



**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA
TERHADAP KEAKTIFAN BELAJAR IPS DI KELAS IV
MI NURUL HIDAYAH KABUPATEN BREBES**

Erin Laeli Rochmatin

Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, IAIN Syekh Nurjati Cirebon

Email: erinlaely@gmail.com

Tati Nurhayati

Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, IAIN Syekh Nurjati Cirebon

Email: tatinurhayati674@gmail.com

Ummi Nur Rokhmah

Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, IAIN Syekh Nurjati Cirebon

Email: umminurrokhmah@gmail.com

ABSTRAK

Pembahasan ini dilatar belakangi oleh kurangnya kreativitas guru dalam memanfaatkan media pembelajaran ular tangga ataupun media pembelajaran lainnya., sehingga siswa kurang terlibat dan siswa mudah merasa jenuh dalam proses pembelajaran IPS. Tujuan pembahasan ini adalah untuk mendeskripsikan pengaruh media pembelajaran ular tangga terhadap keaktifan belajar IPS materi tokoh- tokoh pahlawan nasional indonesia di kelas IV MI Nurul Hidayah Kabupaten Brebes. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, metode eksperimen, desain penelitian tipe *pre-experimental one-shot case study desain*. Populasi dan sampel 38 siswa yang terdiri dari 23 laki-laki dan 15 perempuan menggunakan teknik *sempling* jenuh. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi partisipasif, kuesioner (angkat) dan dokumentasi. Analisis Data menggunakan uji normalitas, uji linieritas, uji regresi linear sederhana, dan uji koefisien determinansi. Hasil penelitian menunjukkan pengaruh media pembelajarana ular tangga terhadap keaktifan belajar IPS di kelas IV MI Nurul Hidayah Kabupaten Brebes uji hipotesis dengan uji regresi linear sederhana didapatkan nilai sig $0,857 > 0,05$ dan uji keefisien determinansi didapatkan nilai R Square $0,392 < 005$. Maka hal ini menunjukkan bahwa tidak ada pengaruh yang signifikansi antara variabel independen terhadap variabel dependen. Karena pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen hanya sebesar 39,2%. dan sisanya 60,8% dipengaruhi faktor lain.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran Ular Tangga, Keaktifan Belajar IPS.*

ABSTRACT

This discussion is motivated by the lack of teacher creativity in utilizing snakes and ladders learning media or other learning media, so that students are less involved and students easily feel bored in the social studies learning process. The purpose of this discussion is to describe the influence of snake and ladder learning media on social studies learning activities for Indonesian national heroes in class IV MI Nurul Hidayah, Brebes Regency. This research uses a quantitative approach, experimental method, pre-experimental type of research design one-shot case study design. The population and sample of 38 students consisting of 23 males and 15 females used the saturated sampling technique. Data collection techniques used participatory observation, questionnaires (lift) and documentation. Data analysis used normality test, linearity test, simple linear regression test, and coefficient of determination test. The results showed that the influence of snake and ladder learning media on social studies learning activity in class IV MI Nurul Hidayah Brebes Regency tested the hypothesis with a simple linear regression test, the sig value was $0.857 > 0.05$ and the determination efficiency test got an R Square value of $0.392 < 0.05$. So this shows that there is no significant effect between the independent variables on the dependent variable. Because the effect of the independent variable on the dependent variable is only 39.2%. and the remaining 60.8% is influenced by other factors.

Keywords: *Snakes and Ladders Learning Media, Social Studies Learning Activity.*

PENDAHULUAN

Dalam Undang-Undang Republik Indonesia nomor 14 tahun 2005 pasal 1 ayat (1) dinyatakan bahwa guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah (Nuryati, 2019, hal. 295). Untuk mencapai tujuan pembelajaran guru dapat menggunakan media pembelajaran, menurut Supartini (2016, hal. 280) media pendidikan merupakan alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah. Media pembelajaran ular tangga merupakan media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan permainan tradisional, permainan ular tangga disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dengan tujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran sebagai pengantar informasi bagi peserta didik (Hasan & Putra, 2021, hal. 16). permainan ular tangga dapat digunakan pada semua mata pelajaran serta dapat meningkatkan interaksi siswa selama proses pembelajaran (Sari, Murtono, & Utomo, 2021, hal. 4).

