

Pengaruh Permainan Ular Tangga Berbasis Pisial terhadap Kemampuan Membaca Peta pada Siswa Kelas VI SD

Nadhya Riang Sai Putri⁽¹⁾, Murjainah⁽²⁾, Mega Prasrihamni⁽³⁾

¹²³ Universitas PGRI Palembang

Email: ¹nadhya.riang1704@gmail.com, ²murjainah@univpgri-palembang.ac.id,
³megaprasrihamni@univpgri-palembang.ac.id.

Abstrak: Penelitian itu bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan ular tangga terhadap kemampuan membaca peta siswa IPS kelas VI. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah quasi eksperimen dengan kelompok kontrol non-ekuivalen. Dalam penelitian ini sampelnya adalah kelas VI A sebagai kelas uji dan Kelas VI B sebagai kelas kontrol. Teknik perolehan data yang digunakan adalah test. Hasil penelitian materi dari hasil belajar siswa tentang kemampuan membaca peta diverifikasi pada kelas eksperimen dengan rata-rata 81,5 pada ujian akhir (post test) dan pada kelas kontrol dengan rata-rata 81,5 pada ujian akhir (pasca-tes). Skor 68,5. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis dengan menggunakan uji-t (Independent Sample T-Test), diketahui bahwa $t_{hitung} = 3,296 \geq t_{tabel} = 1,685$ dengan besaran 38 (df 38), dalam hal ini H_0 ditolak dan H_a diterima. Demikianlah pengaruh permainan ular tangga terhadap kemampuan membaca peta siswa kelas enam sekolah dasar IPS.

Tersedia Online di

http://journal.unublitar.ac.id/pendidikan/index.php/Riset_Konseptual

Sejarah Artikel

Diterima pada : 02-01-2023

Disetujui pada : 20-01-2023

Dipublikasikan pada : 31-01-2023

Kata Kunci:

Pelajaran IPS, Siswa Sekolah Dasar

DOI:

http://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v7i1.607

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan Guru bertanggung jawab atas terselenggaranya pendidikan yang berorientasi pada tujuan bagi peserta didik bertanggung jawab membimbing pembelajaran anak sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik perkembangannya serta menciptakan kegiatan belajar yang positif, kreatif, dan menyenangkan. (Suryana, 2021, p. 15). Hal ini sesuai dengan UU No. 20 Tahun 2003 masing-masing isinya berbunyi: Pendidikan nasional memperoleh keterampilan yang berkaitan dengan pembentukan kehidupan masyarakat, dibentuk watak dan peradaban bangsa yang bermartabat, serta memungkinkan peserta didik menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, dan sehat, warga negara yang berilmu, cakap, kreatif, mandiri, demokratis dan bertanggung jawab.

Dalam suatu proses mengajar mempengaruhi berbagai faktor yang saling mendukung dan berhubungan antara lain guru, siswa, media pembelajaran, dan metode pembelajaran. Pada saat melaksanakan proses guru harus lebih kreatif dalam mengembang kemampuan berpikir siswa. Oleh karena itu lingkungan belajar memegang peranan penting dalam kelangsungan belajar, yang dapat bermanfaat dalam memotivasi siswa akan lebih aktif belajar.

Pembelajaran IPS SD merupakan integrasi dari berbagai macam bidang disiplin social ilmu yang meliputi: sosiologi, ekonomi, sejarah, geografis, dan lain-lain. Berbagai peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi tentang masalah sosial dieksplorasi dalam IPS sekolah dasar. Maryani & Syamsudin dalam Abidin, et al (2021, p. 797) mengemukakan bahwa keterampilan dalam pembelajaran IPS SD yakni meliputi: (1) Keterampilan studi kerja, contoh: membaca, menggambar garis besar, membaca peta

dan menginterpretasikan diagram, (2) keteirampilan proses kelompok, misalnya berpikir kritis dan pemecahan masalah, (3) keterampilan hidup sosial yakni: tanggung jawab, kerjasama dengan orong lain, hidup dan bekerja dalam sekelompok.

