

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN
ULAR TANGGA BERBASIS DIGITAL TERHADAP
PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA
PELAJARAN BAHASA INDONESIA DI KELAS IV SDN 134
REJANG LEBONG**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Syarat-Syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana (S1)
Dalam Ilmu Tarbiyah



OLEH

**SUTRI BERLIAN
21591203**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP
2025**

PENGAJUAN SKRIPSI

Hal :Pengajuan Skripsi

Kepada

Yth.Ketua Program Studi

di-Curup

Assalamu'alaikumWarahmatullahi Wabarakatuh

Setelah mengadakan pemeriksaan dan perbaikan seperlunya maka kami berpendapat bahwa skripsi saudara mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah IAIN Curup yang berjudul: **"PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA BERBASIS DIGITAL TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA DI KELAS IV SDN 134 REJANG LEBONG"**, sudah dapat diajukan dalam munaqosah Skripsi Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.

Demikian permohonan ini kami ajukan. Terimakasih

Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Curup, 25 Agustus 2025

Pembimbing I,



Dr.Aida Rahmi Nasution,M.Pd.I

NIP.198412092011012009

Pembimbing II,



Muksal Mina Putra,M.Pd

NIP.198704032018011001

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Sutri Berlian

NIM : 21591203

Falkultas : Tarbiyah

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Judul Skripsi :PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR
TANGGA BERBASIS DIGITAL TERHADAP PENINGKATAN HASIL
BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA
DI KELAS IV SDN 134 REJANG LEBONG

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini bukan merupakan karya yang pernah diajukan orang lain untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan penulis juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali secara tertulis diajukan atau menjadi rujukan dalam naskah ini dan disebutkan dalam referensi. Apabila kemudian terbukti pernyataan ini tidak benar, saya bersedia menerima hukuman atau sanksi dengan pearturan yang berlaku.

Demikian pemyataan ini saya buat dengan sebenarnya, semoga dapat dipergunakan sebagai semestinya.

Curup, 25 Agustus 2025



METERAI
TEMPEL
Z8GVKX426535187
Sutri Berlian
NIM.21591203



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP
FAKULTAS TARBIYAH**

Jalan : Dr. AK Gani No; 01 PO 108 Tlp (0732) 21010 -21759 Fax 21010
Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: admin@iaincurup.ac.id Kode Pos 39119

PENGESAHAN SKRIPSI MAHASISWA

Nomor: 1970 /In.34/FT/PP.00.9/07/2025

Nama : Sutri Berlian
NIM : 21591203
Fakultas : Tarbiyah
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul : Pengaruh Penggunaan media pembelajaran ular tangga berbasis digital terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia di kelas IV SDN 134 Rejang Lebong
Telah di munaqasahkan dalam sidang terbuka Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup, pada :

Hari/ Tanggal : Senin, 1 September 2025
Pukul : 13.30-15.00 WIB
Tempat : Ruang 3 Gedung Munaqasah Fakultas Tarbiyah

Dan telah diterima untuk melengkapi sebagai syarat-syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam bidang Tarbiyah.

TIM PENGUJI

Ketua,

Sekretaris,

Muksal Mina Putra, M.Pd
NIP. 198704020180110001

Dr. Aida Rahmi Nasution, M.Pd.I
NIP.198412092011012009

Penguji I,

Penguji II,

Dr. Abdul Rahman, S.Ag., M.Pd.I
NIP. 197207042000032002

Fevi Rahmadeni, M.Pd
NIP. 199402172019032016

Mengetahui
Dekan
Dr. Sutarto, S.Ag., M.Pd
NIP. 197409212000031003

KATA PENGANTAR

Assalamuallaikum Wr.Wb

Alhamdulillah, segala puji hanya milik Allah SWT karena berkat rahmat dan hidayah-Nya yang senantiasa selalu dicurahkan kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian dan penulisan skripsi yang berjudul “Pengaruh penggunaan media pembelajaran ular tangga berbasis digital terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas IV SDN 134 Rejang Lebong”. Shalawat serta salam semoga selalu tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW yang mana beliau lah menjadi panutan kita sampai akhir zaman.

Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis menyadari banyak mendapat dorongan dan bantuan dari berbagai pihak, yang merupakan pengalaman yang tidak dapat diukur secara materi, namun dapat membukakan mata penulis dalam menyelesaikan skripsi ini dengan tepat waktu. Oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Idi Warsah, M, Pd.I selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.
2. Bapak Prof. Dr. Yusefri, M. Ag selaku Wakil Rektor I, Bapak Dr. M. Istan M. E. I selaku Wakil Rektor II, Bapak Dr.H. Nelson, S, Ag M.Pd.I selaku Wakil Rektor III Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.
3. Bapak Dr. Sutarto, S, Ag selaku Dekan Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.
4. Bapak Agus Riyan Oktori, M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.
5. Bapak Dr.M. Taqiyuddin, M.Pd. I selaku Pembimbing Akademik.
6. Ibu Dr. Aida Rahmi Nasution, M.Pd. I selaku pembimbing I dan Bapak Muksal Mina Putra, M.pd selaku pembimbing II.
7. Bapak dan Ibu Dosen sebagai pengajar PGMI yang telah memberikan ilmu dan bimbingan sejak awal hingga akhir perkuliahan.

8. Ibu Ramlah syuib Kepala Sekolah, dewan Guru dan siswa/i kelas IV SDN 134 Rejang Lebong yang telah mengizinkan dan membantu penulis, melalui penelitian untuk menyelesaikan skripsi.

Dengan segala kerendahan hati penulis berdoa semoga Allah SWT senantiasa membalas semua kebaikan mereka. Penulis menyadari bahwa menyusun skripsi ini masih jauh dari kata sempurna penulis mengharapkan kritik dan saran dari pihak manapun guna untuk menyempurnakannya. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis ,pembaca,Institusi pendidikan dan masyarakat luas.

Wasalamualaikum wr.wb

Curup agustus 2025

Penulis

Sutri Berlian

NIM 21591203

MOTTO

Allah Tidak Akan Membebani seseorang melainkan dengan sesuai
kesanggupannya

(Q. S. Al-Baqarah:286)

Dan Bersabarlah Kamu, Sesungguhnya Janji Allah itu benar

(Q.S. Ar-Rum:60)

PERSEMBAHAN

Puji syukur keada Allah SWT atas karunia yang telah memberikan kemudahan dan kelancaran sehingga pada akhirnya skripsi ini dapat terselesaikan dengan tepat waktu. Skripsi ini saya persembahkan untuk orang-orang yang berjasa, mendukung, dan selalu memberi motivasi serta menjadi penyemangat, sehingga penulis menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Dengan penuh rasa hormat dan trimakasih saya sampaikan kepada :

1. Dengan Penuh kerendahan hati dan rasa Syukur yang tiada terhingga kepada Allah SWT, karya ini kupersembahkan kepada kedua orang tuaku tercinta, untuk bapakku bapak waluyo yang tak pernah lelah bekerja, mengajarkan arti tanggung jawab dan keteguhan hati. Untuk mamaku mamak Nur'aini yang selalu membalut lelahku dengan doa yang tak pernah putus dan kasih sayang yang berkepanjangan, yang setiap tetes air matanya menjadi saksi perjuanganku, trimakasih atas semua pengorbanan yang tak akan pernah terbalas, atas doa yang selalu megiringi langkahku bahkan sebelum aku memintannya, atas senyuman yang menjadi alasan aku untuk terus berusaha dan berjuang, segala pencapaian ini adalah buah dari kesabaran, cinta, dan kerja keras kalian. Semoga skripsi ini menjadi persembahan kecil yang mampu membalas, meski tak sebanding dengan segala kebaikan dan kasih sayang yang telah kalian curahkan sejak aku terlahir ke dunia, semoga Allah membalas setiap pengorbanan bapak dan mamak dengan kesehatan, kebahagiaan, umur panjang dan keberkahan yang tiada henti sekali trimakasih bapak mamak yang selalu ada untukku.
2. Trimakasih kepada adikku Melinda Fardiyanti dan kedua ayukku Desi Novitasari dan Yeni Oktavianti yang telah memberikan semangat, dan motivasi yang kuat mengerjakan tugas akhir ini agar bisa lulus tepat waktu, tak banyak yang dapat penulis ungkapkan trimakasih sampai saat ini masih menjadi bagian versi terbaik.

3. Kepada seseorang yang tak kalah penting kehadirannya, Dimas Gilang Saputra. Terimakasih telah menjadi bagian dari perjalanan penulisan karya ini yang telah berkontribusi banyak baik dalam materi, waktu, dan semangat kepada penulis. Dan motivasi untuk pantang menyerah, Semoga Allah selalu memberi keberkahan dalam segala hal yang kita lalui.
4. Terimakasih untuk keluarga besarku terimakasih atas motivasi, dukungan dan semangat yang kalian berikan.
5. Terimakasih untuk sahabatku sinta, witri, yuni, hana, deri, elsa, mega, ayu, diana yang menemani dari semester pertama hingga hingga memberi semangat di semester akhir ini.
6. Terimakasih kepada ibu Dr. Aida Rahmi Nasution, M.Pd. I dan Bapak Muksal Mina Putra, M.Pd. selaku dosen pembimbing yang bukan hanya membimbing secara akademik, tetapi juga menjadi pengarah penyemangat, dan motivator yang luar biasa. Terima kasih yang sebesar-besarnya atas waktu, kesabaran, dan perhatian yang bapak ibu berikan selama proses penulisan skripsi, tanpa dukungan bapak dan ibu mungkin skripsi ini belum bisa selesai. Setiap nasehat dan motivasi dari bapak dan ibu selalu menjadi penyemangat saat penulis merasa leleh. Terimakasih telah mempermudah setiap proses penyelesaian skripsi ini, semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan kesehatan, keberkahan, serta balasan terbaik untuk setia kebaikan yang bapak dan ibu berikan.
7. Teman teman angkatan 2021 terkhusus PGMI F, terimakasih telah memberikan bantuan waktu, tenaga dan semangat selama masah perkuliahan, semoga Allah SWT senantiasa memberi kemudah dan kesuksesan untuk kita semua.
8. Terimakasih untuk orang-orang baik, yang tidak bisa penulis sebutkan namanya satu persatu. Trimakasih telah membatu dan mempermudah penulis dalam proses penyelesaian skripsi ini.
9. Almamater IAIN Curup . Terimakasih telah menjadi tempat menimbah ilmu dan menambah pengalaman.

ABSTRAK

Sutri Berlian NIM. 21591203 " **Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis Digital Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas IV SDN 134 Rejang Lebong**", Skripsi pada program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah IAIN Curup, Penelitian ini dilatar belakangi adanya hasil belajar siswa yang masih rendah karena pembelajaran yang diterapkan pada guru. Oleh karena itu peneliti menerapkan media pembelajaran ular tangga berbasis digital sebagai solusi dari permasalahan tersebut. Penelitian ini dilakukan kepada siswa kelas IV SDN 134 Rejang Lebong, penelitian ini bertujuan; 1) Bagaimana hasil belajar siswa sebelum Penggunaan Media Ular Tangga berbasis digital pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV SDN 134 Rejang Lebong ? 2) Bagaimana hasil belajar siswa setelah penggunaan media ular tangga berbasis digital pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV SDN 134 Rejang Lebong ? 3) apakah terdapat pengaruh media pembelajaran ular tangga berbasis digital pada mata pelajaran bahasa indonesia di kelas IV SDN 134 Rejang Lebong.

Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif *pre eksperimental* dengan jenis *One Group Pretest Posttest Design* Penelitian dilakukan di kelas empat , dengan jumlah siswa sebanyak 23 orang. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, tes, dan dokumentasi, secara teknik analisis data dilakukan dengan uji normalitas, uji hipotesis *paired sample t-test*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa; 1) hasil belajar sebelum menggunakan media pembelajaran ular tangga berbasis digital rata-rata sebesar 51,52 dengan skor minimum 30 dan skor maksimum 75. 2) setelah menggunakan menggunakan media pembelajaran ular tangga berbasis digital rata-rata skor minimum 70 dan skor maksimum 90. 3) hal tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran ular tangga berbasis digital berpengaruh terhadap terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN 134 Rejang Lebong, berdasarkan Uji hipotesis *Uji Paired sample t-test* diketahui nilai sig. (sig.2-tailed) adalah sebesar $0,000 \leq 0,005$, maka H_0 ditolak H_a diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan rata-rata antara hasil belajar *pretest-posttest* yang artinya ada pengaruh media pembelajaran bahasa indonesia kelas IV SDN 134 Rejang Lebong.

Kata kunci:Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis Digital, Bahasa Indonesia.