Menurut Sudjana & Munisah (2020, hal. 27) beberapa jenis media yang lazim dipakai dalam kegiatan belajar mengajar khususnya di sekolah dasar, diantaranya adalah: 1. Media grafis; gambar, diagram, peta dan globe. 2. Media audio; radio, alat perekam pita magnetik, laboratorium bahasa. 3. Media proyeksidiam; film bingkai, film rangkai, transparansi, mikrofis, film, permainan dan

simulasi. Penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan semangat, keaktifan belajar, hasil belajar siswa dan membantu guru untuk mencapai tujuan dalam proses pembelajaran. Menurut Mar'atusholihah (2019, hal. 258) mengatakan bahwa fungsi media pembelajaran, yaitu : a. Fungsi komunikatif, b. Fungsi motivasi, c. Fungsi kebermaknaan, d. Fungsi penyamaan persepsi, dan e. Fungsi individualis.

Menurut Kustandi & Darmawan (2020, hal. 92) mengatakan bahwa terdapat indikator untuk membuat media pembelajaran ular tangga yaitu 1. Ketajaman gambar, 2. Kesesuaian gambar dengan materi, 3. Keterbacaan tulisan (ukuran huruf, warna huruf), 4. Daya tarik, 5. Penggunaan bahasa, 6. Kualitas permainan. Menurut Zuhriyah (2020, hal. 29) komponen-komponen utama diantaranya: 1). Adanya pemain-pemain. 2). Adanya aturan-aturan permainannya. 3). Adanya tujuan permainan yang ingin dicapai.

Kristin & Maharani (2017, hal. 4) Keaktifan belajar siswa adalah sebagai suatu kegiatan yang dilakukan oleh siswa dalam pelaksanaan proses pembelajaran, dimana siswa bekerja atau berperan aktif dalam pembelajaran di kelas, sehingga dengan demikian siswa tersebut memperoleh pengalaman, pengetahuan, pemahaman dan aspek-aspek lain tentang apa yang telah dilakukan. Bentuk keaktifan siswa dalam pembelajaran dapat dilihat dari keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, seperti didiskusikan, mendengarkan penjelasan, memecahkan masalah, aktif mengerjakan tugas membuat laporan dan mampu mempresentasikan hasil laporan (Nurhayati, 2020, hal. 147)

Menurut Gea & Rohmah (2020, hal. 36) Siswa dikatakan memiliki keaktifan apabila ditemukan ciri-ciri sebagai berikut : 1. Perilaku sering bertanya kepada guru atau siswa lain, 2. Mau mengerjakan tugas yang diberikan guru, 3. Mampu menjawab pertanyaan, 4. Dan senang diberi tugas belajar oleh guru. Menurut Payon, Andrian, & Mahardikarini (2021, hal. 54) Faktor yang memengaruhi keaktifan belajar peserta didik dapat digolongkan menjadi tiga macam, yaitu 1). Faktor internal (faktor dari dalam peserta didik), 2). Faktor eksternal (faktor dari luar peserta didik), dan 3). Faktor pendekatan belajar (*approach to learning*)

Seperti yang dijelaskan dalam firman Allah SWT yang berkenaan dengan indikator seseorang yang memiliki keaktifan belajar siswa adalah Surah QS. Al-An'am Ayat 135 yang berbunyi:

قُلْ يٰقَوْمِ اَعْمَلُوا عَلٰى مَكَانَتِكُمْ اِنِّىْ عَامِلٌ فَاَسَوْفَ تَعْلَمُوْنَ مَنْ تَكُوْنُ لَهٗ عَاقِبَةُ
الدّٰرِ اِنَّهٗ لَا يُفْلِحُ الظّٰلِمُوْنَ

Artinya : "Katakanlah (Muhammad), "Wahai kaumku! Berbuatlah menurut kedudukanmu, aku pun berbuat (demikian). Kelak kamu akan mengetahui, siapa yang akan memperoleh tempat (terbaik) di

akhirat (nanti). Sesungguhnya orang-orang yang zhalim itu tidak akan beruntung.” (QS. Al-An’am : 135)

Menurut Pelly & Salam (2017, hal. 8-9) yang menemukan adanya kecenderungan di kalangan siswa yang menganggap bahwa IPS merupakan bidang studi yang menjemukan dan kurang menantang minat belajar, sehingga membosankan. Padahal IPS merupakan mata pelajaran yang sangat penting dan kompleks karena mempelajari fenomena-fenomena sosial yang terjadi dalam masyarakat. IPS menjadi mata pelajaran penting karena akan menjadi bekal bagi siswa dalam kehidupan masyarakat secara nyata. Hal ini diperkuat oleh hasil penelitian yang relevan Anggraini, Relmasira, & Hardini (2018, hal 325) Dalam mengajarkan pelajaran IPS guru harus memilih strategi pembelajaran yang sesuai agar tujuan IPS dapat tercapai. Strategi tersebut meliputi model dan media pembelajaran. Model pembelajaran merupakan cara yang digunakan guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik, sedangkan media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar agar peserta didik mampu memahami konsep dan materi yang dipelajari. Media pembelajaran harus disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan, tidak semua media dapat digunakan untuk membantu memahami materi tertentu. Guru harus bijak dalam memadukan model, media pembelajaran dan materi pelajarannya.