Dalam pembelajaran IPS pembentukan karakter generasi muda sangat diperlukan, dimana tugas pembelajaran sosial adalah mengembangkan pengetahuan, pemahaman dan keterampilan siswa untuk menganalisis kondisi sosial masyarakat. Salah satu contohnya dalam pembelajaran geografi siswa diajarkan untuk mengenal tentang kenampakan alam, penggunaan suatu peta untuk mengenal atau mengetahui kondisi suatu wilayah. Dalam pembelajaran tersebut siswa dilatih untuk mengembangkan keterampilan dalam membaca peta. Wasono (Khafid, 2008, p. 121) menjelaskan bahwa kemampuan membaca peta merupakan upaya untuk mempelajari dan memahami keberadaan di permukaan bumi dengan menggunakan simbol-simbol yang terdapat pada peta. Pentingnya mengajarkan peserta didik dalam membaca peta khususnya pada siswa di Sekolah Dasar, tujuannya agar siswa dapat : (1) mengetahui arah pada suatu peta telalui petunjuk arah (orientasi), (2) menunjukkan posisi atau letak suatu wilayah pada peta, (3) memahami kenampakan alam melalui simbol-simbol dan keterangan peta (Mawardi, 2008, p. 96).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti dengan observasi SD Negeri 22 Palembang, pada saat bahan ajar digunakan di kelas, diketahui bahan ajar berupa gambar pada buku cetak atau buku mata pelajaran masih digunakan. Sebagai sebuah alat. Pembelajaran, khususnya pembelajaran sosial. Guru masih menggunakan metode ceramah dan cara yang sederhana sehingga proses pembelajaran tidak begitu efektif dan siswa tidak terlalu berkonsentrasi dalam proses pembelajaran berlangsung. Akibatnya, siswa merasa kurang semangat dan membuat siswa tidak memperhatikan materi pembelajaran yang telah dijelaskan. Dalam pembelajaran IPS masih menggunakan media pembelajaran yang cukup sederhana yakni, berupa gambar peta yang terdapat pada buku cetak, sehingga siswa masih kurang mengetahui dan memahami tentang letak suatu wilayah atau lokasi pada peta. Khususnya di kelas VI pada pembelajaran IPS masih sangat rendah dalam kemampuan membaca peta.

Dari permasalahan di atas, pentingnya suatu media pembelajaran yang menarik dan creative untuk digunakan dalam proses pembelajaran yang melibatkan siswa dalam berlangsung pembelajaran. Ada banyak jenis-jenis media pembelajaran menarik denn bervariasi untuk digunakan dalam proses pembelajaran, agar dapat mendorong siswa lebih fokus dan bersemangat ketika proses pembelajaran salah satunya media permainan ular tangga. Media permainan ular tangga adalah salah satu permainan yang inovatif sehingga mempermudah siswa untuk mengingat materi yang diajarkan, siswa dapat bekerjasama, dan siswa aktif dalam belajar sambil bermain. Media permainan ular tangga berisikan materi pembelajaran IPS tentang negara ASEAN pada buku tema 1 semester 1 kelas VI. Pada materi negara ASEAN ini peneliti menggunakan media permainan ular tangga dengan tujuan untuk mengajarkan dan menjelaskan mengenai cara membaca peta melalui permainan ular tangga.

Hasil penelitian Hasan, et al (2021) menunjukkan bahwa penggunaan lingkungan belajar ular tangga dapat sangat meningkatkan hasil belajar siswa dalam IPS dan mendorong partisipasi aktif siswa. Hasil belajar siswa pada Siklus I diimbangi dengan peningkatan dari 68,8 persen menjadi 82 persen pada Siklus II sehingga terjadi peningkatan hasil belajar siswa sebesar 13,2 persen. Hal ini menunjukkan bahwa permainan ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar IPS. Sementara itu hasil penelitian Afifah, et al (2019) menunjukkan bahwa penggunaan lingkungan bermain ular tangga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sebesar 75% jika kriteria baik. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan lingkungan permainan Ular Tanya terpengaruh terhadap motivasi belajar anak didik.

