

## Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan Media *Snake and Ladders* Pada Minat Belajar IPAS Di Kelas IV SD

David Jeprianto✉, Universitas PGRI Madiun

Endang Sri Manuti, Universitas PGRI Madiun

Fauzatul Marufah Rohmanurmeta, Universitas PGRI Madiun

✉ [davidjeprianto@gmail.com](mailto:davidjeprianto@gmail.com)

**Abstract :** *This study aims to determine the effectiveness of using the Problem Based Learning (PBL) model combined with the Snake and Ladders game media in increasing the learning interest of elementary school students. The method used is a quasi-experimental design with a pretest-posttest control group. The research subjects consisted of two classes: an experimental class using the PBL model assisted by Snake and Ladders, and a control class using conventional learning methods. Data were collected through student learning interest questionnaires and observations during the learning process. Data analysis results showed a significant increase in learning interest in the experimental group compared to the control group. These findings indicate that the application of the PBL model supported by the Snake and Ladders media is effective in fostering students' learning interest. The use of interactive and enjoyable media can create a more engaging learning atmosphere and encourage active student participation. Therefore, this approach can be an innovative alternative in elementary school learning.*

**Keywords:** *Problem Based Learning, Snake and Ladders, learning interest, elementary school, learning media.*

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) yang dipadukan dengan media permainan *Snake and Ladders* dalam meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar. Metode yang digunakan adalah kuasi eksperimen dengan desain *posttest control*. Subjek penelitian terdiri dari dua kelas, yaitu kelas eksperimen yang menggunakan model PBL berbantuan *Snake and Ladders*, dan kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Data dikumpulkan melalui angket minat belajar siswa serta observasi selama proses pembelajaran. Hasil analisis data menunjukkan adanya peningkatan signifikan minat belajar pada kelompok eksperimen dibandingkan kelompok kontrol. Temuan ini menunjukkan bahwa penerapan model PBL yang didukung media *Snake and Ladders* efektif dalam menumbuhkan minat belajar siswa. Penggunaan media yang bersifat interaktif dan menyenangkan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan mendorong partisipasi aktif siswa. Oleh karena itu, pendekatan ini dapat menjadi alternatif inovatif dalam pembelajaran di sekolah dasar.

**Kata kunci:** *Problem Based Learning, Snake and Ladders, minat belajar, sekolah dasar, media pembelajaran.*



## PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan proses penyampaian ilmu pengetahuan oleh guru kepada siswa untuk membantu siswa dalam mencapai tujuan pendidikan. Dengan demikian, pembelajaran bertujuan untuk mengembangkan kemampuan intelektual, sikap, dan kompetensi siswa sesuai dengan kebutuhannya. Proses pembelajaran ini tidak dapat membantu guru menemukan informasi dari siswa yang dijelaskan hanya menggunakan materi pembelajaran sebagai alat bantu. Akan tetapi, di era globalisasi ini, di mana siswa dituntut untuk mampu memanfaatkan media pembelajaran dengan berbagai cara, media pembelajaran sangatlah penting untuk proses pembelajaran sebagai alat bantu yang digunakan siswa untuk menjelaskan materi pelajaran. Hubungan antara minat dan pendidikan sangatlah erat, ketika siswa semakin tertarik dengan suatu topik tertentu, maka mereka akan semakin ingin mempelajarinya, (Alkalah, 2019). Guru harus memiliki banyak ide bisnis untuk menginspirasi siswa. Beberapa bisnis ini termasuk menetapkan tujuan yang jelas untuk tugas, menggunakan berbagai topik dan tugas, menggunakan alat bantu visual untuk memberikan informasi, dan menggunakan simulasi.