Dalam hal ini guru harus mencari dan menciptakan kondisi belajar yang memudahkan siswa dalam memahami materi, menarik perhatian siswa agar tidak mudah jenuh dan membuat siswa menjadi lebih aktif pada saat proses pembelajaran IPS. Oleh sebab itu media pembelajaran yang diterapkan dalam proses pembelajaran IPS materi tokoh-tokoh pahlawan nasional Indonesia, bertujuan untuk memudahkan siswa memahami pelajaran yang sedang diajarkan oleh guru. Selain itu juga untuk menarik perhatian siswa dan agar siswa tidak mudah bosan saat pembelajaran IPS. Hal ini diperkuat oleh hasil penelitian yang relevan Lestari (2021, hal 80) tujuan pendidikan IPS adalah mengembangkan kemampuan peserta didik dalam menguasai disiplin ilmu-ilmu sosial untuk mencapai tujuan pendidikan yang lebih tinggi. Namun terkadang siswa merasa bosan dengan mata pelajaran tersebut jika hanya dijelaskan saja tanpa adanya media yang mendukung. Dengan adanya media dapat memungkinkan untuk mengurangi rasa bosan pada siswa serta dapat memberi kesan yang menarik dan menyenangkan.

Berdasarkan realita di lapangan penulis menemukan bahwa kondisi guru kelas IV MI Nurul Hidayah Kabupaten Brebes pada pembelajaran IPS guru hanya menerangkan dan siswa mendengarkan, sehingga ada sekitar 15-18 siswa yang kurang aktif dalam pembelajaran IPS. Siswa menganggap bahwa pembelajaran IPS itu pembelajaran yang menjemukan dan kurang diminati oleh siswa. Hal ini terbukti dengan adanya siswa yang kurang memperhatikan contohnya, ketika guru menerangkan ada siswa yang mengobrol, melamun, dan sibuk sendiri tanpa memperhatikan

penjelasan dari guru. Terkadang guru harus menjelaskan berulang kali karena masih saja belum memahami materi yang guru sampaikan.

Maka dapat disimpulkan masalahnya yaitu Kurangnya kreativitas guru dalam memanfaatkan media pembelajaran ular tangga ataupun media pembelajaran lainnya, sehingga siswa kurang terlibat dan siswa mudah merasa jenuh dalam proses pembelajaran IPS. Dalam pembahasan ini penulis akan menerapkan media pembelajaran ular tangga untuk mengetahui keaktifan belajar IPS materi tokoh-tokoh pahlawan nasional Indonesia.

Berdasarkan hal tersebut penulis tertarik untuk membahas tentang “Pengaruh Media Pembelajaran Ular Tangga Terhadap Keaktifan Belajar IPS Di Kelas IV MI Nurul Hidayah Kabupaten Brebes”. Tujuan pembahasan ini adalah untuk mendeskripsikan pengaruh media pembelajaran ular tangga terhadap keaktifan belajar IPS materi tokoh-tokoh pahlawan nasional Indonesia di kelas IV MI Nurul Hidayah Kabupaten Brebes.

METODE PENELITIAN

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan metode penelitian eksperimen menggunakan desain penelitian *pre-experimental one-shot case study desain*. Penelitian dengan desain penelitian ini terdapat suatu kelompok diberi treatment/perlakuan (X), dan selanjutnya diobservasi (O) hasilnya. Tempat penelitian di MI Nurul Hidayah Kabupaten Brebes. Tepatnya di Jl. P. Diponegoro RT. 01/02 Desa Kubangsari Kecamatan Ketanggungan Kabupaten Brebes. Populasi dan sampel adalah seluruh siswa kelas IV MI Nurul Hidayah Kabupaten Brebes yang terdiri dari 38 siswa 23 laki-laki dan 15 perempuan. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik *sempling* jenuh. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi partisipatif, kuesioner (angkat) dan dokumentasi. Penelitian ini menggunakan instrumen penelitian non tes berupa lembar observasi, lembar kuesioner (angket) dan dokumentasi (foto) untuk memperoleh data dari objek yang diteliti. Instrumen penelitian menggunakan metode *check-list* dengan pilihan jawaban yang sudah disediakan oleh peneliti. Analisis Data menggunakan uji normalitas, uji linieritas, uji regresi linear sederhana, dan uji koefisien determinansi.