Kemudian hasil penelitian Afrida (2017) menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa meningkat secara signifikan sebagai hasil dari permainan seleksi. Selama siklus kinerja yang dicapai dalam proses penelitian pada pra siklus I rata-rata 62,0. Pada

periode pertama rata-rata 64 dan pada periode kedua 75,2. Hal ini membuktikan bahwa pemilihan kartu dalam permainan dapat menjadi media meningkatkan kemampuan membaca peta. Selanjutnya, hasil penelitian Apriani (2022) dengan judul ular tangga pengembangan media IPS materi negara ASEAN untuk kelas VI sekolah dasar. Penelitian Apriani merekomendasikan bahwa perlu dilakukan penelitian lanjutan untuk mengetahui kemampuan membaca peta siswa kelas VI pada mata pelajaran IPS mengenai materi negara ASEAN.

Berdasarkan dari beberapa hasil penelitian tersebut, maka peneliti lebih menekankan penggunaan media permainan ular tangga di SD Negeri 22 Palembang untuk mengetahui pengaruhnya terhadap kemampuan membaca peta pada siswa di Sekolah Dasar (SD). Penelitian ini termasuk penelitian lanjutan berdasarkan rekomendasi dari hasil penelitian Apriani. Sehingga penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **"Pengaruh Permainan Ular Tangga Terhadap Kemampuan Membaca Peta Pada Siswa Kelas VI SD Pada Mata Pelajaran IPS"**.

METODE

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 22 Palembang di Jl. Puncak Sekkuning Lorok Pakjo Kec. Ilir Barat 1 Palembang, Sumatera Selatan. Metode penelitian eksperimen Sugiyono (2018, hlm. 107) didefinisikan sebagai metode penelitian yang bertujuan untuk menentukan pengaruh perlakuan tertentu terhadap perlakuan lain dalam kondisi terkendali. Jenis penelitian ini adalah metode eksperimen semu (Quasi Experimental Design) Rancangan penelitian adalah desain kelompok kontrol tidak setara dimana kelas eksperimen dan kelas kontrol tidak dipilih secara acak.

Teknik pengambilan sampel penelitian ini menggunakan teknik total sampling. Sugiyono (2019, p. 155) Pengambilan sampel populasi adalah teknik pengambilan sampel yang menggunakan semua anggota populasi sebagai semua sampel. Sampel dalam penelitian ini adalah Kelas VI A sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 20 siswa dan Kelas VI B sebagai kelas referensi yang berjumlah 20 siswa. Teknik perolehan data yang digunakan adalah tes. Dalam penelitian ini tes digunakan sebagai alat untuk mengetahui kemampuan siswa dalam membaca peta hasil belajar dengan menggunakan media pembelajaran permainan ular tangga. Tes yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari soal deskriptif dengan jumlah soal sebanyak 10 soal. Teknik analisis data pada penelitian ini merupakan uji normalitas, uji homogenitas, uji t.

HASIL dan PEMBAHASAN

Hasil

Hasil penelitian ini meliputi data tes berupa tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*) untuk mengukur kemampuan membaca peta siswa menggunakan lingkungan bermain ular tangga dan bukan lingkungan bermain ular tangga. Tes yang diberikan berbentuk soal uraian hingga 10 pertanyaan. Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui apakah lingkungan permainan ular tangga berpengaruh signifikan terhadap pembacaan kartu siswa kelas VI. kelas dalam studi sosial. Setelah dilakukan penelitian dan pengumpulan data, peneliti menganalisis data dengan menggunakan uji normalitas data, uji homogenitas data dan uji t.