DAFTAR ISI

PENGAJUAN SKRIPSI	i
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
MOTTO	6
PERSEMBAHAN	7
ABSTRAK	9
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR GRAFIK	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB 1 PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	8
C. Batasan Masalah.....	8
D. Rumusan masalah	9
E. Tujuan Penelitian	9

F. Manfaat Penelitian	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori	12
B. Kajian Penelitian yang Relevan	32
C. Kerangka Berfikir.....	35
D. Hipotesis Penelitian	36
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis dan Desain Penelitian.....	37
B. Waktu dan tempat Penelitian	38
C. Populasi dan Sampel Penelitian	39
D. Variabel Penelitian	40
E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	41
F. Uji coba instrumen	45
G. Teknik Analisis Data	59
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Gambaran Umum Objek Penelitian	62
B. Hasil Penelitian	67
Deskripsi Data.....	67
1. Pengujian prasyarat Analisis	72
2. Pengujian Hipotesis.....	73
3. Rekapitulasi Hasil Penelitian	74
C. Pembahasan	75
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	79
B. Saran.....	79
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	38
Tabel 3.2	40
Tabel 3.3	42
Tabel 3.4	45
Tabel 3.5	46
Tabel 3.6	49
Tabel 3.7	50
Tabel 3.8	51
Tabel 3.9	52
Tabel 3.10	53
Tabel 3.11	54
Tabel 3.12	55
Tabel 3.13	57
Tabel 3.14	57
Tabel 4.1	61
Tabel 4.2	63
Tabel 4.3	65
Tabel 4.4	67
Tabel 4.5	69

Tabel 4.6.....	72
Tabel 4.7.....	73

DAFTAR GRAFIK

Grafik 4.1	69
------------------	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Data awal kelas eksperimen	83
Lampiran 2 Nilai posttest kelas IV B.....	84
Lampiran 3 Modul ajar.....	85
Lampiran 4 Kisi-Kisi instrumen.....	86
Lampiran 5 Data Uji Reabilitas.....	89
Lampiran 6 Uji Tingkat kesukaran.....	90
Lampiran 7 Uji daya beda	91
Lampiran 8 Hasil Uji Normalitas	92
Lampiran 9 Hasil Uji T-test	92
Lampiran 10 Surat izin penelitian	93
Lampiran 11 Surat keterangan Penelitian	94
Lampiran 12 Surat Pernyataan Validasi	95
Lampiran 13 SK Pembimbing.....	97
Lampiran 14 Soal Pretest dan Posttest	98
Lampiran 15 Hasil Nilai Pretest	102
Lampiran 16 Hasil Nilai Posttest	110
Lampiran 17 Dokumentasi	118

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan Latihan bagi peranannya dimasa yang akan datang. Pendidikan ialah proses perubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan. Dengan demikian, pendidikan yang baik harus menciptakan lingkungan belajar yang aman dan menyenangkan, serta mendukung perkembangan sosial dan emosional siswa.¹

Pendidikan bagaikan fondasi yang menopang kemajuan bangsa dan generasi muda. Kemajuan suatu bangsa dapat diukur melalui kualitas pendidikannya. Kualitas pendidikan yang baik dapat menciptakan generasi penerus yang cerdas, berkompeten, dan berkarakter Pendidikan di Indonesia saat ini dikondisikan untuk menghadapi era pembelajaran abad 21 dimana proses pendidikan dilakukan dengan mengintegrasikan penggunaan teknologi.

Al-Qur'an dalam surah al-Mujadalah Ayat 11 Menyatakan Bahwa:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا

فَانشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ ۚ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ

Artinya: Hai orang-orang beriman apabila dikatakan kepadamu:

¹ Parulian Siregar et al., "Peningkatan Literasi Terhadap Pendidikan Sekolah Dasar Di Lubuk Torop," *Pengertian: Jurnal Pendidikan Indonesia (PJPI)* 2, no. 1 (2024): 153–70, <https://ejournal.lapad.id/index.php/PJPI/article/view/608>.

*"Berlapang lapanglah dalam majlis", maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan: "Berdirilah kamu", maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah Maha Mengetahui apa yang kamu kerjakan."*²

Makna dari ayat di atas seseorang yang beriman dan memiliki ilmu maka akan diangkat derajatnya di sisi Allah. Pentingnya menuntut ilmu menuntut manusia berkewajiban mempelajari ilmu secara sadar baik ilmu di bidang akademis maupun non akademis. Ilmu yang dipelajari secara seimbang akan membentuk manusia yang memiliki akhlak terpuji dan kemampuan intelektual yang baik. Upaya membentuk generasi berintelektual dan berakhlak mulia dapat dilakukan dalam proses belajar. Dua unsur yang sangat penting dalam proses pembelajaran yaitu metode mengajar dan media pembelajaran.³

Dengan pendidikan orang akan mampu untuk menata masa depan dengan bijaksana, dan dapat berfikir lebih kritis dalam memecahkan suatu masalah yang terjadi didalam kehidupannya. dengan kita mengerti tentang pendidikan, maka kita akan mampu untuk membantu pemerintah untuk menciptakan suatu lapangan pekerjaan sehingga tidak banyak pengangguran yang ada di Indonesia. begitu banyak hal penting yang didapat dari kita mengetahui makna pentingnya pendidikan tersebut. Oleh karena itu,

² "Terjemahan dan Tafsir Quran surah Al-Mujadalah ayat 11 dalam Bahasa Indonesia," accessed June 17, 2025, <https://quranweb.id/58/11/>.

³ Cahyadi Ani, *Pengembangan Media Dan Sumber Belajar: Teori Dan Prosedur*, 2019, <https://idr.uin-antasari.ac.id/16140/>.

hendaknya kita mulai menyadari betapa pentingnya pendidikan tersebut bagi kelangsungan masa depan kita. dan kita sebagai manusia terpelajar hendaknya mau memahami betul hal tersebut. adapun pengertian, fungsi, dan macam - macam pendidikan itu sendiri.⁴

Salah satu mata Pelajaran yang memiliki peran penting dalam meningkatkan kemampuan berkomunikasi membantu siswa menyampaikan ide, gagasan, dan perasaan secara jelas, efektif, dan sopan baik secara lisan maupun tulisan yaitu Pelajaran Bahasa Indonesia.⁵ Menurut Rohana Bahasa Indonesia adalah bahasa nasional bangsa Indonesia. Pembelajaran Bahasa Indonesia bertujuan untuk mengembangkan keterampilan berbahasa yaitu membaca, menulis, menyimak, dan berbicara. Agar mempermudah dalam mencapai tujuan tersebut menurut Oktaviani & Nursalim perlu menerapkan 4 (empat) prinsip pembelajaran bahasa Indonesia, prinsip konseptual, prinsip integrative, prinsip fungsional, dan prinsip apresiatif.⁶

Dengan demikian, pembelajaran bahasa Indonesia memiliki peranan yang sangat penting dalam membentuk kebiasaan, sikap, serta kemampuan siswa untuk tahap perkembangan selanjutnya. Selain itu, pembelajaran harus dapat membantu siswa dalam pengembangan kemampuan berbahasa di

⁴ Siregar et al., "Peningkatan Literasi Terhadap Pendidikan Sekolah Dasar Di Lubuk Torop."

⁵ Anggulkan, F. Y., Purwosaputro, S., & Hartanti, P. T. (2024). "Pengaruh Media Ular Tangga terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD Negeri 2 Semarang." *Journal on Education*, 06(03), 17642–17648.

⁶ Fauziah hana siti,dkk "Pengaruh Permainan Ular Tangga terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas III SDN 1 Pamalayan ciamis." *Jurnal kreativitas mahasiswa*, Vol. 2, No. 2, 2024 hal 192.

lingkungannya, bukan hanya untuk berkomunikasi, namun juga untuk menyerap berbagai nilai serta pengetahuan yang dipelajarinya.⁷

Hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek kemanusiaan saja, melainkan dari pembelajaran yang diperoleh siswa. Hasil belajar siswa yang dimaksud dalam penelitian ini adalah hasil belajar berupa nilai yang diperoleh setelah pembelajaran berlangsung. Hasil dan proses belajar saling berkaitan satu sama lain, sebab hasil merupakan akibat dari proses belajar.⁸

Hasil belajar berperan penting dalam proses pembelajaran sebab dengan hasil tersebut guru dapat mengetahui perkembangan pengetahuan yang sudah diperoleh peserta didik dalam upaya mencapai tujuan belajarnya melalui proses kegiatan belajar mengajar. Hasil belajar ialah kemampuan yang diperoleh oleh peserta didik setelah menerima pengalaman pembelajaran dari guru atau pendidik, Hasil belajar diukur dari kemampuan peserta didik dalam pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang diperoleh melalui proses belajar.⁹

Berdasarkan observasi awal ditemukan data hasil belajar yang rendah

⁷ “Implementasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Di SD/MI: Oman Farhrohman | PDF,” accessed June 17, 2025, <https://www.scribd.com/document/538563962/412-1-1154-1-10-20180219>.

⁸ “Dayanti Nova,”penerapan Pendekatan Environmental Learning Pada Tema Sehat Itu Penting Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas v MIN Banda Aceh”. , Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Negeri Ar-Ranilah Darussalam,” Bing, accessed June 17, 2025, https://www.bing.com/search?q=Dayanti+nova%2Cpenerapan+pendekatan+environmental+learning+pada+tema+sehat+itu+penting+untuk+meningkatkan+hasil+belajar+siswa+kelas+v+MIN+banda+aceh%2C+fakultas+tarbiyah+dan+keguruan+UIN+negeri+ar-ranilah+darussalam&cvid=05f55872e2de41f78c44ed978d28c3c2&gs_lcrp=EgRIZGdlKgYIABBFGDkyBggAEEUYOdIBCDIwNTFqMGoxqAIIIsAIB&FORM=ANAB01&ucpdpc=UCPD&PC=LCTS.

⁹ Zulfa, E., Roshayanti, F., & Purnamasari, I. (2023). ” *Pengaruh penggunaan media ular tangga pada pembelajaran bahasa indonesia terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar.*”Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri, Hal 09.

peserta didik. Hal tersebut disebabkan masih bahwa banyak peserta didik kurang tertarik dan kurang aktif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Hal ini berdampak pada rendahnya hasil belajar peserta didik di kelas IV Sdn 134 Rejang Lebong dan belum memenuhi target. Hal tersebut terbukti berdasarkan hasil penilaian yang dilakukan sebelum pembelajaran terlihat bahwa kelas IV Sdn 134 Rejang Lebong, memperoleh nilai yang berkategori rendah dimana hanya 30% peserta didik yang berhasil mencapai nilai maksimal KKM(75) yaitu 8 orang saja artinya peserta didik yang mencapai nilai maksimal kurang dari 70% yaitu 15 peserta didik yang tidak lulus KKM. Salah satu penyebabnya adalah metode pembelajaran konvensional yang dianggap monoton dan kurang interaktif, sehingga membuat peserta didik pasif dan tidak terlibat aktif dalam proses belajar. Untuk meningkatkan hasil belajar, diperlukan inovasi dalam metode pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif.

Permasalahan tersebut mendorong perlunya inovasi dan media pembelajaran yang digunakan oleh guru. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan satu memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran. Salah satu inovasi yang dapat diterapkan adalah penggunaan media pembelajaran berbasis digital. Peranan media pembelajaran dalam proses belajar dan mengajar sangat penting dilaksanakan oleh para pendidik saat ini, karena peranan media pembelajaran dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima dan melalui media pembelajaran juga dapat membantu peserta didik untuk menjelaskan sesuatu yang disampaikan oleh pendidik.

Oleh karena itu, guru dituntut untuk menggunakan media di dalam proses

pembelajaran. Dengan demikian, melalui media pembelajaran dapat membuat proses belajar mengajar lebih efektif dan efisien serta terjalin hubungan baik antaraguru dengan peserta didik. Selain itu, media dapat berperan untuk meningkatkan semangat belajar siswa serta membuat proses belajar mengajar menjadi lebih interaktif dan menyenangkan.¹⁰

Ular tangga sebagai salah satu media pembelajaran berbasis digital, dapat menjadi solusi dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Belajar sambil bermain, dengan menggabungkan elemen permainan, siswa dapat belajar sambil bermain, yang membuat proses pembelajaran menjadi lebih ringan dan menyenangkan. Ini sangat efektif dalam membantu siswa memahami materi pelajaran tanpa merasa terbebani. Melatih kerjasama dan keterampilan sosial permainan ini mendorong siswa untuk berinteraksi dan bekerja sama dengan teman-temannya, sehingga dapat meningkatkan keterampilan sosial dan kerja tim mereka.