Menurut Munandar (2023) Minat mengacu pada keinginan untuk belajar, tumbuh, atau memiliki sesuatu. Siswa akan belajar lebih efektif jika mereka termotivasi dengan cara yang menarik. Proses belajar adalah cara sederhana untuk memberikan pengetahuan dan keterampilan melalui instruksi, dan antusiasme siswa sangatlah penting. Menurut Irma Septiani (2020) Pembelajaran yang bermakna merupakan suatu kualitas yang dimiliki oleh siswa dan dapat dicirikan sebagai perwujudan dari kenyataan bahwa siswa mempunyai kemungkinan lebih tinggi dalam memahami konsep dibandingkan untuk memahami konsep lain, sebagaimana ditunjukkan dengan berpartisipasi pada suatu kegiatan tertentu.

Hasil penelitian ini bawasannya kurangnya minat belajar di sekolah dasar disebabkan oleh kesulitan mereka dalam memahami metode pengajaran dan materi pembelajaran yang cenderung monoton. Hal ini disebabkan oleh guru yang menggunakan metode yang kurang relevan, yaitu teknik ceramah tanpa menggunakan media apa pun. Contoh lainnya adalah banyaknya bacaan dan fenomena umum yang ada di seluruh dunia.

Tujuan dari pendidikan IPAS adalah agar siswa dapat mengembangkan kemampuan mengamati dan mengelola kejadian di sekitarnya, tetapi tetap memiliki kemampuan memecahkan masalah sesuai dengan kemampuannya. Oleh karena itu, diperlukan media yang mampu memberikan informasi kepada siswa, serta membantu siswa mengembangkan keterampilan memecahkan masalah. Agar siswa menjadi manusia yang berguna di masa depan, peran pendidik sebagai fasilitator membantu siswa untuk mengembangkan kemampuan belajar, komunikasi, dan bekerja sama. Menurut Devantari (2024) Pendidik juga memiliki kemampuan untuk memberikan keterampilan kreatif, aktif, dan mandiri kepada siswa sehingga mereka dapat memanfaatkannya dalam kehidupan sehari-hari. Terdapat beberapa kegiatan pembelajaran berkualitas tinggi yang berlangsung selama partisipasi aktif siswa dan guru selama proses pembelajaran. Namun, masih banyak masalah yang muncul selama kegiatan pembelajaran, khususnya selama proses pembelajaran IPAS.

Menurut Chabib et al (2017) Pendekatan bermain sambil belajar cukup populer di sekolah dasar karena siswa SD lebih nyaman dengan kegiatan belajar yang pada hakikatnya menghibur, sama halnya ketika kita bermain dan menggunakan benda konkret. Ini termasuk tahap operasional konkret di sekolah dasar, sehingga siswa masih mengembangkan kemampuan berpikirnya dengan menggunakan alat dan benda konkret. Guru juga telah menggunakan model pembelajaran seperti pembelajaran berbasis masalah dan pembelajaran berbasis proyek, dan lain sebagainya. Akan tetapi, model-model itu sendiri masih cukup tidak efisien, terutama dalam hal tentang pembelajaran berbasis masalah. Guru juga menggunakan media pendidikan untuk membuat siswa lebih terlibat, memotivasi mereka, dan mendorong mereka untuk belajar.

*Pembelajaran problem based learning (PBL)*, juga dikenal sebagai pembelajaran berbasis masalah, adalah salah satu model pendidikan yang mengkaji berbagai situasi secara autentik dan menarik dengan mendorong siswa untuk secara aktif memecahkan masalah tertentu melalui kegiatan atau latihan yang menghubungkan masalah dengan pengetahuan atau pemahaman yang dimiliki siswa (Kurniawati, 2022). Model ini sangat berguna karena dapat meningkatkan motivasi siswa dan mendorong mereka untuk lebih aktif dalam pembelajaran. Model ini juga meningkatkan keterampilan pencarian informasi dan prestasi akademik mereka. Kreativitas, organisasi sistematis, logika, keterampilan basis data, dan dengan latihan ini, siswa juga dapat meningkat.