Uji Normalitas Data

Data yang diuji secara normal meliputi hasil tes akhir (*post-test*) kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada pengujian normalitas data peneliti menggunakan SPSS 22 dengan metode Kolmogorov-Smirnov. Berikut paparan hasil uji normalitas pada tabel di bawah ini:

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelas	Tests of Normality			Shapiro-Wilk	
	Statistic	df	Sig.	Statistic	
Kemampuan Membaca Peta	Posttest Eksperimen	,200	20	,034	,918
	Posttest Kontrol	,196	20	,043	,944

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel diatas, kelas eksperimen dapat memperoleh nilai tes normalitas posttest signifikansinya 0,034 dan pada kelas kontrol memiliki signifikansinya 0,043. Dapat disimpulkan bahwa data nilai *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal karena nilai *posttest* kelas eksperimen $0,034 \geq 0,05$ dan nilai *posttest* kelas kontrol $0,043 \geq 0,05$.

Uji Homogenitas Data

Uji homogenitas dilakukan terhadap varians kelompok eksperimen dan kelompok kontrol bersifat homogen (sama) atau tidak sama. Dalam uji homogenitas ini untuk mendapatkan data yang tepat peneliti menggunakan bantuan SPSS 22 dengan *Levene's test of homogeneity of variances*. Hasil uji homogenitas dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 2. Hasil Uji Homogenitas (Test of Homogeneity of Variances)

Kemampuan Membaca Peta			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
,163	1	38	,688

Dapat dilihat pada tabel 2, hasil uji homogenitas diketahui nilai Signifikansi (Sig) dengan menggunakan rumus *Levene Statistic* dengan menggunakan *One-Way Anova* didapat nilai Signifikansi (Sig) adalah $0,688 \geq 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa data *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dinyatakan homogen (sama).

Uji Hipotesis

Berdasarkan uji normalitas dan uji homogenitas, data dinyatakan berdistribusi normal dan homogen, sehingga hipotesis diuji dengan uji-t (*independent sample t-test*) dengan berbantuan SPSS 22. Uji *independent sampel t-test* dilakukan terhadap data *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil uji-*independent sampel t-test* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. Hasil Uji *Independent Sampel T-Test*

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Kemampuan Membaca peta	Equal variances assumed	,163	,688	3,296	38	,002	13,000	3,944	5,016	20,984
	Equal variances not assumed			3,296	37,612	,002	13,000	3,944	5,014	20,986

Berdasarkan hasil perhitungan uji Hipotesis di atas, nilai signifikan (two-tailed) diperoleh sebesar $0,002 < 0,05$ tabel yaitu $3,296 > 1,685$ yang menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Dari sini dapat disimpulkan bahwa penggunaan media memiliki dampak yang signifikan permainan ular tangga terhadap kemampuan membaca peta siswa kelas VI SD pada mata pelajaran IPS.

Pembahasan

Penelitian ini dipercepat di SD Negeri 22 Palembang di Kelas VI. Kelas eksperimen adalah Kelas VI A dan kelas kontrol adalah Kelas VI B. Di SD Negeri 22 Palembang pada media permainan Ular Tangga mata pelajaran IPS mendapat nilai Rata-rata setelah dilakukan uji coba terhadap kelas eksperimen dan kelas kontrol. Penelitian ini dilakukan sebanyak 6x kali dapat diketahui apakah ada pengaruh yang signifikan terhadap pembacaan peta siswa sesudah diberikan perlakuan ular tangga.

Departemen Pendidikan Nasional (Firman & Maisyarah, 2019, p. 4) menjelaskan bahwa permainan edukatif pendidikan adalah segala sesuatu yang dapat dijadikan sebagai lapangan bermain yang mempunyai nilai pendidikan (mendidik) dan dapat mengembangkan segala keterampilan anak. Permainan ular tangga negara ASEAN digunakan sebagai mainan edukasi. Media permainan ular tangga ini dimodifikasi dengan menambahkan soal-soal yang harus dijawab pada kotak negara-negara ASEAN.

Media permainan ular tangga masih jarang digunakan di sekolah dasar sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran ini juga dapat memfasilitasi interaksi antara guru dan siswa, menjadikan kegiatan pembelajaran lebih efektif dan efisien. Dalam hal ini peneliti memilih media permainan ular tangga ini sifat permainannya yang sederhana dan menyenangkan, selain itu juga untuk mengukur kemampuan membaca peta siswa, karena pada dasarnya siswa masih rendah dalam kemampuan membaca peta. Jadi dengan adanya media permainan ular tangga ini sangat efektif untuk digunakan dalam melatih siswa membaca peta sambil bermain ular tangga.