Selain itu, siswa juga belajar untuk mengikuti aturan dan menghargai giliran. media ular tangga dapat digunakan untuk berbagai mata pelajaran dan jenjang pendidikan. Selain itu, media ini mudah dibuat dan tidak memerlukan biaya besar, sehingga praktis untuk diterapkan di berbagai situasi pembelajaran. Dengan pendekatan yang interaktif, siswa lebih mudah memahami dan mengingat materi yang diajarkan. Dibandingkan dengan media pembelajaran lainnya seperti ceramah, slide presentasi, atau video, media ular tangga menawarkan pendekatan yang lebih aktif dan partisipatif. Siswa tidak hanya

¹⁰ Muhammad Aspar et al., "Pemanfaatan Media Pembelajaran Ular Tangga Dalam Meningkatkan Semangat Belajar Siswa," in *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat LPPM UMJ*, vol. 1, 2020, <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaskat/article/view/8064>.

menjadi pendengar pasif tetapi juga terlibat langsung dalam proses pembelajaran, yang dapat meningkatkan pemahaman dan retensi informasi.¹¹

Tujuan dari media pembelajaran ular tangga digital agar siswa lebih terlibat, semangat belajar, dan mau menyuarakan pendapatnya. Hal tersebut akan meningkatkan hasil belajar siswa dan memudahkan guru dalam menyampaikan isi pelajaran. Sehingga dapat dikatakan persepsi siswa kelas IV terhadap media pembelajaran ular tangga berbasis digital pada mata pelajaran bahasa Indonesia adalah siswa setuju terhadap pengembangan media pembelajaran ular tangga berbasis digital pada mata pelajaran bahasa Indonesia dan media pembelajaran tersebut bisa dipakai ketika aktivitas pembelajaran.

Adapun solusi dari permasalahan tersebut yaitu guru harus dapat mengembangkan pembelajaran yang menarik, interaktif, dan bervariasi, agar proses pembelajaran Bahasa Indonesia dapat menyenangkan, menarik dan tidak membosankan. Dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dapat dicapai dengan menggunakan media pembelajaran yang melibatkan siswa, sehingga siswa menjadi aktif dan tidak membosankan. Salah satu pembelajaran yang dapat membuat suasana belajar menjadi menyenangkan, menarik dan bervariasi adalah pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga berbasis digital. Menurut Heni, dkk media permainan ular tangga adalah yang melakukan kegiatan menyenangkan yang dimainkan secara berkelompok.¹²

¹¹ “(PDF) Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dan Hasil Belajar IPS Di Madrasah Ibtidaiyah,” *ResearchGate*, accessed June 17, 2025, <https://doi.org/10.54069/attadrib.v3i2.110>.

¹² Sari tahnia wulan, dkk “pengaruh media ular tangga berbasis digital terhadap hasil belajar siswa pada tema9 subtema 1 di kelas v” Prodi PGSD ilmu pendidikan, Universitas Negeri Medan, hal 588.

berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan diatas, peneliti termotivasi untuk melakukan penelitian pada peserta didik Kelas IV Di SDN 134 Rejang Lebong dengan judul **”Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis Digital Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas IV SDN 134 Rejang Lebong”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan Penjelasan Latar Belakang Masalah Di atas,maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut.

1. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yang masih banyak belum lulus KKM.
2. Inovasi media pembelajaran yang masih terbatas oleh guru sebagai bentuk dari sebuah materi,salah satu faktor yang mempengaruhi adalah media pembelajaran yang digunakan oleh guru.

C. Batasan Masalah

Agar masalah yang nantinya akan diteliti tidak terlalu luas,sehingga dengan ini penulis memberikan atasan masalah untuk diteliti,yaitu:

1. Penelitian ini difokuskan pada penggunaan media pembelajaran ular tangga digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia Materi kalimat Transitif dan kalimat Intransitif untuk siswa kelas IV SDN 134 Rejang Lebong.
2. Media Ular tangga digital yang digunakan adalah aplikasi interaktif berbasis game yang dilakukan di kelas IV SDN 134 Rejang Lebong.

D. Rumusan Masalah

1. Bagaimana hasil belajar siswa sebelum Penggunaan Media Ular Tangga berbasis digital pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV SDN 134 Rejang Lebong ?
2. Bagaimana hasil belajar siswa setelah penggunaan media ular tangga berbasis digital pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV SDN 134 Rejang Lebong ?
3. Apakah terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran ular tangga berbasis digital terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV SDN 134 Rejang Lebong?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, berikut merupakan tujuan pengaruh penggunaan dilakukannya penelitian:

1. Untuk mengetahui Bagaimana hasil belajar siswa sebelum Penggunaan Media Ular Tangga berbasis digital pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV SDN 134 Rejang Lebong
2. Untuk mengetahui bagaimana hasil belajar siswa setelah penggunaan media pembelajaran ular tangga berbasis digital pada mapel Bahasa Indonesia di kelas IV SDN 134 Rejang Lebong.
3. Untuk Mengetahui Apakah terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran ular tangga berbasis digital terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV SDN 134 Rejang Lebong?

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan pada tujuan pengembangan pada penelitian tersebut, manfaat dalam pengembangan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Secara toeritis, Hasil penelitian ini hendaknya menjadi landasan teori dan bahan pertimbangan dalam ilmu pengetahuan dan pendidikan khususnya dalam pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

2. Secara praktis

- a. Bagi Guru

Media pembelajaran ini merupakan media permainan ular tangga pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yang dapat memudahkan guru dalam menyajikan substansi serta konsep sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

- b. Bagi Murid

Media pembelajaran ini dapat membantu siswa dalam mencerna substansi serta konsep saat belajar Bahasa Indonesia dan dapat digunakan sebagai sumber belajar bagi siswa selama proses pembelajaran. Sehingga siswa nantinya berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran dan terciptanya lingkungan belajar yang menyenangkan

- c. Bagi Peneliti

Hasil penelitian pengembangan ini dapat memberikan pemahaman tentang perkembangan media permainan ular tangga, sehingga pada saat melakukan penelitian mampu dijadikan sebagai kajian dan referensi penelitian

yang relevan untuk pengembangan media permainan ular tangga pada mapel Bahasa Indonesia atau mapel lainnya.

d. Bagi siswa

Siswa diharapkan memperoleh pengalaman dan pengetahuan yang lebih baik, sehingga mampu meningkatkan pengetahuan dan pemahaman materi belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia ,meningkatkan keterlibatan aktif dalam pembelajaran , serta penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia

e. Bagi sekolah

Dari hasil penelitian ini akan memberikan masukan yang bermanfaat bagi sekolah itu sendiri dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran, prestasi akademik siswa serta perbaikan pembelajaran pada sekolah tersebut khususnya dan sekolah lainnya.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Media Pembelajaran

Media secara garis besar merupakan manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Dalam definisi tersebut, pelibatan guru, buku teks, lingkungan sekolah merupakan media pembelajaran.¹³

Gerlach dan Ely mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Hamalik mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.¹⁴

Menurut Dzamarah “media pembelajaran adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan agar tercapai tujuan

¹³ “Media Pembelajaran - Azhar Arsyad,” *Rajagrafindo Persada* (blog), accessed June 17, 2025, <https://www.rajagrafindo.co.id/produk/media-pembelajaran/>.

¹⁴ “Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia,” accessed June 17, 2025, <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpakun>.

pembelajaran”. Media pembelajaran merupakan alat membantu guru dalam menyampaikan materi Pengajaran.¹⁵

Menurut Nanang, “penggunaan media pembelajaran sangat penting dalam proses belajar dan mengajar, hal ini karena media pembelajaran sangat membantu guru atau pengajaran dalam memberikan pengajaran secara maksimal, efektif, dan efisien”. Dengan demikian, melalui penggunaan media pembelajaran, diharapkan peserta didik akan lebih mudah dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru dikelas.¹⁶

Menurut Neni Isnaeni bahwa siswa merasa jenuh apabila dalam pembelajaran tidak menggunakan media pembelajaran interaktif. Dengan demikian, peneliti berpendapat bahwa penerapan media pembelajaran interaktif berupa media ular tangga digital merupakan langkah yang tepat dalam meningkatkan kualitas proses belajar mengajar.¹⁷

Dari pendapat di atas, menarik kesimpulan bahwasanya media belajar adalah sebuah alat yang dapat menyampaikann informasi mengenal pembelajaran dari seorang guru kepada siswanya, sehingga tujuan pembelajaran tercapai dengan baik.

2. Tujuan Media Dalam Proses Pembelajaran

¹⁵ Dina Yulinar, Edy Tandililing, and Diah Mahmuda, “EFEKTIFITAS PENGGUNAAN MEDIA ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK MATERI SUHU,” n.d.

¹⁶ Dina Yulinar, Edy Tandililing, and Diah Mahmuda, “EFEKTIFITAS PENGGUNAAN MEDIA ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK MATERI SUHU,” n.d.

¹⁷ Nur A’ini Nova,” *pengembangan media ular tangga digital pada materi al-mumit, al-hayyu, al-qayyum, dan al-ahad kelas v sd*”, Jurnal Pendidikan Dasar : Tunas Nusantara, Volume 6 Nomor 2 Tahun 2024,hal 727

Tujuan Sumantri membagi empat tujuan dari media pembelajaran, yakni sebagai berikut:

- a. Memberikan kemudahan bagi siswa dalam memahami konsep, sikap, dan keterampilan tertentu.
- b. Memberikan pengalaman belajar yang baru dan berbeda, sehingga dapat menimbulkan minat siswa untuk belajar.
- c. Dapat menambah keterampilan tertentu dalam teknologi.
- d. Dapat menciptakan situasi belajar yang tidak dapat mudah dilupakan oleh siswa.¹⁸

3. Jenis Media Pembelajaran

Media belajar dibagi menjadi 3, yaitu :

1. Media visual

Media Visual adalah suatu alat atau sumber belajar yang di dalamnya berisikan pesan, informasi khususnya materi pelajaran yang di sajikan secara menarik dan kreatif dan diterapkan dengan menggunakan indera pengelihatan. Jadi media visual ini tidak dapat di gunakan untuk umum lebih tepatnya media ini tidak dapat di gunakan oleh para tunanetra. Karena media ini hanya dapat di gunakan dengan indera pengelihatan saja. Kelebihan dan kekurangan media visual.

a. Kelebihan :

- 1) Dapat di analisis lebih mudah, selain itu media visual juga dapat mempermudah ppeserta didik dalam memahami materi

¹⁸ “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif by Dr. Hasnul Fikri, M.Pd. Ade Sri Madona, S.Pd., M.Pd. (z-Lib.Org),” anyflip, accessed June 17, 2025, [//online.anyflip.com/pudjd/kkpu/mobile/index.html](https://online.anyflip.com/pudjd/kkpu/mobile/index.html).

dan juga membuat peserta didik untuk berfikir lebih kritis, dan juga materi yang disajikan dengan menggunakan media visual akan lebih mudah diingat oleh peserta didik.

- 2) Dapat mengatasi keterbatasan pengetahuan yang di miliki oleh peserta didik.
- 3) Dapat membangkitkan keinginan dan minat baru untuk belajar.
- 4) Meningkatkan daya tarik peserta didik terhadap materi yang di sajikan dengan menggunakan media visual.
- 5) Mudah untuk diaplikasikan.
- 6) Tahan lama sehingga peserta didik dapat membaca atau melihatnya berkali-kali

b. Kekurangan :

- 1) Kurang praktis dalam penggunaanya.
- 2) Hanya berupa gambar dan tulisan saja sehingga media ini tidak dapat diterapkan untuk peserta didik yang berkebutuhan khusus, salah satunya adalah tunanetra.
- 3) Media ini tidak di lengkapi dengan suara jadi kurang menarik.