Penggunaan model *problem based learning* lebih maksimal, Harus ada media pendidikan yang memudahkan siswa dalam belajar. Penggunaan metode pengajaran yang inovatif dan bervariasi serta penggunaan media pendidikan akan membantu guru dalam menyampaikan ilmu pengetahuan kepada siswa (RimahDani et al., 2023). Salah satu permainan yang dapat menarik minat, motivasi, keterampilan proses, dan kemampuan pemecahan masalah pada siswa adalah *Snakes and Ladders*. *Snakes and Ladders* merupakan salah satu permainan tradisional untuk anak-anak yang dimainkan oleh dua orang atau lebih (Maulida et al., 2023). Permainan ini berfungsi sebagai sumber daya pendidikan yang disesuaikan dengan karakteristik siswa. Tujuannya adalah untuk memfasilitasi pencapaian tujuan pembelajaran dan menyampaikan informasi yang relevan kepada siswa. Syifa & Rizal (2024) menjelaskan bahwa *Snakes and Ladders* dapat dipahami sebagai permainan yang berbentuk papan yang menjelaskan bahwa *Snakes and Ladders* Permainan ini seperti permainan papan dengan dadu yang menggerakkan benda di sekitar papan yang penuh dengan gambar ular dan tangga. Di setiap ruang, siswa akan menemukan pertanyaan yang terkait dengan materi yang diajarkan.

Manfaat utama permainan ini adalah membuat pembelajaran menjadi menyenangkan. Saat siswa belajar memecahkan masalah, permainan ini juga membantu mereka mengembangkan keterampilan logistik.

## **METODE**

Berdasarkan tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh yang diberikan oleh pembelajaran *problem based learning* berbantuan media *sneak and ledders* terhadap minat belajar pada materi Pelajaran IPAS SD, maka dalam pemilihan metode penelitian yang dipilih metode Pendekatan menggunakan pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif menurut Sugiyono (2019) berpendapat bahwa metode penelitian berkaitan dengan konsep positivisme, yaitu metode pengetahuan terukur, rasional, dan terstruktur yang memiliki kemampuan untuk menilai hipotesis yang telah diuji secara visual terhadap populasi atau sampel yang dimaksud. Karena penelitian ini menggunakan data berdasarkan penelitian aktual, diperlukan pendekatan kuantitatif. Desain yang diterapkan pada penelitian ini ialah *True Eksperimental Design* dengan jenis desain *Posttest-Only Control Group Design*. Dalam penelitian ini terdapat 2 kelas dengan kelas eksperimen dan kelas kontrol yang dipilih. Kelas eksperimen yang diberi perlakuan, sedangkan kelas kontrol yang tidak diberi perlakuan.

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Teguhan 2, Kecamatan Jiwan, Kabupaten Madiun dengan subjek penelitian peserta didik kelas kontrol pada kelas IV B dan kelas eksperimen pada kelas IV B digunakan sebagai populasi. Adapun objek penelitian ini yaitu ada atau tidak adanya pengaruh penerapan model pembelajaran *sneak and ledders* terhadap minat belajar pada materi Pelajaran IPAS siswa kelas IV guna untuk meningkatkan kualitas dan hasil belajar peserta didik di SDN Teguhan 2 .

Teknik analisis data dilakukan secara deksriptif dan inferensial. Analisis deskriptif meliputi mean, median, modus dan distribusin frekuensi. Analisis inferensial dilakukan dengan uji hipotesis dilakukan dengan uji t-test. Adapun pengujian hipotesis dilakukan dengan uji t-test untuk membandingkan sebelum dan sesudah adanya treatment atau

perlakuan. Pengujian ini menggunakan data yang telah didapatkan dari hasil belajar siswa melalui pengerjaan *posttest* setelah pembelajaran selesai.