Pada saat proses pembelajaran di kelas eksperimen diberikan perlakuan (*treatment*) dengan media game ular tangga sangat senang dan gembira karena pembelajaran berlangsung. Materi dijelaskan kepada siswa dengan cara bermain ular tangga. Dengan bantuan lingkungan permainan suasana kelas dalam pembelajaran menjadi efektif, menyenangkan dan siswa berpartisipasi aktif. Dengan demikian, penggunaan lingkungan permainan ular tangga dapat digunakan untuk mengukur sejauh mana keterampilan yang dimiliki siswa. membaca peta setelah diberikan perlakuan (*treatment*). (Yaumi, 2018, p. 72) mengatakan bahwa pembelajaran sambil bermain sering dianggap sangat serius oleh guru karena dapat memberikan efek positif untuk menyegarkan suasana belajar. Permainan yang disajikan dengan baik

dapat mengubah suasana pasif menjadi aktif dan membangun suasana jenuh penuh semangat.

Ada 3 indikator dalam kemampuan membaca peta siswa yakni: (1) menunjukkan letak geografis negara ASEAN, (2) menentukan arah suatu wilayah negara ASEAN, dan (3) diaartikan simbol, simbol yang adadi peta negara ASEAN. Dari ketiga indikator tersebut peneliti dapat melihat adanya pengaruh setelah dibeikan perlakuan (*treatment*) menggunakan media permainan ular tangga siswa dapat membaca peta. Hal ini telah di teliti pada saat siswa yang sedang memainkan permainan ular tangga tersebut mereka diajak untuk sambil memperhatikan dan memahami negara-negara apa saja yang termasuk negara ASEAN, dan mengetahui dimana letak geografis suatu negara disaat siswa tersebut berdiri tepat dikotak yang terdapat nama negara ASEAN, selain itu juga siswa pun dapat menentukan arah wilayah negara ASEAN dengan cara melihat panduan mata angin yang terdapat di permainan ular tangga. Dan untuk mengartikan simbol pada peta, sebelumnya siswa telah diberikan beberapa contoh serta penjelasan mengenai bentuk dari simbol-simbol yang terdapat pada peta. Siswa disuruh untuk memahami dan mengingat mengenai bentuk simbol beserta arti dari simbol tersebut.

Dengan demikian setelah diberikan (*treatment*) dengan menggunakan media permainan ular tangga terdapat adanya pengaruh siswa dalam kemampuan membaca peta dan selanjutnya peneliti memberikan tes untuk mengukur kemakpuan siswa dalam membace peta. Tes yang diberikan berbentuk soal uraian dengan jumlah 10 soal mengenai materi yang telah dipelajari tentang negara ASEAN, untuk melihat adanya pengaruh yang signifikan sebelum diberikon perlakuan (*treatment*) dengan menggunakan mediae permainan ular tanggia dengan sesudah diberikan perlakuan (*treatment*).

Hasil evaluasi datna teist masuk (pretost) dan tes akhair (posittest) pada kelas eksperimten menghasilkan rata-rata skor total pretest 39,5, sedangkan skor total posttest 81,5. Siswa yang memperoleh nilai tertinggi pada pre-test yaitu (ANP) dengan 60, tetapi pada saat post-test score (ANP) meningkat nilainya menjadi 80 dan nilai menjadi 20%, siswa yang mendapat nilai sedang yaitu (KF) dengan nilai 50, tetapi pada ujian nilai post test (KF) mendapat nilai 100, sehingga nilainya naik 50%, sedangkan siswa dengan nilai terendah mendapat nilai 20 yaitu (CF) , tetapi pada saat post test, (CF) meningkat menjadi 80, meningkat 60%.

Nilaih pretesit menunjukkan rata-reta 39,5 dan nilai postteyst menunjukkan rata-rata 81,5 kemampuan membaca petah kelas VI mengalami peningkatan sebesar 42%. Pemahaman siswa sebelum dan sesudah pengobatan dengan ular tangga, dari rata-rata 39,5 menjadi 81,5. Hal ini dapat diartikan berimplikasi pada penggunaan lingkungan permainan ular tangga.