2. Media audio

Media Audio adalah atau media dengar adalah jenis media pembelajaran atau sumber belajar yang berisikan pesan atau materi pelajaran yang disajikan secara menarik dan kreatif dan diterapkan dengan menggunakan indera pendegaran saja. Karena media ini hanya berupa suara. Kelebihan dan kekurangan media audio

a) Kelebihan :

- 1) Biaya yang harus dikeluarkan hanya sedikit (harganya murah)
- 2) Media mudah dibawa dan di pindahkan, sehingga mudah dalam penggunaanya.
- 3) Materi dapat diputar Kembali
- 4) Dapat merangsang keaktifan pendegaran peserta didik, dan juga dapat mengembangkan daya imajinasi seperti menulis menggambar dan sebagainya.

b) Kekurangan:

- 1) Media ini bersifat abstrak karena hanya berupa suara saja sehingga pada hal hal tertentu juga memerlukan bantuan visual.
- 2) Karena media audio ini bersifat abstrak pemahaman pengertiannya hanya bisa di kontrol melalui kata-kata atau bahasa, serta susunan kalimat.
- 3) Media ini akan berhasil jika diterapkan bagi mereka yang sudah mempunyai kemampuan dalam berfikir abstrak.
- 4) Media ini tidak dapat diterapkan oleh peserta didik yang berkebutuhan khusus lebih tepatnya bagi mereka yang tidak bisa mendengar (tuna rungu)

3. Media audio visual

Media audio visual adalah jenis media pembelajaran atau sumber belajar yang berisikan pesan atau materi pelajaran yang dibuat secara menarik dan kreatif dengan menggunakan indra pendengaran dan

penglihatan. Media ini berupa suara dan gambar. Macam – macam media audio visual, menurut Djamarah, media audio visual dibagi menjadi 2 :

- 1) Audio visual murni, yaitu baik unsur suara maupun unsur gambar berasal dari satu sumber seperti televisi, video kaset, film bersuara.
- 2) Audio visual tidak murni, yaitu unsur suara dan unsur gambarnya berasal dari sumber yang berbeda seperti film bingkai suara.

Kelebihan dan kekurangan media audio visual:

a) Kelebihan :

- 1) Pemakaian tidak terikat waktu
- 2) Sangat praktis dan menarik
- 3) Harganya relative tidak mahal, karena bisa digunakan berkali-kali
- 4) Menghemat waktu dan video atau film dapat diputar Kembali

b) Kekurangan :

- 1) Jika memutar film terlalu cepat, siswa tidak dapat mengikuti
- 2) Untuk media film bingkai suara, harus memerlukan ruangan yang gelap.
- 3) Untuk media televise, tidak bisa dibawa kemana-mana karena cenderung ditempat tertentu.
- 4) Membutuhkan keahlian dan keterampilan khusus dalam menyajikan atau membuat media belajar audio visual, karena media ini berupa suara dan gambar-gambar, baik gambar bergerak maupun diam. Oleh karena itu pembuatan media ini cenderung

lebih rumit dibandingkan dengan menggunakan media visual dan media audio.¹⁹

4. Media Digital

a. Definisi Media Digital

Media digital berasal dari kata media dan digital. Media berasal dari bahasa latin, yaitu medium yang berarti perantara atau sesuatu yang dipakai untuk menghantarkan, menyampaikan atau membawa sesuatu. Sedangkan Digital berasal dari kata digitus, dalam bahasa yunani berarti jari jemari, namun menurut istilah kata digital identik dengan internet.

Media digital merupakan perpaduan antara berbagai media (format file) yang berupa teks, gambar (vektor atau bitmap), grafik, sound, animasi, video, interaksi dan lain-lain yang telah dikemas menjadi file digital (komputerisasi), digunakan untuk menyampaikan atau menghantarkan pesan kepada publik. Media digital adalah suatu kombinasi data atau media untuk menyampaikan suatu informasi sehingga informasi itu tersaji dengan lebih menarik.²⁰

b. Komponen Media Digital

Media digital merupakan pengemasan materi pembelajaran dengan memadukan berbagai ragam media untuk dipelajari siswa sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai.

¹⁹ 190212029 Susi Susanti, “Perancangan Media Pembelajaran Tematik Tema Energi Dan Perubahannya Untuk Siswa Kelas 3 SD Negeri 68 Banda Aceh” (other, UIN Ar-Raniry Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, 2024), <https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/35280/>.

²⁰ Munir, Media digital Konsep & Aplikasi Dalam Pendidikan, (Bandung: Alfabeta, 2013), hal. 2

Terdapat macam macam media yang dapat dipadukan diantaranya:

- a. Teks-Teks adalah rangkaian tulisan yang tersusun sehingga memiliki makna sebagai informasi yang hendak disampaikan. Teks merupakan jenis media yang paling dominan penggunaannya dalam media digital terutama ketika belum ditemukannya unsur unsur lain dalam internet.
- b. Suara (audio) Suara merupakan unsur penting yang harus dipertimbangkan dalam pengembangan media digital. Ada dua fungsi pengembangan suara dalam media digital yakni fungsi penjelasan dan fungsi efek suara. Fungsi penjelasan adalah fungsi suara sebagai media untuk menjelaskan materi atau bahan ajar yang hendak disampaikan melalui Multimedia, sedangkan fungsi efek adalah sebagai bahan untuk mempercantik penampilan media digital itu sendiri, misalnya unsur musik dan efek efek lainnya, untuk memperkuat pesan.
- c. Animasi

Animasi adalah suatu tampilan yang menggabungkan antara media teks, grafik dan suara dalam suatu aktivitas pergerakan. Dalam media digital, animasi merupakan penggunaan komputer untuk menciptakan gerak pada layar. Animasi digunakan untuk

menjelaskan dan mensimulasikan sesuatu yang sulit dilakukan dengan video.²¹

d. Video

Video pada dasarnya adalah alat atau media yang dapat menunjukkan simulasi benda nyata. Video juga sebagai sarana untuk menyampaikan informasi yang menarik, langsung dan efektif. Video pada media digital digunakan untuk menggambarkan suatu kegiatan atau aksi.

c. Manfaat Media Digital

Perkembangan dunia pendidikan menuntut dikembangkannya berbagai pendekatan pembelajaran. Hal ini seiring dengan perkembangan psikologi peserta didik, dinamika sosial, perubahan system pendidikan. Pembelajaran berbasis media digital merupakan salah satu indikasi sekolah bermutu. Sekolah bermutu perlu adanya capaian tujuan berdasarkan kebijakan yang telah ditetapkan, tetapi terdapat berbagai metode dan informasi yang berbeda dalam mencapainya.²² Penggunaan media digital dalam pendidikan mempunyai beberapa keistimewaan yang tidak dimiliki oleh media lain. Diantara keistimewaan itu adalah:

- a. Media digital dalam pendidikan
- b. Media digital mengintegrasikan berbagai media (teks, gambar, suara, video dan animasi) dalam satu program secara digital.

²¹ Munir, Loc. Cit., hal. 18.

²² Nurdyansyah. N. & Andiek Widodo, "Manajemen sekolah berbasis ICT", (Sidoarjo: Nizamia Learning Center, 2015), hal. 8.4 Munir, Loc. Cit., hal. 28.

- c. Media digital menyediakan proses interaktif dan memberikan kemudahan umpan balik.
- d. Media digital memberikan kemudahan mengontrol yang sistematis dalam pembelajaran.²³

Dalam penggunaan media apabila seorang peserta didik paham dan terampil maka aktivitas akan berjalan dengan baik dan berhasil menguasai materi pembelajaran. Akan tetapi media pembelajaran digital bukan satu-satunya penentu keberhasilan belajar. Faktor lain penentu keberhasilan proses belajar diantaranya motivasi peserta didik, keadaan sosial, ekonomi dan pendidikan keluarga, situasi pada saat proses belajar, kurikulum dan pendidik. Jika proses belajar dilakukan hanya menggunakan satu media, maka rangsangan yang diperlukan untuk belajar sangat terbatas. Suatu proses belajar seharusnya menggunakan media digital gabungan seperti audio dan visual agar rangsangan yang diperlukan untuk belajar menjadi lengkap. Hal ini memperlihatkan bahwa penggunaan media digital akan memberikan kelebihan dalam pencapaian proses belajar peserta didik.²⁴

Media digital dalam proses belajar mengajar bertujuan membantu pendidik dalam menjelaskan materi yang sulit. Pemanfaatan teknologi media digital dapat membangkitkan motivasi belajar serta menjadikan pembelajaran lebih menarik. Teknologi media digital sangat efisien dalam segi waktu bagi pendidik karena tanpa harus menyuruh peserta

²³ Munir, Loc. Cit., hal. 28

²⁴ Fajar Adi Nugroho dan R. Adian Fatchur., "Pembelajaran Berbasis Multimedia", Makalah Seminar Kerja Praktek, Vol. 5, 2010, hal. 9.

didik mencatat materi, cukup dengan menyalin file materi yang telah disampaikan. Beberapa manfaat penggunaan media digital khususnya siswa sebagai subjek belajar, yaitu:

- a. Penggunaan media digital dalam proses pembelajaran dapat melayani perbedaan masing-masing gaya belajar siswa. Seperti yang kita ketahui ada siswa yang lebih banyak menangkap materi pelajaran dengan mengandalkan pendengaran (auditif). Ada juga siswa lebih banyak menangkap materi pelajaran dengan mengandalkan penglihatan (visual). Apabila guru melakukan pembelajaran dengan cara konvensional, dalam arti hanya menggunakan satu jenis media saja maka tidak mungkin dapat melayani siswa yang beragam, dengan cara melakukan tapi dengan cara melayani.
- b. Pembelajaran akan lebih bermakna, artinya media digital memungkinkan mengajak siswa untuk lebih aktif belajar. Siswa tidak hanya dituntut untuk mendengar atau melihat saja, seperti yang selama ini terjadi akan tetapi juga berbuat sehingga seluruh potensi siswa dapat difungsikan, baik potensi yang berkaitan dengan penggunaan motorik kasar atau potensi fisik maupun penggunaan motorik halus yakni kemampuan yang berkaitan dengan penggunaan fungsi otak.
- c. Media digital dapat digunakan untuk pembelajaran individual, yang berarti dalam hal tertentu sebagian tugas guru khususnya yang berhubungan dengan menanamkan pengetahuan (*imparting knowledge*) dapat diwakili dengan media digital. Pembelajaran

individual adalah pembelajaran yang bersifat maju berkelanjutan, artinya setiap siswa dapat maju sesuai dengan kemampuannya sendiri, yang cepat belajar akan cepat menyelesaikan tugas-tugas pembelajaran, mereka tidak akan terhambat oleh mereka yang lambat belajar, demikian juga yang lambat tidak akan merasa tergusur oleh yang cepat belajar.

- d. Media digital akan memberikan wawasan yang lebih luas untuk mempelajari topik tertentu, misalnya dengan memanfaatkan fungsi link memungkinkan siswa dapat mempelajari suatu topik dari berbagai sudut pandang. Artinya pembelajaran melalui media digital, siswa dapat mempelajari materi terkait sesuai dengan minat dan keinginan siswa, sesuai dengan materi yang disediakan dalam media digital itu sendiri.
- e. Media digital dapat mengemas berbagai jenis materi pembelajaran. Artinya melalui media digital siswa dapat mempelajari data dan fakta, konsep, generalisasi, bahkan teori dan keterampilan.²⁵

5. Pembelajaran Bahasa Indonesia

Pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar sangat dihargai. Hal ini disebabkan pembelajaran bahasa tidak hanya membantu anak meningkatkan kemampuan berbahasanya saja, namun juga membantu mereka meningkatkan bakatnya pada disiplin ilmu lain. Namun kenyataannya pengajaran bahasa di sekolah dasar masih kurang dan belum

²⁵ Wina Sanjaya, Loc. Cit., hal. 222

memenuhi harapan. Masih banyak mengalami problematika saat pembelajaran dilaksanakan baik dari guru, peserta didik atau cara pelaksanaan pembelajaran.²⁶

Sedangkan, pembelajaran yakni bagaimana membelajarkan peserta didik atau bagaimana membuat peserta didik dapat belajar dengan mudah dan terdorong oleh kemauannya sendiri untuk mempelajari apa yang teraktualisasikan dalam kurikulum sebagai kebutuhan peserta didik Bahasa memegang peranan penting dalam kehidupan kita. Hal ini haruslah kita sadari benar-benar, apalagi bagi para guru bahasa pada khususnya dan bagi para guru bidang studi pada umumnya. Dalam tugasnya sehari-hari para guru bahasa harus memahami benar-benar bahwa tujuan akhir pembelajaran bahasa ialah agar para peserta didik terampil berbahasa; yaitu terampil menyimak, berbicara, membaca, dan menulis.

Oleh sebab itu, pengertian bahasa ditinjau dari dua segi, yakni segi teknis dan segi praktis. Pengertian bahasa secara teknis adalah seperangkat ujaran yang bermakna, yang dihasilkan dari alat ucap manusia. Secara praktis, bahasa merupakan alat komunikasi antara anggota masyarakat yang berupa sistem lambang bunyi yang bermakna, yang dihasilkan dari alat ucap manusia. Dari pengertian secara praktis ini dapat kita ketahui bahwa bahasa dalam hal ini mempunyai dua aspek, yaitu aspek sistem (lambang) bunyi dan aspek makna. Bahasa disebut sistem bunyi atau

²⁶ Sri Rizky Inanda Febrianti” Analisis Problematika Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar (Studi Literatur)” Jurnal Ilmiah Multidisiplin:Madani,vol 1, Nomor 10, November 2023, Halaman 34-37

sistem lambang bunyi karena bunyi-bunyi bahasa yang kita dengar atau kita ucapkan itu sebenarnya bersistem atau memiliki keteraturan.