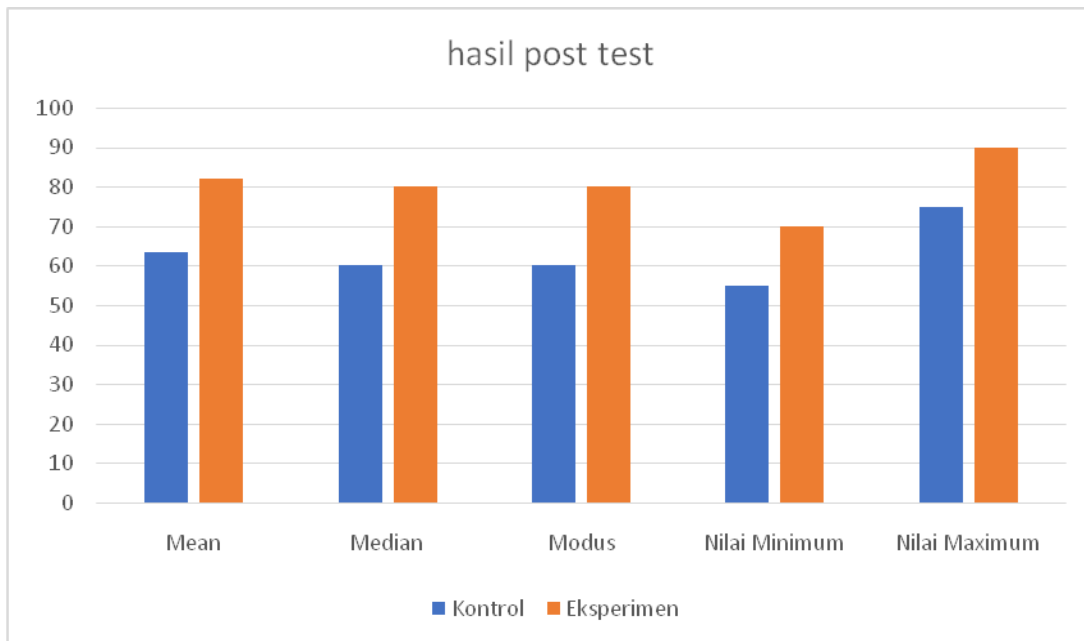
## HASIL PENELITIAN

Merupakan salah satu dari laporan yang memberikan gambaran data yang telah dilakukan. Uraian data yang disajikan adalah hasil sebuah penelitian dilakukan oleh peneliti. Hasil deskripsi ini membahas tentang Efektivitas penggunaan model pembelajaran *based learning* berbantuan media *Snakes and Ladders* pada minat belajar IPAS di kelas IV SD. Penelitian ini dilakukan di SDN Teguhan 02, kelas IVA kelas eksperimen yang memiliki 17 siswa serta kelas IVB kelas kontrol yang memiliki 17 siswa. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui kemampuan minat belajar siswa di kelas IVA dan IVB SDN 02 Teguhan. Selama proses pembelajaran di kelas eksperimen digunakan model *problem based learning* dengan berbantuan media *sneak and ledders*. Data mengenai minat belajar siswa diperoleh dari hasil post test di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berikut adalah hasil post test yang dilakukan di kelas eksperimen dan kontrol menggunakan IBM SPSS 25:

tabel 4. 1 Kelas Kontrol dan Eksperimen

Kelas	Kontrol	Eksperimen
Jumlah	1075	1390
Mean	63,24	81,88
Median	60	80
Modus	60	80
Standar Devinsi	5,574	5,925
Nilai Minimum	55	70
Nilai Maximum	75	90

