499/multilingual.v3i3.437>
- Juhaeni, J., Ariyanti, D., Saadah, N., & Safaruddin, S. (2023). Pengembangan media travel snake-ladder game dalam pembelajaran matematika sekolah dasar. *Journal of Instructional and Development Researches*, 3(5), 233–245.
<https://doi.org/10.53621/jider.v3i5.257>
- Li, Y., Chen, D., & Deng, X. (2024). The impact of digital educational games on students' motivation for learning: The mediating effect of learning engagement and the moderating effect of the digital environment. *PLOS ONE*, 19(1), Article e0294350.
<https://doi.org/10.1371/journal.pone.0294350>
- Lumbantobing, W. L., Silvester, S., & Dimmera, B. G. (2022). Penerapan media permainan ular tangga untuk meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik sekolah dasar



- di wilayah perbatasan. *Sebatik*, 26(2), 666–672.
<https://doi.org/10.46984/sebatik.v26i2.2170>
- Margareta, C. P. (2026). Pengembangan media visual non digital pada siswa kelas 5 sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(3), 24–43.
<https://doi.org/10.47134/pgsd.v3i3.2659>
- Nahakleky, H., Notanubun, Z., & Ratumanan, S. D. (2026). Peningkatan literasi baca dengan menggunakan model cooperative learning pada siswa kelas IV SD. *LEARNING: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(2), 695–707.
<https://doi.org/10.51878/learning.v6i2.9291>
- Nurwanti, S., Fatmawati, R. A., & Farisi, S. A. (2024). Pengembangan media ular tangga pada pembelajaran IPAS kelas V SDN 41 Sungai Raya. *Jurnal Edukasi*, 2(6), 349–363.
<https://doi.org/10.60132/edu.v2i6.367>
- Nurwulan, D. A., Listyarini, I., Prasetiawati, C., & Saputra, H. J. (2024). Penerapan media ular tangga materi sikap menaati aturan untuk meningkatkan motivasi belajar literasi siswa kelas II SDN Panggunglor Semarang. *Islamika: Jurnal Keislaman dan Ilmu Pendidikan*, 6(6), 1520–1534. <https://doi.org/10.36088/islamika.v6i6.5200>
- Paramuditha, E. K., Hakim, L., & Nindiati, D. S. (2025). Pengembangan media pembelajaran aplikasi ular tangga berbasis digital pada pembelajaran IPAS kelas V sekolah dasar. *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 4(4), 1539–1550.
<https://doi.org/10.56916/ejip.v4i4.1955>
- Pratiwi, H. R. W., & Nuraini, N. L. S. (2026). Strategi pedagogis diferensiatif berbasis gaya belajar untuk mengurangi perilaku disruptif dan meningkatkan keterlibatan siswa. *LEARNING: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(4), 3917–3928. <https://doi.org/10.51878/learning.v6i4.15328>
- Purnawati, T. I., & Rusdini, S. E. (2026). Implementasi media board game ular tangga ‘Sosiofun’ dalam pembelajaran IPS untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di SMP. *SOCIAL: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 6(2), 821–832.
<https://doi.org/10.51878/social.v6i2.10479>
- Rahman, S., Hidayat, T., Khotimah, K., & Suhartini, E. (2026). Pengaruh metode everyone is a teacher here terhadap hasil belajar siswa kelas V materi ekosistem. *SCIENCE: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika dan IPA*, 6(2), 1171–1181.
<https://doi.org/10.51878/science.v6i2.10735>
- Ulya, F. I., Sumarno, S., & Wijayanti, A. (2021). Pengembangan media video berbasis discovery learning untuk siswa sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 8(1), 58–69. <https://doi.org/10.21831/jitp.v8i1.42565>
- Wati, H. P., Azzahra, D. U., & Nida, H. K. (2026). Peningkatan pemahaman materi kalimat thayyibah melalui metode ceramah dan diskusi pada siswa kelas IIIA SDN Pucangan 03 Kartasura. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 6(2), 467–476.
<https://doi.org/10.53624/ptk.v6i2.912>
- Zuhriyah, A. (2020). Pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dan hasil belajar IPS di madrasah ibtidaiyah. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 3(2), 26–32.
<https://doi.org/10.54069/attadrib.v3i2.110>