Dari pemaparan tersebut di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia adalah suatu proses perjalanan panjang yang dilalui oleh setiap siswa dalam mempelajari Bahasa Indonesia atau bahasa kedua setelah bahasa Ibu. Adapun kompetensi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia meliputi menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Di dalam kedudukannya sebagai bahasa nasional, bahasa Indonesia berfungsi yakni sebagai lambang kebanggaan kebangsaan, lambang identitas nasional, alat pemersatu, serta alat komunikasi antar daerah dan antar kebudayaan.

Berikut ini merupakan fungsi dan tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia fungsi pembelajaran bahasa Indonesia antara lain:

- a. Untuk meningkatkan produktivitas pendidikan, dengan jalan mempercepat laju belajar dan membantu guru untuk menggunakan waktunya secara lebih baik, dan mengurangi beban guru dalam menyajikan informasi, sehingga dapat lebih banyak membina dan mengembangkan gairah belajar peserta didik.
- b. Memberikan kemungkinan pendidikan yang sifatnya lebih individual, dengan jalan mengurangi kontrol guru yang kaku dan tradisional, serta memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk berkembang sesuai dengan kemampuannya.

- c. Memberikan dasar yang lebih ilmiah terhadap pengajaran, dengan jalan perencanaan program pendidikan yang lebih sistematis, serta pengembangan bahan pengajaran yang dilandasi oleh penelitian perilaku.
- d. Lebih memantapkan pengajaran, dengan jalan menongkatkan kemampuan manusia dengan berbagai media komunikasi, serta penyajian informasi dan data secara lebih konkrit.
- e. Memungkinkan belajar secara seketika, karena dapat mengurangi jurang pemisah antara pelajaran yang bersifat verbal dan abstrak dengan realitas yang sifatnya konkrit, serta memberikan pengetahuan yang sifatnya langsung.
- f. Memungkinkan penyajian pendidikan yang lebih luas, terutama dengan alat media massa.

Beberapa tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia, yaitu:

- a. Berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulis.
- b. Menghargai dan bangga menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa negara.
- c. Memahami bahasa Indonesia serta menggunakan dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan.
- d. Menggunakan bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, serta kematangan emosional dan sosial.

- e. Menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, memperluas budi pekerti, meningkatkan pengetahuan maupun kemampuan berbahasa sebagai khasanah budaya dan juga intelektual manusia Indonesia.²⁷

6. Ular Tangga

- a. Permainan ular tangga merupakan salah satu jenis permainan yang mendunia. Media ular tangga pintar memiliki fungsi sebagai alat bantu dalam pelaksanaan pembelajaran Menggunakan permainan ular tangga yang berbasis digital memiliki kelebihan diantaranya yaitu manfaat dari materi yang dipelajari bisa dirasakan langsung oleh siswa, memberikan manfaat kegiatan literasi digital untuk menambah wawasan siswa, menambah keterampilan siswa dalam mengoperasikan alat digital dan merangsang siswa memahami kebermaknaan hidup. Pemanfaatan penggunaan media pembelajaran dengan berbasis permainan ular tangga yang dijalankan secara efektif dalam proses belajar mengajar membantu peserta didik dalam mengembangkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan.²⁸

Pada permainan ular tangga yang dimaksud, bukan suatu ular tangga yang digunakan oleh anak, melainkan suatu media untuk pembelajaran yang bentuknya dibuat seperti permainan ular tangga

²⁷ Suparlan, "PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SEKOAH DASAR", Jurnal Pendidikan :fondatia, Dasar Volume 4, Nomor 2, September 2020; 245-258

²⁸ Anggraeni Oktavia Nur, " pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga digital pada materi keragaman budaya indonesia mata pelajaran ips kelas iv sekolah dasar", Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia, Volume 8 Nomor 1 Bulan Januari 202, Hal 24

pada umumnya. Siswa yang dikelompokkan dalam sebuah permainan. Dalam hal ini digunakan permainan ular tangga sebab sudah banyak siswa yang mengetahui permainan ini dan dapat memainkannya. Media pembelajaran atau alat bantu dapat membantu mempermudah guru dalam menyampaikan suatu materi yang tidak dapat disampaikan menggunakan kata-kata. Siswa akan bersemangat untuk saling berkompetisi memenangkan timnya sambil melatih konsentrasi mendengarkan kata-kata yang disampaikan oleh guru dalam permainan. Sekaligus siswa akan belajar terkait tata bahasa dan gaya bahasa Indonesia dengan baik dan benar.²⁹

Ular tangga merupakan permainan kuno yang berasal dari India. Pada Kerajaan Italia permainan ini disebut juga sebagai *game spear*. Seiring berjalannya waktu permainan ular tangga, yang umumnya memiliki potensi besar dalam konteks pendidikan. Media ular tangga dapat divariasikan ke bentuk digital sehingga dapat diaplikasikan dalam lingkungan pembelajaran, Adapun keunggulan permainan ular tangga berbasis digital diantaranya;

- 1) Media ini dapat membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan.
- 2) Media ular tangga dapat menstimulus siswa untuk melakukan kegiatan pembelajaran secara mandiri maupun kelompok.

²⁹ Nyoman Ayu Putri Lestari, I Wayan Suastra, and Ida Bagus Putu Arnyana, "Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament dalam Setting Saintifik Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar IPA Siswa," *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik* 6, no. 3 (December 31, 2022): 728, <https://doi.org/10.20961/jdc.v6i3.66640>.

- 3) Media pembelajaran ini juga lebih terstruktur dan lebih mudah untuk diingat oleh siswa.
- 4) Ilmu yang telah diajarkan dapat dengan mudah untuk diingat Kembali.

Melihat potensi besar permainan ular tangga digital sebagai media pembelajaran, guru memiliki peran penting dalam menciptakan media pembelajaran yang interaktif dan menarik. Guru diwajibkan membuat media pembelajaran yang intraktif agar bisa diaplikasikan dalam pembelajaran. Penerapan media pembelajaran yang sesuai dapat menjadikan siswa lebih aktif dalam pembelajaran.

Hal ini sesuai dengan penelitian Neni Isnaeni bahwa siswa merasa jenuh apabila dalam pembelajaran tidak menggunakan media pembelajaran interaktif. Dengan demikian, peneliti berpendapat bahwa penerapan media pembelajaran interaktif berupa media ular tangga digital merupakan langkah yang tepat dalam meningkatkan kualitas proses belajar mengajar.³⁰

- b. Langkah-langkah Ular Tangga Berbasis Digital Pada umumnya ular tangga berbasis digital memiliki langkah langkah main yang setara dengan ular tangga biasanya penggunaan media permainan ular tangga adalah sebagai berikut:

- 1) Empat sampai lima siswa yang memainkan permainan.

³⁰ Nur A'ini Nova," *pengembangan media ular tangga digital pada materi al-mumit, al-hayyu, al-qayyum, dan al-ahad kelas v sd*", Jurnal Pendidikan Dasar : Tunas Nusantara, Volume 6 Nomor 2 Tahun 2024,hal 727

- 2) Permainan diawali pada start nomor 1 dan berakhir pada nomor 100.
- 3) Sebelum memulai permainan, saban siswa harus melontarkan dadu.
- 4) Setiap siswa mengambil langkah sesuai dengan nomor yang diterimanya dari pelemparan dadu.
- 5) Siswa menerima informasi tentang substansi materi pembelajaran dan ketercapaian tujuan pembelajaran Ketika mereka melewati kotak, atau kolom untuk setiap langkah yang mereka terima berdasarkan dadu.
- 6) Siswa pertama yang menempati kotak finish dianggap sebagai pemenang.³¹

7. Hasil Belajar

Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh banyak faktor, diantaranya adalah minat dan motivasi belajar siswa. Hasil belajar adalah sejumlah pengalaman yang diperoleh siswa yang mencakup ranah kognitif adalah kemampuan siswa dalam mengerjakan soal yang diberikan.³²

Menurut David R. Krathwohl, dimensi proses kognitif dibagi menjadi enam kategori yaitu:

- 1) Mengingat (C1), proses mengingat adalah mengambil pengetahuan yang dibutuhkan dari memori jangka panjang, pengetahuan yang

³¹ Sari, Rafika Andan (2024) *Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis Digital Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SD*. S1 thesis, Universitas PGRI Madiun.

³² Hilwatunnisa NurLayali ,dkk”*TEORI HASIL BELAJAR PADA SISWA SDIT CENDIKIA*” Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini: As-Sabiqun Volume 2, Nomor 1, Maret 2020; 55-60 <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/assabiqun>

dibutuhkan meliputi pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, atau metakognitif, atau kombinasi dari beberapa pengetahuan ini.

- 2) Memahami (C2), yaitu mengkonstruksi makna dari materi pembelajaran, termasuk apa yang diucapkan, ditulis, dan digambar oleh guru.
- 3) Mengaplikasikan (C3), yaitu menerapkan atau menggunakan suatu prosedur dalam keadaan tertentu.
- 4) Menganalisis (C4), yaitu memecah materi menjadi bagian-bagian penyusunnya dan menentukan hubungan antar bagian-bagian tersebut dan keseluruhan struktur atau tujuan.
- 5) Mengevaluasi (C5), yaitu mengambil keputusan berdasarkan kriteria atau standar.
- 6) Mencipta (C6), yaitu memadukan pengetahuan yang diterima untuk membuat suatu produk yang baru dan orisinal.³³

Pengertian hasil menunjuk perolehan akibat dilakukan aktivitas atau yang mengakibatkan perubahan input secara fungsional. Hasil belajar sebagai perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah laku. Lebih lanjut, hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Proses penilaian terhadap hasil belajar dapat memberikan informasi kepada pendidik tentang kemajuan peserta didik. Sebagai upaya mencapai tujuan-tujuan belajar melalui kegiatan pembelajaran. Berhasil atau

³³ Raiha Mariani,dkk,” *KEMAMPUAN BERPIKIR TINGKAT TINGGI MENURUT TEORI ANDERSON DAN KRATHWOHL PADA SISWA*”,Jurnal Mahasiswa Pendidikan Matematika: Jurmadikta Volume 1 Nomor 1, Halaman 49-55, Maret 2021

tidaknya peserta didik dalam belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor. Faktor tersebut mempengaruhi pencapaian hasil belajar siswa. Menurut Slameto faktor yang mempengaruhi hasil belajar digolongkan menjadi dua:

1) Faktor internal

a) Faktor jasmaniah

Faktor jasmaniah mempengaruhi mencakup faktor kesehatan dan cacat tubuh.

b) Faktor psikologis

Faktor psikologis yang mempengaruhi mencakup intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan dan kesiapan. Faktor kelelahan Ada dua kelelahan seseorang, yaitu kelelahan jasmani dan rohani (psikis).

2) Faktor-faktor eksternal

a) Faktor keluarga

Siswa menerima pengaruh dari keluarga berupa cara orang tua mendidik, relasi antara anggota keluarga, suasana rumah tangga dan keadaan ekonomi keluarga.

b) Faktor sekolah

Faktor sekolah yang mempengaruhi mencakup metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, disiplin, alat pelajaran, waktu, standar pengajaran, gedung, metode belajar dan tugas rumah.

c) Faktor Masyarakat

Faktor masyarakat yang mempengaruhi kegiatan siswa dalam masyarakat, media masa, teman bergaul dan bentuk kehidupan masyarakat.³⁴

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Berikut hasil penelitian yang relevan menurut penelitian yang dilakukan oleh peneliti:

- a. Penelitian Lina Novita, dkk Dengan Judul” *Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Game Ular Tangga Digital*” Hasil penelitian menunjukkan penggunaan media ular tangga digital dapat meningkatkan hasil belajar dan perubahan sikap pada materi pembelajaran I. Peningkatan dibuktikan dengan rata-rata pada siklus 1, yaitu 74,42 dan meningkat menjadi 84,02 pada siklus 2, artinya terjadi peningkatan 9,6. Dengan demikian disimpulkan bahwa media ular tangga digital dapat meningkatkan hasil belajar dan perubahan aktivitas siswa pada pembelajaran. Pembelajaran dengan menggunakan media baik itu ular tangga digital maupun media pembelajaran lainnya dapat mengubah pembelajaran menjadi lebih aktif.³⁵

Artikel yang ditulis lina novita dkk “*Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Game Ular Tangga Digital*” memiliki perbedaan yaitu metode penelitian artikel ini adalah penelitian Tindakan kelas (PTK) sedangkan penelitian penulis menggunakan metode kuantitatif.