Analisis statistik yang dilakukan dengan menggunakan IBM SPSS 25 menunjukkan kelas yang tidak diberikan perlakuan khusus ataupun kelas kontrol menghasilkan nilai mean 63,24, median 60, modus 60, standar deviasi 5,574, nilai minimum 55, nilai maximum 75. Jika merujuk pada kriteria ketuntasan minimal pada kelas IV sebesar 75, dapat dinyatakan maka hasil dari pelaksanaan post test kelas kontrol kurang memenuhi nilai kriteria ketuntasan minimal kelas IV. Sedangkan kelas diberikan perlakuan pembelajaran *problem based learning* dengan berbantuan media *sneak and ledders* ataupun kelas eksperimen menghasilkan nilai meanya 81,88, nilai median 80, nilai modus 80, standar deviasi 5,925, nilai minimum 70 dan nilai maximum 90. Nilai kemampuan berfikir kritis siswa cenderung naik dengan perolehan nilai rata - rata 80. Apabila merujuk pada kategori kriteria ketuntasan minimal dengan nilai 75, siswa kelas eksperimen sudah memenuhi ataupun mencapai kriteria tersebut.



Gambar 4. 1 Hasil Post test

Berdasarkan data di atas, terlihat bahwa siswa mengalami peningkatan setelah menggunakan paradigma model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media *sneak and ledders* pada minat belajar siswa.

#### A. Hasil Pengujian Hipotesis

##### 1. Uji Normalitas

Uji data sampel berdistribusi normal atau tidak, sedangkan untuk mengetahui hal tersebut digunakan uji normalitas. Penelitian ini ditentukan dengan menggunakan uji normalitas dengan uji *Shapiro-wilk* dengan signifikan  $\alpha = 0,05$ . Kriteria dalam uji normalitas ini jika sig. (p-value)  $> 0,05$  maka data berdistribusi normal, sedangkan jika sig. (p-value)  $< 0,05$  maka data tidak berdistribusi normal. Uji normalitas ini menggunakan IBM SPSS 25 dengan mengambil data siswa kelas IV SD Negeri 02 teguhan. Kelas eksperimen ada 17 siswa, kelas kontrol ada 17 siswa. Berdasarkan hasil uji normalitas untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol, berikut ini adalah hasil tabelnya.

**tabel 4. 2 Uji Normalitas**

Tests of Normality							
	Kelas	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
		Statisti c	df	Sig.	Statisti c	Df	Sig.
nilai kelas	Kontrol	,249	17	,006	,907	17	17,089
	Eksperimen	,206	17	,055	,917	17	17,129

##### a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan dari tabel output uji normalitas shapiro-wilk Nilai signifikan kelas eksperimen dapat dilihat 0,129 dan nilai signifikan kelas kelas kontrol 0,089 . kedua nilai tersebut  $> 0,05$  sehingga dapat disimpulkan bahwa kedua data tersebut

berdistribusi normal. Hasil kedua data tersebut memenuhi asumsi normalitas, sehingga bisa dilakukan uji selanjutnya.

## 2. Uji Homogenitas

Uji ini adalah salah satu langkah penting dalam analisis statistik yang digunakan untuk mengetahui apakah dua atau lebih kelompok data memiliki varians yang sama atau tidak. Dalam konteks ini, uji tersebut dilakukan untuk memastikan varians dari kedua sampel yang diteliti berada dalam kondisi yang homogen, yaitu memiliki kesamaan dalam penyebaran datanya. Uji Homogenitas ini untuk mengetahui varian kedua sampel itu homogen atau tidak. Peneliti melakukan uji homogenitas pada siswa kelas IV SD Negeri 02 teguhan dengan 17 siswa pada kelas A untuk kelas eksperimen dan 17 siswa pada kelas B untuk kelas kontrol. Uji homogenitas pada penelitian ini menggunakan uji *Levene statistic* dengan signifikansi  $\alpha = 0,05$  kriteria dalam uji homogenitas ini yaitu jika sig. (p-value)  $> 0,05$  maka homogen, sedangkan jika sig. (p-value)  $< 0,05$  maka data tidak homogen. Berikut adalah uji homogenitas data hasil posttest kemampuan minat belajar siswa menggunakan SPSS 25.