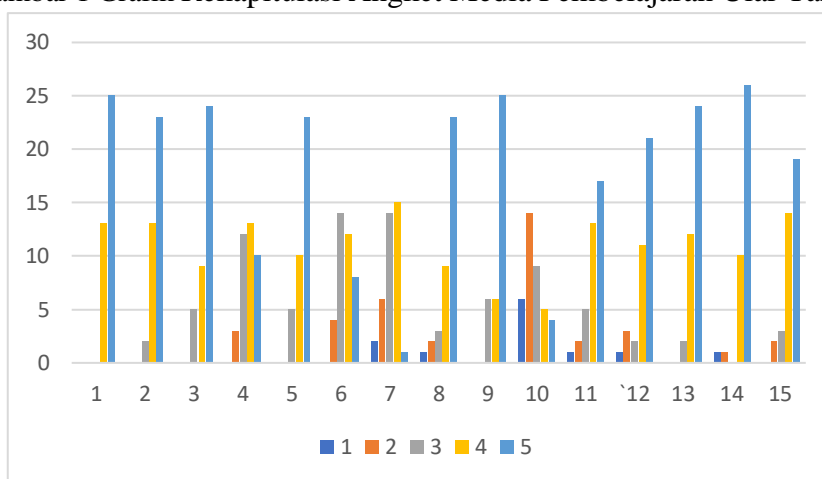
HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Ular Tangga Di Kelas IV MI Nurul Hidayah Kabupaten Brebes

Untuk mengukur penggunaan media pembelajaran ular tangga di kelas IV MI Nurul Hidayah Kabupaten Brebes, penulis memberikan lembar angket kepada 38 responden yaitu siswa kelas IV MI Nurul Hidayah Kabupaten Brebes. Pernyataan yang digunakan dalam angket ini sebanyak 15 pernyataan yang terdiri dari delapan pernyataan positif dan tujuh pernyataan

negative. Angket yang digunakan berupa angket tertutup yang didalamnya berisi pilihan jawaban yang telah ditentukan oleh penulis. Pilihan jawaban tersebut yaitu berupa Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Ragu (R), Tidak Setuju (TS), Sangat Tidak Setuju (STS). Siswa hanya boleh memilih salah satu alternatif yang disediakan oleh penulis dan memberikan tanda ceklis (✓) pada jawaban yang dianggap sesuai. Berdasarkan data yang diperoleh dari 38 responden dengan jumlah angket 15. Hasil rekapitulasi angket dapat dilihat dalam grafik berikut ini :

Gambar 1 Grafik Rekapitulasi Angket Media Pembelajaran Ular Tangga



Hasil rekapitulasi angket tentang penggunaan media pembelajaran ular tangga di kelas IV MI Nurul Hidayah Kabupaten Brebes telah didapatkan presentase sebesar 83%, maka variabel media pembelajaran ular tangga termasuk kategori Sangat Baik atau Sangat Layak. Berdasarkan interpretasi skala likert seperti yang disajikan dalam tabel berikut ini

Tabel 1 Interpretasi Skala Likert

No.	Persentase (%)	Interpretasi
1.	0% - 20%	Sangat Lemah/Sangat Tidak Layak
2.	20% - 40%	Lemah/Tidak Layak
3.	40% - 60%	Cukup Layak
4.	60% - 80%	Baik/Layak
5.	80% - 100%	Sangat Baik/Sangat Layak

Dalam pembahasan ini juga dilakukan observasi terhadap proses pembelajaran. Kegiatan observasi dilaksanakan dengan berpedoman pada lembar observasi, lembar observasi berisi indikator-indikator yang dianggap telah mewakili variabel. Hasil observasi perilaku guru dalam pembelajaran telah didapatkan 55 skor dengan presentase sebesar 85,9%, maka dapat di katakan guru mengajar menggunakan media pembelajaran ular tangga termasuk kategori Sangat Baik atau Sangat Layak.

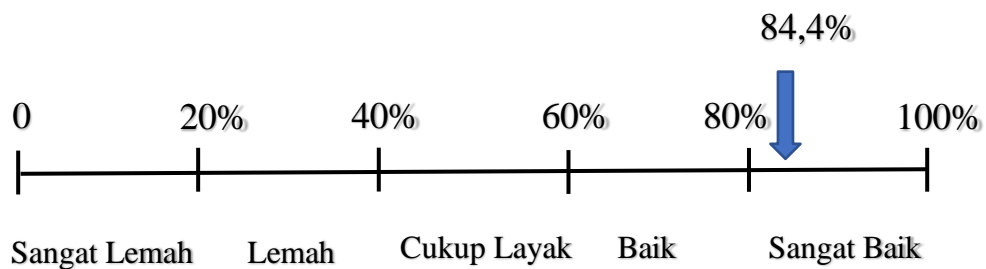
Berikut ini hasil rekapitulasi angket tentang penggunaan media pembelajaran ular tangga didapatkan presentase sebesar 83% sedangkan hasil observasi perilaku guru dalam pembelajaran telah didapatkan 55 skor dengan presentase sebesar 85,9%. Untuk mencari rata-

rata hasil angket dan observasi penggunaan media pembelajaran ular tangga dapat dihitung dengan rumus :

$$\frac{\text{Presentase angket} + \text{presentase observasi}}{2} =$$
$$\frac{83\% + 85,9\%}{2} = 84,4\%$$