³⁴ Slameto,”*belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhi*”,(jakarta:Rineka Cipta,2003),hal.54-57

³⁵ Novita,L.,&Sundari,F.S.”*peningkatan hasil belajar siswa menggunakan media game ular tangga digital*”*Jurnal Basicedu vol.4 hal 716-724.*

- b. Penelitian Yasir Arafat dengan Judul *“Penerapan Media Ular Tangga Sebagai Alternatif Belajar Bermain Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV”* Hasil yang diperoleh dari hasil penelitian ini antara lain: keterlaksanaan model pembelajaran menggunakan media papan buletin ular tangga pada materi keragaman budaya dan suku bangsa indonesia hasil belajar siswa diukur melalui hasil evaluasi setelah pembelajaran selesai pada setiap siklusnya hasil belajar pada evaluasi diakhir pembelajaran menggunakan metode permainan ular tangga mengalami peningkatan ditunjukan hasil belajar siswa pada setiap tindakan sebagai berikut ; nilai awal sebelum ditentukan tindakan menunjukan nilai rata-rata 40. Masih dibawah nilai kkm yang ditentukan yaitu 65 pada tindakan siklus 1 menunjukan nilai rata-rata 60 dan tindakan siklus II berada diangka 80. bentuk pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran akan lebih efektif dan bisa meningkatkan hasil belajar siswa, perencanaan yang baik dapat menciptakan pembelajaran yang berkualitas salah satu contohnya dengan menggunakan media ular tangga dengan materi pembelajaran yang disampaikan kepada siswa akan berpengaruh terhadap keberhasilan pembelajaran.³⁶

Skripsi yang ditulis Yasir Arafat dengan Judul *“Penerapan Media Ular Tangga Sebagai Alternatif Belajar Bermain Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV”* perbedaan dengan

³⁶ Arafat Yasir, ” *penerapan media ular tangga sebagai alternatif belajar bermain untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ips kelas iv*” Skripsi UIN Lampung fakultas tarbiyah dan keguruan universitas islam negeri raden intan lampung

peneliti yaitu skripsi Yasir menggunakan media papan buletin ular tangga sedangkan penelitian penulis menggunakan media ular tangga digital.

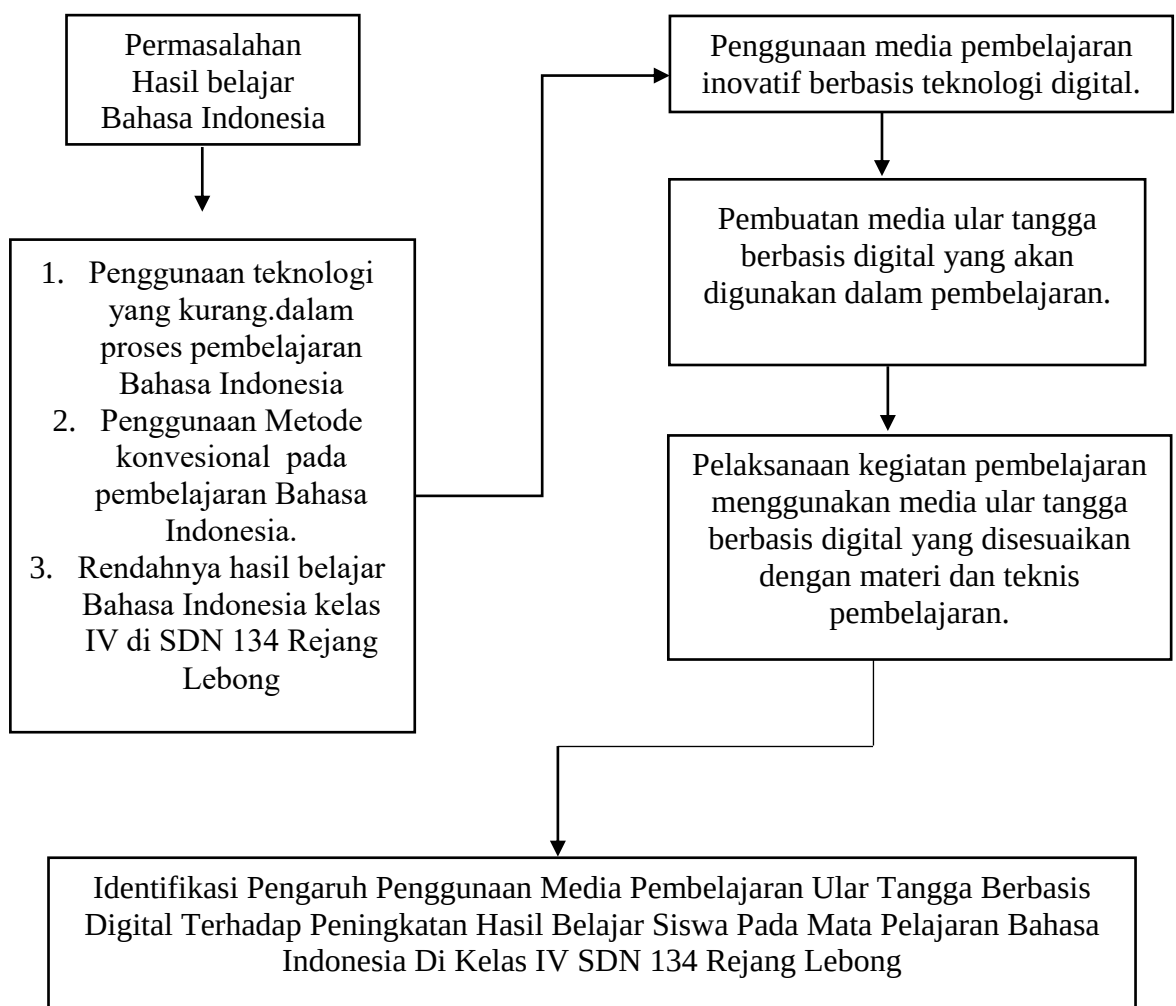
- c. Penelitian Hana Nurur Rohmah dengan Judul *"Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Edukatif Berbasis Digital Pada Pembelajaran IPS Materi Warisan Budaya Di Sekolah Dasar Kelas V"* Hasil penelitian menunjukkan tingkat kelayakan dari para ahli sebesar 88,3% dengan kategori sangat layak dan mendapatkan respon penilaian pengguna 89,55% dengan kategori sangat layak. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ular tangga edukatif berbasis digital sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV sekolah Dasar³⁷

Penelitian Hana Nurur Rohmah dengan Judul *"Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Edukatif Berbasis Digital Pada Pembelajaran IPS Materi Warisan Budaya Di Sekolah Dasar Kelas V"* perbedaan dengan penelitian penulis adalah tujuan dari penelitian diatas yaitu untuk membuat atau menghasilkan suatu produk media pembelajaran berbasis digital atau aplikasi sedangkan penelitian penulis yaitu bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa .

³⁷ "Rohmah Nurur Hana," Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Edukatif Berbasis Digital Pada Mata Pelajaran Ips Materi Warisan Budaya Di Sekolah Dasar Kelas v"skripsi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pendidikan Indonesia Ka," Bing, accessed June 19, 2025, [https://www.bing.com/search?q=++Rohmah+Nurur+Hana%2C"+pengembangan+media+pembelajaran+ular+tangga+edukatif+berbasis+digital+pada+mata+pelajaran+ips+materi+warisan+budaya+di+sekolah+dasar+kelas+v"skripsi+program+studi+pendidikan+guru+sekolah+dasar+universitas+pendidikan+indonesia+ka&form=ANNTH1&refig=2E176BB22D1340CA8C825521C45B927C&pc=LCTS](https://www.bing.com/search?q=++Rohmah+Nurur+Hana%2C).

C. Kerangka Pikir

Berikut ini kerangka berfikir dalam penelitian pengaruh penggunaan media pembelajaran media ular tangga berbasis digital terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV SDN 134 Rejang Lebong.



Gambar 2.1

Bagian Kerangka Pikir

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam kalimat bentuk pertanyaan. Dikarenakan jawaban yang diberikan harus didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Jadi hipotesis penelitian dapat diartikan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, dan belum jawaban yang empirik.³⁸

Berdasarkan uraian dari landasan pustaka, penelitian yang relevan, dan kerangka berpikir di atas, maka hipotesis penelitian ini adalah:

Ho : Tidak ada pengaruh penggunaan media Ular Tangga berbasis Digital terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk siswa kelas IV di SDN 134 Rejang Lebong.

Ha : Ada pengaruh yang signifikan pada Pengaruh penggunaan media Ular Tangga berbasis Digital terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk siswa kelas IV di SDN 134 Rejang Lebong.

³⁸ Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R & D. Book (Bandung: Alfabeta, 2017)

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

1. Jenis penelitian

Jenis penelitian yang dipilih adalah penelitian kuantitatif, yang ditandai dengan data yang disajikan dalam bentuk angka- angka dan dianalisis menggunakan metode statistik.³⁹ Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif yang berlandaskan pada positivisme untuk mengevaluasi populasi atau sampel tertentu. Data dikumpulkan untuk pengembangan alat penelitian, dianalisis secara kuantitatif atau statistic, dan digunakan untuk menguji hipotesis yang telah ada sebelumnya. Sumber utama data penelitian berasal dari hasil Pretest dan Posttest siswa kelas IV

2. Desain Penelitian

Desain penelitian yang diterapkan adalah *Pre Eksperimental One Group Pretest Posttest Design*, di mana satu kelompok eksperimen diuji menggunakan variable dependen (Pretest). Tidak ada kelompok pembandingan dalam penelitian ini. Sebelum penelitian ini dilakukan, Pretest dilakukan terlebih dahulu sebagai tes awal siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi teks Narasi kelas IV di SDN 134 Rejang Lebong. Setelah itu peneliti menerapkan media pembelajaran ular tangga berbasis digital. setelah siswa merasa paham, peneliti

³⁹ Sugiyono, *metode penelitian pendidikan : kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. (Bandung :alfabeta, 2015)

melaksanakan posttest (tes 2), di mana siswa diminta untuk menyelesaikan soal terkait materi teks narasi (cerpen) pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SDN 134 Rejang Lebong. Oleh karena itu, hasil penelitian dapat dianalisis secara jelas berdasarkan hasil Pretest dan Posttest.

Adapun desain *Pre Eksperimental One Group Pretest Posttest* Design dapat di gambarkan seperti tabel di bawah ini:

Tabel 3.1 Desain Penelitian

<i>Pre-test</i>	Perlakuan	<i>Post-test</i>
O ₁	X	O ₂

Keterangan:

O₁ : Pre-test sebelum diberikan perlakuan dilakukan.

O₂ : Post-test diberikan setelah diberikan perlakuan dilakukan.

X : Perlakuan terhadap kelas eksperimen.

B. Waktu dan tempat Penelitian

a. Waktu penelitian

Penelitian ini dilakukan pada semester ganjil tahun Pelajaran 2025/2026.

b. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SDN 134 Rejang Lebong, beralamat di Pasar Atas JL.H.Agus Salim No 9, Kecamatan Curup Tengah, Kabupaten Rejang Lebong, Bengkulu.

C. Populasi Dan Sampel Penelitian

a. Populasi

Sugiyono (dalam Siyoto dan Sodik) mendefinisikan bahwa suatu wilayah dengan jangkauan general terdiri dari objek atau subjek tertentu dengan jumlah dan cirinya disebut dengan populasi.⁴⁰

Populasi yang ditentukan merupakan populasi yang diminati sebagai target penelitian yang Peneliti dapat menetapkan suatu populasi sebagai ruang lingkup yang akan dipelajari. Sebagian dari populasi dijadikan sampel dalam penelitian sesuai dengan kebutuhan penelitian. Penelitian ini menggunakan populasi peserta didik kelas IV di SDN 134 Rejang Lebong.

b. Sampel

Menurut sugiyono, sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh pupolasi.⁴¹ Sampel penelitian merupakan bagian dari populasi yang dipilih untuk dianalisis dalam suatu penelitian. Menurut Suharsimi, sampel adalah sebagian atau wakil dari populasi yang akan diteliti.⁴² Dalam penelitian ini, teknik sampling yang digunakan adalah Teknik purposive sampling, yaitu metode pengambilan sample non-probabilitas yang berdasarkan pada pertimbangan tertentu oleh peneliti. Hal ini diterapkan karena jumlah

⁴⁰ Sandu Siyoto dan M. Ali Sodik, *Dasar Metodologi Penelitian*, (Yogyakarta: Literasi Media Publishing, 2015), h. 64

⁴¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D)*. Bandung (Alfabeta, 2013). Hal. 127.