**tabel 4. 3 Uji Homogenitas**

<b>Test of Homogeneity of Variances</b>					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
nilai kelas	Based on Mean	,001	1	32	,976
	Based on Median	,000	1	32	1,000
	Based on Median and with adjusted df	,00	1	31,101	1,000
	Based on trimmed mean	,000	1	32	,996

Berdasarkan hasil tabel keluaran uji homogenitas, dapat dilihat nilai signifikansi sebesar 0,996. Nilai ini  $> 0,05$  sehingga disimpulkan bahwa data diperoleh bersifat homogen. Data tersebut memenuhi salah satu syarat penting untuk dilakukan analisis, sehingga dapat dilakukan pengujian selanjutnya.

## 3. Uji Hipotesis

Uji hipotesis merupakan salah satu jenis uji normalitas dan homogenitas yang dilakukan dan menunjukkan data cukup untuk melakukan uji hipotesis. Uji hipotesis digunakan untuk menentukan apakah ada perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok berdasarkan analisis rata-rata. Uji hipotesis dalam penelitian ini berupa uji t (*independent sample t-test*) dengan signifikan  $\alpha = 0,05$  kriteria dalam uji hipotesis ini yaitu jika p-value  $< 0,05$  maka hasil uji dinyatakan signifikan, yang berarti terdapat perbedaan yang nyata antara dua kelompok yang diuji sehingga Hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesis alternatif ( $H_1$ ) diterima. Sebaliknya, jika p-value  $> 0,05$  maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan sehingga Hipotesis nol ( $H_0$ ) diterima dan hipotesis alternatif ( $H_1$ ) ditolak. Adapun hasil uji hipotesis sebagai berikut.

**tabel 4. 4 Uji Hipotesis**

		Independent Samples Test								
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
nilai kelas	Equal variances assumed	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
	Equal variances assumed	,001	,976	-	32	,000	-	1,973	-	-
				8,944			17,647		21,666	13,628
	Equal variances not assumed			-	31	,000	-	1,973	-	-
				8,944	,81		17,647		21,667	13,628

Berdasarkan dari hasil tabel output uji hipotesis diketahui bahwa nilai signifikan berjumlah 0,00 lebih kecil dari batas signifikan 0,05, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan. Maka keputusan uji hipotesis ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesis alternatif ( $H_1$ ) diterima. Dengan ini terdapat tentang Efektivitas penggunaan model pembelajaran besed learning berbantuan media *Snakes and Ladders* pada minat belajara IPAS dikelas IV SD.

**PEMBAHASAN**

Pada observasi awal diketahui bahwa dalam pembejalaran IPAS kelas IV SDN Teguhan 2 merupakan pembelajaran yang cukup membosankan bagi siswa sehingga kurangnya minat belajar siswa. Maka dalam penelitian ini, menyajikan penelitian tentang Efektivitas penggunaan model pembelajaran besed learning berbantuan media *Snakes and Ladders* pada minat belajara IPAS dikelas IV SD. yang diharapkan dapat memberikan solusi pada permasalahan yang terjadi.

Peneliti melakukan penelitian pada tanggal 28 mei 2025 di kelas IV SDN Teguhan 2. Terlebih dahulu peneliti melakukan kegiatan penelitian pada kelas IV B yang menjadi sampel kelas kontrol, kemudian peneliti melanjutkan penelitian pada kelas IV A yang menjadi sampel kelas eksperimen dengan diberikan perlakuan tentang penggunaan model pembelajaran besed learning berbantuan media *Snakes and Ladders* pada minat belajara IPAS dikelas IV SD. Setelah peneliti memberi perlakuan selanjutnya siswa diberi soal posstest agar bisa mengukur kemampuan minat belajar pada siswa. Hasil penelitian yang telah dilakukan tersebut akan disusun dan dianalisa dengan tujuan untuk mengetahui hipotesis yang telah diajukan untuk membuktikan ada tidaknya pengaruh tentang

penggunaan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media *Snakes and Ladders* pada minat belajar IPAS dikelas IV SD, dengan melakukan uji normalitas, homogenitas dan uji hipotesis.