Berdasarkan presentase hasil angket dan observasi penggunaan media pembelajaran ular tangga didapatkan presentase sebesar 84,4%. Jika digambarkan dalam tingkat kontinum adalah sebagai berikut :

Gambar 2 Tingkat Kriteria Penggunaan Media Pembelajaran Ular Tangga



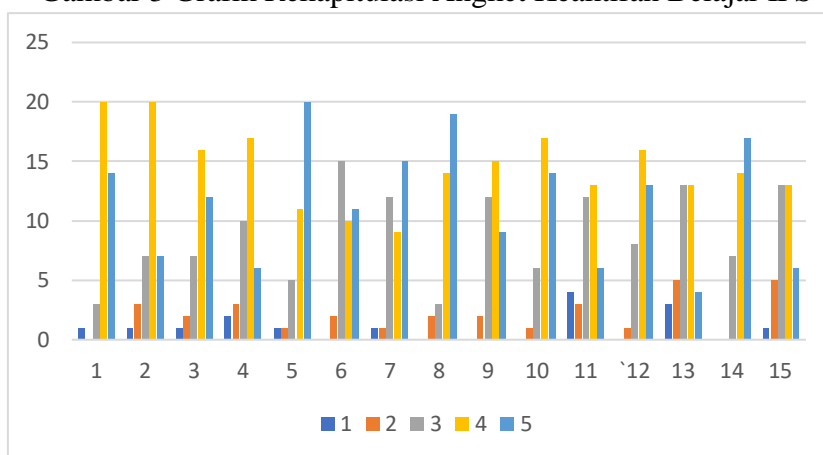
Presentase tersebut tergolong pada kategori Sangat Baik atau Sangat Layak berada diantara 80% - 100% yang artinya menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran ular tangga di kelas IV MI Nurul Hidayah Kabupaten Brebes yaitu Sangat Baik atau Sangat Layak. Hal ini juga sejalan dengan hasil penelitian relevan Anggraini, Relmasira, & Hardini (2018, hal 332) didapatkan hasil penelitian bahwa penerapan Model Pembelajaran *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) melalui Media Pembelajaran Ular Tangga dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik pada pelajaran IPS materi Kedudukan dan Peran Anggota Keluarga di kelas 2 SD Negeri Kutowinangun 07. Hal ini dapat dilihat dari hasil pengamatan selama proses belajar mengajar rata-rata kemampuan berpikir kritis peserta didik pada pra tindakan 1,49 yang tergolong dalam kriteria kurang kritis, pada siklus I rata-rata kemampuan berpikir kritis peserta didik 2,22 yang masuk dalam kriteria cukup kritis pada siklus II meningkat menjadi 2,85 dengan kriteria kritis. Hasil kemampuan berpikir kritis ini melebihi dari yang ditentukan pada awal penelitian yaitu $\geq 2,51$.

b. Analisis Keaktifan Belajar IPS Di Kelas IV MI Nurul Hidayah Kabupaten Brebes

Untuk mengukur keaktifan belajar IPS di kelas IV MI Nurul Hidayah Kabupaten Brebes, penulis memberikan lembar angket kepada 38 responden yaitu siswa kelas IV MI Nurul Hidayah Kabupaten Brebes. Pernyataan yang digunakan dalam angket ini sebanyak 15 pernyataan yang terdiri dari delapan pernyataan positif dan tujuh pernyataan negative. Angket yang digunakan

berupa angket tertutup yang didalamnya berisi pilihan jawaban yang telah ditentukan oleh penulis. Pilihan jawaban tersebut yaitu berupa Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Ragu (R), Tidak Setuju (TS), Sangat Tidak Setuju (STS). Siswa hanya boleh memilih salah satu alternatif yang disediakan oleh penulis dan memberikan tanda ceklis (√) pada jawaban yang dianggap sesuai. Berdasarkan data yang diperoleh dari 38 responden dengan jumlah angket 15. Hasil rekapitulasi angket dapat dilihat dalam grafik berikut ini :