⁴² Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian*. Hal 174

populasi yang diteliti hanya 23 siswa, yang berada di bawah 100. Jika populasi lebih besar dan peneliti menghadapi keterbatasan sumber daya seperti dana, tenaga, waktu, dan biaya, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang mewakili populasi tersebut. Dengan demikian, sampel yang dipilih diharapkan dapat mewakili keseluruhan populasi yang ada.

Tabel 3.2 sampel penelitian

Kelas	Laki-laki (L)	Perempuan	Jumlah
IV	11	12	23

D. Variabel Penelitian

Berdasarkan hubungan antar Variablenya, macam-macam variabel dalam penelitian dapat dibedakan menjadi :

1) Variabel Bebas (*Independent Variable*)

Variable Independen (variable bebas) adalah variabel yang menjadi sebab timbulnya atau berubahnya variabel dependen (variabel terikat).⁴³ Variabel Bebas (*Independent Variable*) dalam penelitian ini ialah “ Media Ular Tangga” yang dilambangkan dengan huruf “X“. Media ular tangga adalah permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh dua orang atau lebih. Papan permainan dibagi dalam kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak digambar sejumlah tangga atau ular yang menghubungkan dengan kotak lain. Indikator dari Media Pembelajaran Ular Tangga antara lain:

⁴³ Sugiyono, *Statistika Untuk Penelitian*, (Bandung : Cv Alfabeta, 2002), 3.

- a) Memberikan ilmu pengetahuan kepada siswa melalui proses pembelajaran bermain sambil belajar.
- b) Merangsang pengembangan daya pikir, daya cipta, dan bahasa agar mampu menumbuhkan sikap, mental, serta akhlak yang baik.
- c) Menciptakan lingkungan bermain yang menarik, memberikan rasa aman, dan menyenangkan.

2) Variabel Terikat (*Dependent Variable*)

Variabel dependen (Variabel terikat) Adalah Variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas.⁴⁴

Variabel Terikat (*Dependent Variable*) dalam penelitian ini ialah “Hasil Belajar Siswa Kelas IV di SDN 134 Rejang Lebong” yang dilambangkan dengan huruf “Y” . Hasil belajar adalah pernyataan yang menunjukkan hal-hal yang mungkin dikerjakan peserta didik sebagai hasil kegiatan belajarnya.

E. Teknik Dan Instrumen Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan salah satu hal yang penting didalam sebuah penelitian dan harus dilakukan dengan cermat dan teliti agar data yang diperoleh akurat, valid dan dapat dipertanggung jawabkan hasilnya. Didalam mengumpulkan data, maka seorang peneliti harus mengetahui teknik apa saja yang digunakan dalam pengumpulan data dan bagaimana

⁴⁴ Sugiyono, Statistika untuk penelitian, (Bandung: CV Alfabeta, 2002), 3.

prosesnya. Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Observasi

Sutrisno Hadi mengemukakan bahwa, “Observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Dua diantara yang terpenting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan.”⁴⁵ Peneliti mengamati langsung tentang pengaruh penggunaan media ular tangga berbasis digital terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk siswa kelas IV di SDN 134 Rejang Lebong.

b. Tes

Tes sebagai suatu alat ukur dikatakan memiliki tingkat validitas seandainya dapat mengukur apa yang hendak diukur⁴⁶. Dalam penelitian ini menggunakan tes soal tertulis untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah dilakukannya pembelajaran bahasa indonesia dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga.

Adapun tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Pre-test dilakukan sebelum penelitian dimulai. Hasil dari pre-test digunakan sebagai nilai pre-test. Soal yang diberikan adalah soal tentang

⁴⁵ Prof. Dr. Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R & D, Bandung: Alfabeta. Februari 2022.

⁴⁶ Wina Sanjaya, Penelitian Tindakan Kelas (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011), 99.

- 2) Post-test diberikan setelah penelitian selesai dilakukan untuk memperoleh kemampuan kognitif siswa. Hasil dari tes ini digunakan sebagai nilai post-test. Soal yang diberikan adalah soal yang sama pada saat dilaksanakannya pre-test.

c. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang.⁴⁷ Fungsi dari dokumentasi dalam penelitian ini ialah sebagai bukti dimana data yang didapat merupakan data yang aktual dan konsisten mencakup seluruh kegiatan dan proses penelitian yang dilakukan. Selain itu, dokumentasi juga dilakukan untuk mengetahui seputar data tempat pelaksanaan penelitian yang dalam hal ini adalah sekolah. Adapun data-data tersebut meliputi sejarah sekolah, data guru, foto-foto, kegiatan belajar mengajar, data hasil belajar siswa yang relevan. Dalam penelitian ini, dengan menggunakan metode dokumentasi, peneliti mendapatkan :

- 1) Foto-foto kegiatan belajar mengajar.
- 2) Wawancara tak langsung dalam bentuk visual.

⁴⁷ Sugiyono, jurnal ilmiah dinamika sosial, vol.1 nomor 2, Agustus 2017, hal 213.

Tabel 3.4 Kisi-Kisi Dokumentasi

F. U j i C o b a	NO	Jenis dokumentasi	Informasi yang dicari	Sumber
	1.	Modul Ajar Bahasa Indonesia	Kesesuaian dengan kd,tujuan Dan media pembelajaran.	Arsip guru / Wali Kelas
	2.	LKS Atau Buku Kerja Siswa	Bukti Keterlibatan Siswa dalam proses belajar Bahasa Indonesia	Kumpulan Tugas
	3.	Daftar Nilai	Nilai presttest-posttest Bahasa Indonesia	Buku Nilai Guru
	4.	Dokumentasi foto kegiatan	Buku Aktivitas TeksNarasi Bahasa Indonesia	Dokumentasi Guru

Instrument

Instrumen penelitian merupakan sarana yang digunakan oleh Peneliti untuk mengumpulkan data melalui proses pengukuran.⁴⁸ Dalam setiap penelitian, instrumen ini sangat penting untuk memperoleh data yang diperlukan, seperti soal tes, lembar jawaban, kunci jawaban, dan pedoman penilaian. Proses pengujian instrument melibatkan beberapa langkah :

1. Validitas Ahli

Validitas adalah alat ukur yang digunakan untuk memastikan bahwa data (mengukur)itu valid validitas berarti bahwa instrument tersebut dapat mengukur apa yang seharusnya diukur.⁴⁹ Peneliti meminta pendapat dari pakar dalam penelitian ini untuk memvalidasi

⁴⁸ sudaryono. Metode Penelitian Pendidikan,(Jakarta:Pernamedia Group), 2016,hal 90

⁴⁹ Sugiyono. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta, 2017, hlm. 121.

soal pretest dan posttest ibu meri hartati M.Pd dosen yang mengajar di program studi pendidikan Tadris bahasa indonesia di kampus IAIN Curup. diminta untuk memberikan pendapatnya validitas empiris, yang didasarkan pada pengalaman praktis, adalah yang digunakan setiap item dinilai oleh validasi instrumen menggunakan skala penilaian dengan nilai (5) sangat baik, (4) baik, (3) cukup, (2) kurang, (1),sangat kurang selanjutnya rumus yang digunakan untuk menghitung validitas dengan menghitung skor validasi rata-rata.

$$Va = \frac{T_{Se}}{T_{St}} \times 100\%$$

Keterangan

V_a = Skor Validitas Ahli

T_{Se} = Total Skor Validasi

T_{St} = Total Skor Maksimum

Adapun Kriteria Hasil Validitas Ahli Yaitu Sebagai Berikut:

Tabel 3.5 Kriteria Frekuensi Hasil Validasi Ahli

Interval	Keterangan
85%-100%	Sangat valid
70%-85%	Valid
50%-70%	Kurang valid
1%- 50%	Tidak valid

Menurut analisi hasil validasi ahli yang dilakukan oleh satu pakar, dosen Bahasa Indonesia, hasilnya Adalah sebagai berikut.

Tabel 3.6 Hasil Uji Validitas Ahli

Validator	Jumlah skor	Skor validitas (%)	keterangan
Validator 1	50	83,33	Valid

Berdasarkan hasil dari tabel diatas, bahwa skor validasi untuk pretest dan posttest dari validator sebesar 83,33 maka dari angka tersebut dapat dikatakan bahwa instrument tersebut memenuhi kriteria valid dan layak digunakan sebagai alat pengumpulan data .

Menurut Azwar istilah “validitas” merujuk pada tingkat ketelitian dan keakuratan suatu alat ukur (tes) dalam menjalankan fungsinya.⁵⁰Instrument yang diuji berkaitan dengan Hasil Belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IV di SD Negeri 134 Rejang Lebong. Butir-butir pertanyaan yang telah disusun sebelumnya dinyatakan layak untuk digunakan sebagai soal tes. Dalam penelitian ini, dosen pembimbing telah menelaah pertanyaan-pertanyaan tersebut. Setelah dinyatakan layak, peneliti akan langsung menggunakan soal tes tersebut untuk penelitian lebih lanjut.

⁵⁰ Haoming,Soon,and Wang.1511

2. Uji Validitas

Validitas merupakan ukuran yang menunjukkan Tingkat keabsahan atau kesesuaian suatu instrumen penelitian⁵¹

Validitas digunakan untuk menguji sejauh mana alat ukur dapat secara tepat mengukur apa yang seharusnya diukur. Dalam pengujian validitas kuesioner, terdapat dua jenis yang dibedakan, yaitu validitas faktor dan validitas item. Validitas faktor dievaluasi ketika item yang disusun melibatkan lebih dari satu faktor, di mana terdapat kesamaan antara faktor-faktor tersebut. Pengujian validitas faktor dilakukan dengan mengkorelasikan skor faktor (jumlah dari item dalam satu faktor) dengan skor total faktor (jumlah keseluruhan faktor). Sementara itu, validitas item dinilai berdasarkan adanya korelasi antara skor item dengan skor total item. Pengujian ini dilakukan dengan mengkorelasikan skor item dengan skor total item. Apabila terdapat lebih dari satu faktor, pengujian validitas item dilakukan dengan mengkorelasikan skor item terhadap skor faktor terlebih dahulu, kemudian dilanjutkan dengan mengkorelasikan skor item terhadap skor total faktor (jumlah dari beberapa faktor).

Validitas dapat diukur menggunakan rumus, yaitu:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X) (\sum Y)}{\sqrt{[N \sum X^2 - (\sum X)^2] [N \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Keterangan:

r_{xy}: Koefisien korelasi antara X dan Y

⁵¹ Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D, (Bandung: Alfabeta, 2022, Edisi 2, hlm. 121.

N: Banyaknya subyek

ΣXY : Jumlah hasil skor X dan skor Y

ΣX :Jumlah seluruh skor X

ΣY :Jumlah seluruh skor Y

ΣX^2 : Jumlah X^2

ΣY^2 : Jumlah Y^2

Untuk memastikan instrumen yang digunakan valid,dilakukan uji validitas. Melalui perhitungan korelasi, diperoleh

nilai koefisien korelasi yang digunakan untuk menilai Tingkat validitas suatu butir serta menentukan kelayakannya untuk digunakan. Dalam menilai kelayakan sebuah item, biasanya dilakukan uji signifikansi terhadap koefisien korelasi pada taraf signifikansi 0,05. Dengan demikian, suatu butir dinyatakan valid jika memiliki korelasi yang signifikan dengan skor total. Jika $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ (uji 2 sisi dengan sig.0,05) maka instrumen atau item-item pertanyaan berkorelasi signifikan terhadap skor total (dinyatakan valid). Kriteria pendekatan dengan taraf signifikan 5% yaitu:

Jika $r_{xy} > r_{tabel}$, maka soal dinyatakan valid.

Jika $r_{xy} < r_{tabel}$, maka soal dinyatakan tidak valid.

Validitas dapat diuji menggunakan perangkat lunak SPSS versi 23.

Pengambilan keputusan didasarkan pada kriteria bahwa jika nilai $r_{xy} > r_{tabel}$, maka butir soal tersebut dianggap valid dan layak untuk digunakan.

Proses uji validitas ini dilakukan menggunakan teknik pearson product

Moment Sebelum melaksanakan penelitian, peneliti melakukan uji coba dengan menggunakan instrumen pretest dan posttest pada siswa kelas IVB SDN 134 Rejang Lebong yang berjumlah 23 orang. Setelah dilakukan uji coba 30 soal, 20 soal dinyatakan valid. Oleh karena itu peneliti menggunakan 20 soal tersebut untuk keperluan penelitian.