Penelitian dilakukan pada siswa kelas IV SDN Teguhan 2 dengan jumlah sampel yang digunakan 34 siswa dan terbagi menjadi 2 kelas yaitu kelas IVA sebagai kelas eksperimen dan IVB sebagai kelas kontrol. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan bentuk penelitian eksperimen. Fokus pada penelitian ini untuk mengetahui pengaruh tentang Efektivitas penggunaan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media *Snakes and Ladders* pada minat belajar IPAS dikelas IV SD.

Penggunaan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media *Snakes and Ladders* pada minat belajar IPAS dikelas IV SD, bertujuan semua siswa dapat aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran serta terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Selain itu membuat suasana kelas yang menyenangkan sehingga dapat menghilangkan anggapan pembelajaran IPAS itu membosankan. Hasilnya, siswa lebih bersemangat untuk mengikuti pembelajaran dan memotivasi siswa untuk belajar. Hal tersebut dapat dilihat dengan nilai hasil *post test* siswa kelas eksperimen yang diperoleh dari penelitian yang telah dilakukan. Pada penelitian kelas eksperimen yang diberi perlakuan menggunakan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media *Snakes and Ladders* pada minat belajar IPAS dikelas IV SD, siswa memperoleh nilai minimum 70 dan maksimum 90. Hal ini tentu menjadi hasil sangat baik jika dibandingkan pada kelas kontrol yang memperoleh nilai minimum 55 dan maksimum 75.

Berdasarkan hasil analisis deskriptif yang dilakukan oleh penelitian, data yang diperoleh mean kelas eksperimen dan kontrol yaitu 81,88 dan 63,24. Hasil data tersebut terdapat perbedaan hasil tes minat belajar siswa kelas IV SDN Teguhan 2. Berdasarkan hasil uji normalitas *shapiro-wilk* yang dilakukan menunjukkan hasil nilai signifikan dari kelas eksperimen sebesar 0,129 dan nilai signifikan kelas kontrol 0,089. Kedua nilai tersebut  $> 0,05$  sehingga dapat disimpulkan bahwa kedua data tersebut berdistribusi normal.

Kemudian dalam tes selanjutnya yaitu pada uji homogenitas, menunjukkan hasil uji homogenitas dapat diketahui bahwa terdapat pengaruh tentang Efektivitas penggunaan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media *Snakes and Ladders* pada minat belajar IPAS dikelas IV SD. Setelah dilakukannya pengolahan data hasil penelitian, secara umum penelitian ini menunjukkan bahwa tentang Efektivitas penggunaan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media *Snakes and Ladders* pada minat belajar IPAS dikelas IV SD, dapat memberi pengaruh pada kemampuan minat belajar pada siswa.

Setelah diberikannya perlakuan pada kelas eksperimen dengan menerapkan model pembelajaran *problem based learning* dengan berbantuan media *snakes and ladders* menunjukkan bahwa terdapat perbedaan setelah diberikannya perlakuan tersebut yang dibuktikan bahwa Hipotesis alternatif ( $H_1$ ) diterima.

Berdasarkan Hasil penelitian yang dilakukan oleh Isabela (2021) menyebutkan bahwa keterampilan komunikasi siswa meningkat secara signifikan. Pada kondisi awal, siswa memiliki tingkat ketuntasan bicara rata-rata 63% dan tingkat ketuntasan kelas 40%. Tingkat ketuntasan klasikal 60%, dan rata-rata nilai meningkat pada Siklus I yaitu 72%. Pada Siklus II, nilai ketuntasan bicara siswa meningkat menjadi 75%, dan persentase keberhasilan klasikal meningkat menjadi 80%.