Gambar 3 Grafik Rekapitulasi Angket Keaktifan Belajar IPS



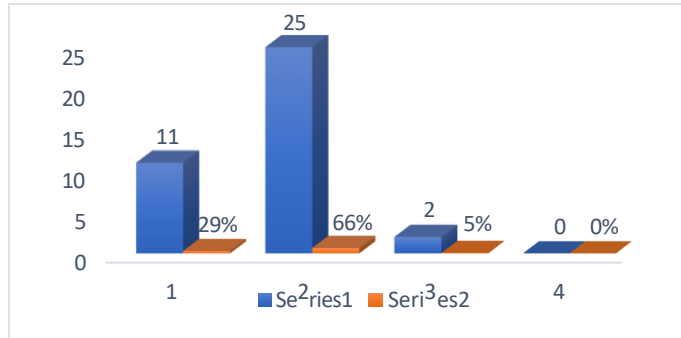
Hasil rekapitulasi angket tentang keaktifan balejar IPS di kelas IV MI Nurul Hidayah Kabupaten Brebes telah didapatkan yaitu 77,5 %, maka variabel keaktifan balejar IPS termasuk kategori Baik atau Layak. Berdasarkan interpretasi skala likert seperti yang disajikan dalam tabel berikut ini

Tabel 2 Interpretasi Skala Likert

No.	Persentase (%)	Interpretasi
1.	0% - 20%	Sangat Lemah/Sangat Tidak Layak
2.	20% - 40%	Lemah/Tidak Layak
3.	40% - 60%	Cukup Layak
4.	60% - 80%	Baik/Layak
5.	80% - 100%	Sangat Baik/Sangat Layak

Dalam pembahasan ini juga dilakukan observasi terhadap keaktifan belajar IPS. Kegiatan observasi dilaksanakan dengan berpedoman pada lembar observasi, lembar observasi berisi indikator-indikator yang di anggap telah mewakili variabel. Berikut ini hasil observasi terhadap keaktifan belajar dapat dilihat dalam grafik berikut ini :

Gambar 4 Grafik Hasil Observasi Keaktifan Belajar



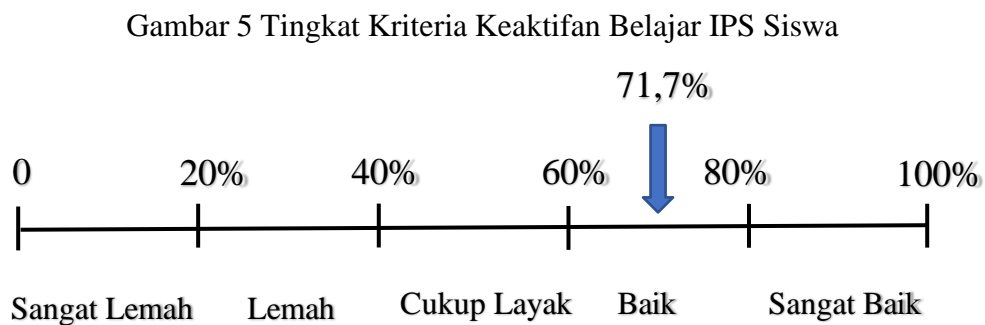
Berdasarkan grafik di atas telah didapatkan bahwa siswa yang masuk dalam interval keaktifan belajar sangat baik ada 11 siswa dengan presentase 29%, baik ada 25 siswa dengan presentase 66%, cukup ada 2 siswa dengan presentase 5%, dan kurang tidak ada. Berdasarkan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa ada sebanyak 25 siswa kelas IV dengan prosentase 66% yang keaktifan belajarnya termasuk Baik atau Layak.

Berdasarkan hasil rekapitulasi angket tentang keaktifan balejar IPS di kelas IV MI Nurul Hidayah Kabupaten Brebes telah didapatkan yaitu 77,5 % dan hasil observasi telah didapatkan bahwa ada sebanyak 25 siswa kelas IV dengan prosentase 66% yang keaktifan belajarnya baik. Untuk mencari rata-rata hasil angket dan observasi keaktifan belajar IPS siswa dapat dihitung dengan rumus :

$$\frac{\text{Presentase angket} + \text{presentase observasi}}{2} =$$

$$\frac{77,5\% + 66\%}{2} = 71,7\%$$

Berdasarkan presentase hasil angket dan observasi keaktifan belajar IPS siswa didapatkan presentase sebesar 71,7%. Jika digambarkan dalam tingkat kontinum adalah sebagai berikut :



Presentase tersebut tergolong pada kategori Baik atau Layak berada diantara 80% - 100% yang artinya menunjukkan bahwa keaktifan belajar IPS di kelas IV MI Nurul Hidayah Kabupaten Brebes yaitu Baik atau Layak. Hal ini juga sejalan dengan hasil penelitian relevan Nurhayati, (2020, hal. 149) didapatkan hasil penelitian bahwa setelah pelaksanaan pembelajaran daring melalui media game edukasi quiziz pada siklus I diperoleh rata-rata siswa yang aktif 56,25% dari