Pengunaan mediia permainan ulaor tiangga menunjukkan pengaru yang signifikan terhadap kemampuan membaca siswia pada materi letak geografis negara ASEAN. Hal ini dibuktikan di kelas kontrol, ditemukan rata-rata nilai posttest semua sisway adalah 68,5. Pada kelas kontrol peneliti melakukan kegiatan belajar tanpa digunakan lingkungan maina ular tangga dalam arti peneliti menggunakan metode konvensional atau metode ceramah hanya untuk menjelaskan sosial. mempelajari materi hanya di buku mata pelajaran. Sedangkan pada kelas eksperimen terlihat bahwa rata-rata nilai postes siswa setelah diberi perlakuan didukung oleh media. permaigan ulair tanggia dengan nilai rata-ata dri keseluruhan siswa adalah 81,5. Oley karena itu, dari hasil penelitian yang dilakukan peneliti diketahui bahwa nilai posttest kelas eksperimeyn lebih tinggti dari nilai posttest kelas konytrol.

Tahap selanjutnya dilakukan uji normalitas data yang dipereleh *posttiest* pada kelhs eksperimnen signifikansinya 0,034 dan pada kelas kontrol signifikansinya 0,043. Dengan kaita lain disimpulkan bahwdata nilai *posttest* pada kekas ekcperimen dan kelap kontrol berdistribusi normal. Kemudian, hasil uji homogenitas menunjukka nilai signifikansi (Sig) adalah $0,688 \geq 0,05$ maka data *posttiest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dinyatakan homogen. Pada tahap berikutnya dilakukan pengujian

hipotesis dari perhitungan uji-t diperoleh nilai $t_{hitung} = 3,296 > t_{tabel} = 1,685$ berarti H_0 ditolak dan H_a diterima, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh antara kemampuan membaca peta peserta didik dengan menggunakan media permainan ular tangga pada mata pelajaran IPS.

Hal ini didukung oleh penelitian Ansori, et al (2020, p. 441) yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Mular Tangga Terhadap Pemahaman Konsap IPS Siswa". Penggunaan media pembelajaran di dalam kelas ternyata dapat mempengaruhi kualitas hasil belajar, termasuk pemahaman konsep siswa. Berdasarkan penelitian di SDNe Liangjulung iVI, terdapat kelemahan dalam peta pembelajaran, salah satunya terletak pada lingkungan belajar yang kurang dimanfaatkan. Kondisi tersebut membuat siswa kesulitan dalam membaca peta. Media ular tangga merupakan salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk mempelajari konsep kartu. Hasil analisis data menunjukkan bahwa keberhasilan belajar siswa pada pembelajaran kartu konsep ular tangga tergolong tinggi, sedangkan keberhasilan belajar siswa dengan lingkungan belajar konvensional tergolong rendah. dengan media tradisional.

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Afifah & Hartatik (2019, p. 209) yang berjudul "Media Permainan ular Tangga Terhadap Motivasi Belajar Pada Pelajaran Matematika Kelas II SD Kemala Bhayangkari 1 Surabaya". Rancangan penelitian menggunakan pretest design berupa one group pretest-posttest design. Teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner yang diberikan sebelum dan sesudah perlakuan, teknik data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dan Wilcoxon signed rank test. Hasil penelitian menunjukkan: (1) motivasi peserta didik sebelum penerapan lingkungan permainan ular tangga dengan kriteria kurang 53,09, (2) motivasi siswa setelah penerapan lingkungan permainan ular tangga dengan 75 kriteria baik, (3) hasil perhitungan dengan uji rangking uji bertanda Wilcosome menunjukkan nilai dari Asymp. karakter $0,100 < ; 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak, maka dapat disimpulkan bahwa terguunaan media permainan ular tangga berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa.