Nilai rata - rata siswa setelah adanya perlakuan menggunakan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media *snakes and ladders* terhadap minat belajar siswa kelas IV SDN Teguhan 2 semakin meningkat, yang mana pada kelas kontrol hanya mendapatkan rata - rata 63,24 kemudian dikelas eksperimen berubah menjadi 81,88

Apabila merujuk pada uji hipotesis didalam penelitian menunjukkan bahwa  $H_0$  tidak ada pengaruh dalam model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media *snakes and ladders* terhadap minat belajar siswa kelas IV SDN Teguhan 2 dan  $H_1$  ada pengaruh

pada pembelajaran *problem based learning* berbantuan media *sneak and ledders* terhadap minat belajar siswa kelas IV SDN Teguhan 2.

## SIMPULAN

Berdasarkan pembahasan melalui data pada dan bab sebelumnya, bisa disimpulkan bahwa ada pengaruh pada pembelajaran *problem based learning* berbantuan media *sneak and ledders* pada minat belajar siswa kelas IV SDN Teguhan 2. Hal ini dapat dibuktikan bahwa nilai posttest pada kelas kontrol memiliki rata – rata 63, 24 sedangkan nilai posttest pada kelas eksperimen memiliki rata- rata 81,76

## DAFTAR PUSTAKA

1. Alkalah, C. (2019). *Ice Breaking*. 19(5), 1–23.
2. Chabib, M., Djatmika, E. T., & Kuswandi, D. (2017). Efektivitas Pengembangan Media. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengetahuan*, 2(2), 910–918.
3. Devantari, N. M. A. V., Wiyasa, I. K. N., & Wulandari, I. G. A. A. (2024). Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Berbasis Problem Based Learning Efektif Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Perubahan Wujud Benda Kelas Iv Sd. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran (JRPP)*, 7(1), 1520–1527.
4. Irma Septiani, Albertus Djoko Lesmono, & Arif Harimukti. (2020). Analisis Minat Belajar Siswa Menggunakan Model Problem Based Learning Dengan Pendekatan Stem Pada Materi Vektor Di Kelas X Mipa 3 Sman 2 Jember. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 9(Vol 9 No 2 (2020): Jurnal Pembelajaran Fisika (JPF) Universitas Jember), 64–70.
5. Isabela. (2021). Journal of lesson study and teacher education ( JLSTE ). *Pwmjateng*, 1, 31–38.
6. Kurniawati, E. (2022). Pembelajaran Berkarakteristik Inovatif Abad 21 pada Materi Kemandirian Karir Peserta didik dengan Metode Pembelajaran Berbasis Masalah (Pbl) di SMK Negeri 1 Adiwerna Tegal. *Cakrawala: Jurnal Pendidikan*, 9300(1), 113–118. <https://doi.org/10.24905/cakrawala.vi0.173>
7. Maulida, R. H., Chaerudin, D. R., Widyastuti, T., & Supriyanto, I. (2023). Snakes And Ladders Game As An Alternative Dental Health Counseling For Elementary School Students. *Jurnal Terapi Gigi Dan Mulut*, 2(2), 60–67. <https://doi.org/10.34011/jtgm.v2i2.1399>
8. Munandar, H., & Siswa, M. B. (2023). *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Volume 4 , Nomor 2 Oktober 2023 EFEKTIVITAS MEDIA FAIRTALE POP UP BOOK TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA PADA TEMA 3 KELAS IV SDN ATONG MONTASIK*. 4(2), 1–12.
9. RimahDani, D. E., Shaleh, S., & Nurlaeli, N. (2023). Variasi Metode Dan Media Pembelajaran Dalam Kegiatan Belajar Mengajar. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(1), 372. <https://doi.org/10.35931/am.v7i1.1829>
10. Syifa, H. F., & Rizal, B. T. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Permainan Ular Tangga terhadap Minat Belajar PJOK Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(3), 1644–1652. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i3.1180>
11. Sugiyono. (2015). *Buku Metode Penelitian Sugiyono 2019*.