23 siswa, sedangkan siklus II diperoleh rata-rata 73,9%. Jadi, media game edukasi quiziz dalam pembelajaran daring dapat meningkatkan keaktifan siswa pada masa pencegahan penyebaran Covid-19 mata pelajaran IPS kelas VII.6 sebesar 17,65%.

c. Pengaruh Media Pembelajaran Ular Tangga Terhadap Keaktifan Belajar Ips Di Kelas IV MI Nurul Hidayah Kabupaten Brebes

Pada penelitian ini menggunakan teknik analisis data yang diawali dengan melakukan uji normalitas, uji linieritas, uji regresi linear sederhana, dan uji koefisien determinansi. Analisis data dilakukan dengan menggunakan bantuan aplikasi *SPSS versi 21*

Tabel 3 Hasil Pengujian Statistik

no	Statistik	Hasil
1	Uji Normalitas	0,962 > 0,05
2	Uji Linieritas	0,857 > 0,05
3	Uji Regresi Linear Sederhana	0,857
4	Uji Koefisien Determinansi	0,392 > 0,05

Berdasarkan hasil uji normalitas dengan menggunakan *SPSS versi 21* dengan menggunakan tingkat kepercayaan 0.05 diperoleh nilai signifikan pada *Kolmogorov Smirnov* sebesar $0,962 > 0,05$, maka dapat diartikan bahwa data tersebut berdistribusi normal. Berdasarkan hasil uji linearitas diketahui nilai *Sig deviation from linearit* sebesar $0,857 > 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa *terdapat hubungan yang linear* antara variabel media pembelajaran ular tangga dengan variabel keaktifan belajar IPS.

Berdasarkan hasil uji regresi linear sederhana diketahui bahwa nilai constantnya adalah 2,2122 dan nilai sig $0,857 > 0,05$, dari nilai tersebut dapat dikonversikan menjadi 85,7%. Hal ini menunjukkan bahwa tidak ada pengaruh yang signifikansi antara variabel independen terhadap variabel dependen. Berdasarkan hasil uji koefisien determinansi diketahui bahwa nilai R Square $0,392 < 005$, dari nilai tersebut dapat dikonversikan menjadi 39,2%. Hal ini menunjukkan bahwa pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen sebesar 39,2%. dan sisanya 60,8% dipengaruhi faktor lain.

Berdasarkan hasil uji regresi linear sederhana didapatkan nilai sig $0,857 > 0,05$ dan uji keefisien determinansi didapatkan nilai R Square $0,392 < 005$. Maka hal ini menunjukkan bahwa tidak ada pengaruh yang signifikansi antara variabel independen terhadap variabel dependen. Karena pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen hanya sebesar 39,2%. dan sisanya 60,8% dipengaruhi faktor lain.

Faktor lain yang mempengaruhi keaktifan belajar IPS menurut Rusno (2011, hal. 109-110) Faktor yang memengaruhi keaktifan belajar peserta didik dapat digolongkan menjadi dua macam, yaitu 1). Faktor internal siswa adalah faktor-faktor yang berasal dari diri siswa sendiri yang meliputi Faktor Fisiologis (kesehatan jasmani) dan Faktor Psikologis (perhatian, bakat, minat, motivasi, kematangan, dan kesiapan). 2). Faktor Eksternal Siswa adalah faktor-faktor yang berasal dari luar diri siswa yang meliputi Faktor Lingkungan Sosial yang terdiri dari Lingkungan sosial sekolah seperti para guru, para staf administrasi, dan teman-teman sekelas juga masyarakat dan tetangga, teman-teman sepermainan disekitar tempat tinggal siswa, orang tua dan keluarga. Faktor Lingkungan nonsosial; yang terdiri dari gedung sekolah dan letaknya, rumah tempat tinggal keluarga siswa dan letaknya, alat-alat belajar, keadaan cuaca dan waktu belajar yang digunakan siswa

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis penelitian yang dilakukan mengenai “Pengaruh Media Pembelajaran Ular Tangga Terhadap Keaktifan Belajar IPS Di Kelas IV MI Nurul Hidayah Kabupaten Brebes”, peneliti mengambil kesimpulan yaitu sebagai berikut :

Penggunaan media pembelajaran ular tangga yang digunakan guru dalam pembelajaran IPS di kelas IV MI Nurul Hidayah Kabupaten Brebes termasuk kedalam kategori sangat baik atau sangat layak, dalam artian bahwa penggunaan media pembelajaran ular tangga ini dapat memberikan manfaat dalam proses pembelajaran dan membantu mencapai tujuan pembelajaran. Hal ini dibuktikan dari hasil rekapitulasi angket, rata-rata persentase media pembelajaran ular tangga sebesar 83% dan hasil rata-rata observasi perilaku guru dalam pembelajaran sebesar 85,6%.