Berdasarkan hasil temuan tersebut penggunaan media permainan ular tangga di kelas VI SD Negeri 22 Palembang perlu diterapkan dalam pembelajaran khususnya pada mata pelajaran ilmu sosial tentang letak geografis negara-negara ASEAN. Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya, penggunaan lingkungan permainan ular tangga berpengaruh dan meningkatkan hasil belajar, motivasi belajar dan kemampuan membaca peta. Sehingga dalam penelitian ini penggunaan media permainan ular tangga berdampak pada membaca peta siswa VI. kelas IPS di SD Negeri 22 Palembang. Berdasarkan kelebihan dan kekurangan lingkungan permainan ular tangga yang dilakukan di kelas eksperimen, maka keunggulan lingkungan permainan ular tangga adalah: (1) meningkatkan antusiasme siswa untuk menggunakan lingkungan permainan ular tangga tersebut, (2) merangsang minat siswa untuk belajar melalui bermain, (3) memudahkan siswa mengenal letak geografis negara-negara ASEAN untuk dikenali. Dan kemudian kekurangan lingkungan permainan ular tangga adalah: (1) dapat menyebabkan kebosanan saat menunggu giliran untuk bermain, (2) siswa yang kurang paham dengan aturan dalam permainan dapat membuat keributan, (3) permainan ular tangga ini banyak memakan waktu dalam bermainnya.

KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan yang sudah dibahas diatas atau dari hasil yang telah dilakukan oleh peneliti Hal ini dapat berdasarkan penelitian yang dilakukan di SD Negeri 22 Palembang dengan judul "Pengaruh Permainan Ular Tangga Terhadap Kompetensi Peta Siswa Kelas VI SD Mata Pelajaran IPS". Dari hasil uji-t dapat disimpulkan bahwa penggunaan lingkungan bermain berliku dan tangga berpengaruh signifikan terhadap kemampuan membaca peta siswa kelas 6 SD mata pelajaran IPS. Uji hipotesis, $t_{hitung} = 3,296 > t_{tabel} = 1,685$ pada ukuran 38 (df 38) . Diberikan kriteria pengujian yaitu probabilitas $< ; 0,025$ maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak

sedangkan Ha diterima. Pengaruhb permainan ular tangga terhadap kemampuan membaca peta siswa IPS kelas VI SD.

DAFTAR RUJUKAN

- Abidin, Z., Bakhri, R., Nurjanah, E., & Ramadhan, G. (2021). Pengembangan Sikap Ecopreneurship Pada Pembelajaran IPS Dengan Media Sistem Aquaponik Melalui Project Based Learning. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 797.
- Afifah, N., & Hartatik, S. (2019). Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Terhadap Motivasi Belajar Pada Pelajaran Matematika Kelas II SD Kemala Bhayangkari 1 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Matematika, Sains dan Teknologi*, 209.
- Afrida, S. (2017). Meningkatkan Keterampilan Membaca Peta Melalui Permainan Pemilihan Kartu Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 028226 Binjai Timur Tahun Pelajaran 2016/2017. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 97.
- Ansori, Y., Lestari, M., & Rodiyana, R. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Ular Tangga Terhadap Pemahaman Konsep IPS Siswa. 441.
- Apriani, F. (2022). Pengembangan Media Ular Tangga Pembelajaran IPS Materi Negara ASEAN untuk Kelas VI SD.
- Firman, F., & Maisyarah, E. (2019). Media Permainan Ular Tangga, Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Di Sekolah Dasar. 4.
- 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. *Jurnal Kependidikan, Pembelajaran, dan Pengembangan*, 18.
- Khafid, S. (2008). Membaca Dan Melengkapi Peta Dasar Untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Dalam Memahami Materi Geografi Regional. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 121.
- Mawardi, M. (2008). Peningkatan Kemampuan Membaca Peta Melalui Pelatihan Melengkapi Peta Pada Siswa Kelas IX SMP Negeri 1 Rubaru Kabupaten Sumenep. 98.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suryana, D. (2021). *Pendidikan Anak Usia Dini Teori Dan Praktik Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Yaumi, M. (2018). *Media & Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group.