Keaktifan belajar IPS di kelas IV MI Nurul Hidayah Kabupaten Brebes termasuk kedalam kategori baik atau layak, dalam artian bahwa keaktifan belajar IPS siswa ini dapat dapat menjadi bahan evaluasi guru selain dari hasil belajar siswa untuk membantu mencapai tujuan pembelajaran. Hal ini dibuktikan dari hasil rekapitulasi angket, rata-rata persentase keaktifan belajar IPS sebesar 77,5% dan hasil rata-rata observasi keaktifan belajar IPS siswa sebagian besar masuk pada interval $12 < \text{Skor} \leq 18$ sebanyak 25 siswa dengan prosentase 66%.

Pengaruh media pembelajaran ular tangga terhadap keaktifan belajar IPS di kelas IV MI Nurul Hidayah Kabupaten Brebes disimpulkan bahwa tidak ada pengaruh yang signifikansi antara variabel independen terhadap variabel dependen. Hal ini dibuktikan dengan melakukan uji hipotesis didapatkan melalui uji regresi linear sederhana didapatkan nilai sig $0,857 > 0,05$ dan uji keefisien determinansi didapatkan nilai R Square $0,392 < 005$. Maka hal ini menunjukkan bahwa tidak ada pengaruh yang signifikansi antara variabel independen terhadap variabel dependen. Karena pengaruh

variabel independen terhadap variabel dependen hanya sebesar 39,2%. dan sisanya 60,8% dipengaruhi faktor lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, D., Relmasira, S., & Hardini, A. T. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Student Teams Achievement Division (STAD) Melalui Media Pembelajaran Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar IPS Pada Peserta Didik Kelas 2 SD. *Jurnal Pendidikan Berkarakter*, 1(1), 324-333.
- Gea, Y. H., & Rohmah, R. A. (2020). Pengaruh Gaya Mengajar Guru Terhadap Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran IPS Di Kelas VIII SMP Muhammadiyah Rambah. *Jurnal Pendidikan IPS*, 01(01), 34-43.
- Hasan, A., & Putra, P. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Permainan Ular Tangga Pada Mata Pelajaran IPS Di Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 02 Lengkenat. *Kerangka : Jurnal Kependidikan, Pembelajaran, Pengembangan*, 03(01), 15-20.
- Kristin, F., & Maharani, O. D. (2017). Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar IPS Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match. *Wacana Akademia : Majalah Ilmiah Kependidikan*, 1(1), 1-12.
- Kurniasih, R. (2014). Media Ular Tangga Jejak Petualangan Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 119-125.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Lestari, I. C. (2021). Penerapan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Mahaguru : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 79-87.
- Mar'atusholihah, H. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Ular Tangga Berbagai Pegawai. *Mimbar PGSD Undiksha*, 7(3), 253-260.
- Munisah, E. (2020). Pengelolaan Media Pembelajaran Sekolah Dasar. *Jurnal ELSA*, 18(1).
- Nurhayati, E. (2020). Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Quiziz pada Masa Pencegahan Penyebaran Covid-19. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan penelitian*, 7(3), 145-150.
- Payon, F. F., Andrian, D., & Mahardikarini, S. (2021). Faktor Yang Mempengaruhi Keaktifan Belajar Peserta Didik Kelas III SD. *Jurnal Ilmiah KONTEKSATUAL*, 2(02), 53-60.
- Rusno. (2011). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Keaktifan Mahasiswa Dalam Proses Pembelajaran Mahasiswa Program Studi Akuntansi Universitas Kanjuruhan Malang Tahun 2011. *Jurnal Inspirasi Pendidikan Universitas Kanjuruhan Malang*, 107-116.

- Salam, R. (2017). Model Pembelajaran Inkuiri Sosial Dalam Pembelajaran IPS. *Jurnal HARMONY*, 2(1), 7-12.
- Sari, D. P., Murtono, & Utomo, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif IPS Berbasis Problem Based Learning dan Ular Tangga. *JPE : Jurnal Pendidikan Edutama*, 8(1).
- Supartini, M. (2016). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dan Kreativitas Guru Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas Tinggi di SDN Mangunharjo 3 Kecamatan Mayangan Kota Probolinggo. *Jurnal Penelitian dan Pendidikan IPS (JPPS)*, 10(2), 277-293.
- Zuhriyah, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 3(2), 26-32.