Tabel 3.6 Hasil Uji Validitas Soal

Butir Soal	R _{hitung}	R _{tabel}	Keterangan
Soal 1	0,480	0,413	Valid
Soal 2	0,507	0,413	Valid
Soal 3	0,448	0,413	Valid
Soal 4	0,484	0,413	Valid
Soal 5	0,529	0,413	Valid
Soal 6	0,559	0,413	Valid
Soal 7	0,587	0,413	Valid
Soal 8	0,590	0,413	Valid
Soal 9	0,564	0,413	Valid
Soal 10	0,590	0,413	Valid
Soal 11	0,480	0,413	Valid
Soal 12	0,529	0,413	Valid
Soal 13	0,507	0,413	Valid
Soal 14	0,559	0,413	Valid
Soal 15	0,150	0,413	Tidak Valid
Soal 16	0,448	0,413	Valid
Soal 17	0,590	0,413	Valid
Soal 18	0,507	0,413	Valid
Soal 19	0,293	0,413	Tidak Valid
Soal 20	0,037	0,413	Tidak Valid
Soal 21	0,047	0,413	Tidak Valid
Soal 22	0,426	0,413	Valid
Soal 23	0,320	0,413	Tidak Valid
Soal 24	0,291	0,413	Tidak Valid
Soal 25	0,564	0,413	Valid
Soal 26	0,150	0,413	Tidak Valid
Soal 27	0,507	0,413	Valid
Soal 28	0,046	0,413	Tidak Valid
Soal 29	0,047	0,413	Tidak Valid
Soal 30	0,072	0,413	Tidak Valid

Tabel 3.7 Rekapitulasi Hasil Hitung Uji Validitas

No.	Nomor Soal	Valid	Tidak Valid
1	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,16,17,18,22,25,27	√	
2	15,19,20,21,23,24,26,28,29,30		√

3. Uji Reabilitas

Reliabilitas merupakan indikator yang menunjukkan tingkat kepercayaan atau keandalan suatu alat ukur. Pengujian reliabilitas instrumen bertujuan untuk menentukan sejauh mana suatu alat ukur memiliki konsistensi dalam menghasilkan data. Instrumen penelitian yang reliabel berarti bahwa alat tersebut, ketika digunakan berulang kali untuk mengukur objek yang sama, akan menghasilkan data yang konsisten⁵²

Reliabilitas dalam penelitian merujuk pada tingkat konsistensi hasil pengukuran dari suatu tes. Ketika diterapkan secara berulang pada subjek yang sama dan dalam kondisi yang serupa. Sebuah penelitian dianggap andal jika menghasilkan hasil yang tetap konsisten untuk pengukuran yang sama. Sebaliknya, penelitian tidak dapat disebut andal jika pengukuran berulang menghasilkan hasil yang bervariasi.

Instrumen yang reliabel mampu menghasilkan data yang konsisten dengan realitas di lapangan. Hal ini berarti, meskipun penelitian dilakukan berulang kali menggunakan instrumen yang sama, kesimpulan

⁵² Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D,.. hlm. 121.

yang diperoleh tetap konsisten, meskipun nilai angka yang dihasilkan tidak selalu identik.

a). Jika nilai $r_{hitung} \geq 0,60$ maka butir-butir kuesioner dinyatakan reliabel

b) Jika nilai $r_{hitung} < 0,60$ maka butir-butir kuesioner dinyatakan tidak reliabel

Uji realibilitas menggunakan rumus Cronbach's Alpha yaitu sebagai

berikut:
$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(\frac{v_t - \sum p^2 q}{v_t} \right)$$

Keterangan:

r_{11} : reliabilitas instrumen

K : banyaknya butir soal atau butir pertanyaan

V_t : varians total

P : proporsi subjek yang menjawab betul pada sesuatu butir

q : proporsi subjek yang menjawab salah mendapatkan skor 0 ($q=1-p$)

Tabel 3.8 Kriteria Reabilitas

Koefisien reliabilitas (r_{11})	Kriteria
$r_{11} \leq 0,20$	Sangat rendah
$0,20 < r_{11} < 0,40$	rendah
$0,40 < r_{11} < 0,60$	sedang
$0,60 < r_{11} < 0,80$	tinggi
$0,80 < r_{11} < 1,00$	Sangat tinggi

Berdasarkan tabel di atas maka koefisien reliabilitas $r_{11} \leq$ dianggap sangat rendah, $0,20 < r_{11} \leq 0,40$ dianggap rendah, $0,40 < r_{11} \leq 0,60$ berkriteria sedang, $0,60 < r_{11} \leq 0,80$ berkriteria tinggi, $0,80 < r_{11} \leq 1,00$ berkriteria sangat tinggi. Untuk mengukur tingkat reliabilitas soal, peneliti menggunakan SPSS versi 23 dengan perhitungan Cronbach's Alpha. Instrumen dinyatakan reliabel jika nilai Cronbach's Alpha $> 0,6$.

Hasil uji yang dilakukan oleh peneliti menggunakan Cronbach's Alpha dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 3.9 Hasil Hitung Uji Reabilitas

Nilai Cronbach;s Alpha	Jumlah Item	Kesimpulan
,938	20	Reliabel

Dari hasil uji reabilitas diatas, maka dapat diketahui bahwa nilai KP sebesar ,938 dari 20 item soal valid. Karena nilai KR > 0.60 atau ,938 > 0.60 , sehingga item dari soal dikatakan reliabel dan berkriteria tinggi.

4. Daya pembeda

Daya pembeda digunakan untuk mengukur sejauh mana setiap soal mampu membedakan antara peserta didik yang memiliki kemampuan tinggi dengan peserta didik yang memiliki kemampuan rendah. Perhitungan daya pembeda dilakukan menggunakan aplikasi atau software seperti Anates. Setiap item soal memiliki daya pembeda yang dihitung menggunakan rumus tertentu:

$$\text{Rumus: } D = \frac{Ba}{Ja} - \frac{Bb}{Jb} = P_A - P_B$$

Keterangan:

D : daya pembeda soal

J : jumlah peserta tes

JB : banyaknya peserta jumlah kelompok atas

BA : banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab soal itu dengan benar

BB : banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab soal itu dengan benar

PA : proporsi peserta kelompok atas yang menjawab benar (P sebagai indeks kesukaran)

PB : proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab benar

Tabel 3.10 Kriteria Daya Pembeda

Nilai Daya Beda	Interprestasi
0,07-1,00 atau lebih	Sangat baik
0,04-0,069	Baik
0,20-0,39	cukup
0,00-0,19 kebawah	Tidak baik

Berdasarkan tabel di atas daya pembeda dari perhitungan diinterpretasikan dengan menggunakan kriteria yang di tunjukkan.

Tabel 3.11 Hasil Daya Pembeda

No Soal	Hasil Daya Pembeda	Kategori
1	0,598	Baik
2	0,698	Baik
3	0,494	Baik
4	0,567	Baik
5	0,675	Baik
6	0,679	Baik
7	0,689	Baik
8	0,654	Baik
9	0,786	Sangat baik
10	0,654	Baik
11	0,598	Baik
12	0,675	Baik
13	0,689	Baik
14	0,679	Baik
15	0,494	Baik
16	0,654	Baik
17	0,689	Baik
18	0,253	Cukup
19	0,786	Sangat baik
20	0,689	Baik

Dari 20 butir soal yang valid, setiap soal memiliki daya pembeda yang berbeda-beda. Hasil analisis menunjukkan bahwa tidak ada soal yang tergolong dalam kategori "tidak baik" ataupun "cukup." Sebanyak 18 butir soal dikategorikan sebagai "baik," yaitu soal

Nomor 1,2,3,4,5,6,7,8,10,11,12,13,14,15,16,17,18,20 Sementara itu, terdapat 2 butir soal yang termasuk dalam kategori "sangat baik," yaitu soal Nomor 2,19 Berdasarkan hasil uji kelayakan instrumen yang meliputi validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran soal, dan daya pembeda, berikut disajikan tabel rekapitulasi kelayakan soal:

Tabel 3.12 Rekapitulasi Instrumen Tes

No Soal	Validitas	Tikat Kesukaran	Daya Pembeda	Keterangan
1	Valid	Mudah	Baik	Dapat digunakan
2	Valid	Sukar	Baik	Dapat digunakan
3	Valid	Mudah	Baik	Dapat digunakan
4	Valid	Mudah	Baik	Dapat digunakan
5	Valid	Mudah	Baik	Dapat digunakan
6	Valid	Mudah	Baik	Dapat digunakan
7	Valid	Sedang	Baik	Dapat digunakan
8	Valid	Sedang	Baik	Dapat digunakan
9	Valid	Mudah	Sangat baik	Dapat digunakan
10	Valid	Sedang	Baik	Dapat digunakan
11	Valid	Mudah	Baik	Dapat

				digunakan
12	Valid	Mudah	Baik	Dapat digunakan
13	Valid	Sukar	Baik	Dapat digunakan
14	Valid	Mudah	Baik	Dapat digunakan
15	Valid	Mudah	Baik	Dapat digunakan
16	Valid	Sedang	Baik	Dapat digunakan
17	Valid	Sukar	Baik	Dapat digunakan
18	Valid	Mudah	Cukup	Dapat digunakan
19	Valid	Mudah	Sangat baik	Dapat digunakan
20	Valid	Sukar	Baik	Dapat digunakan

Berdasarkan tabel rekapitulasi instrument tes di atas. Maka, semua butir soal dapat digunakan dalam penelitian ini.

5. Tingkat kesukaran

Tingkat kesukaran soal merupakan salah satu aspek penting dalam uji coba instrumen untuk mengetahui sejauh mana suatu butir soal dapat dijawab oleh peserta didik. Analisis tingkat kesukaran dilakukan untuk memastikan bahwa soal yang digunakan tidak terlalu sulit atau terlalu mudah, sehingga dapat mengukur kemampuan pemecahan masalah matematis secara efektif.⁵³

⁵³ Sudijono, A. (2017). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.

Tingkat kesukaran suatu butir soal dapat dihitung menggunakan rumus:

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan :

P = Indeks kesukaran soal

B= Jumlah siswa yang menjawab benar

J = Jumlah seluruh siswa yang mengerjakan soal

Tabel 3.13 Tingkat Kesukaran Soal

Nilai P	Kategori
0,00-0,30	Sukar
0,30-0,70	Sedang
0,70-1,00	Mudah

Berdasarkan tabel diatas kriteria yang digunakan adalah semakin kecil indeks yang diperoleh, semakin sulit soal tersebut. begitu juga sebaliknya semakin besar indeks yang diperoleh, semakin mudah soal tersebut.

Tabel 3.14 Hasil Tingkat Kesukaran

No Soal	Mean	Kategori
1	0,74	Mudah
2	0,30	Sukar
3	0,91	Mudah
4	0,83	Mudah
5	0,74	Mudah
6	0,61	Mudah
7	0,32	Sedang
8	0,70	Sedang
9	0,83	Mudah
10	0,70	Sedang
11	0,74	Mudah
12	0,74	Mudah

13	0,30	Sukar
14	0,61	Mudah
15	0,91	Mudah
16	0,70	Sedang
17	0,30	Sukar
18	0,78	Mudah
19	0,83	Mudah
20	0,30	Sukar

Hasil uji tingkat kesukaran instrumen tes hasil belajar siswa menunjukkan semua butir soal tergolong kategori mudah ada 12 soal sedangkan soal dengan kategori sedang ada 4 soal dan sukar yaitu ada 4 soal butir soal.

G. Teknik Analisis data

1. Uji Prasyarat

Data yang dikumpulkan adalah data-data yang masih mentah sehingga perlu diolah dan dianalisis terlebih dahulu. Adapun data yang dianalisis dalam penelitian kuantitatif melalui perhitungan statistik dan lebih jelasnya maka penelitian ini dilengkapi dengan paparan secara kuantitatif yaitu suatu bentuk paparan deskriptif analisis. Dari awal penelitian hingga akhir penelitian proses analisis data akan terus berlangsung. Adapun langkah statistik yang digunakan untuk eksperimen dengan menggunakan pre test dan post test adalah sebagai berikut:

- a) Mencari rata- rata nilai tes awal
- b) Mencari rata-rata nilai tes akhir

2. Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan untuk mengetahui ada tidaknya Perbedaan yang signifikan antara dua rata-rata dari kelompok data yang berpasangan.

Dalam penelitian ini, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji Paired Sample t-Test, karena data yang digunakan berasal dari dua pengukuran yang dilakukan terhadap subjek yang sama, misalnya sebelum dan sesudah perlakuan/intervensi tertentu.

a. Uji Paired Sample T-Test

Berdasarkan hasil uji normalitas yang telah dilakukan, data terbukti berdistribusi normal. Oleh karena itu, uji perbedaan nilai Pretest dan Posttest dapat dilakukan dengan menggunakan *Uji Paired Sample t-test*. Uji ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran ular tangga berbasis digital ditinjau dari hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SD Negeri 134 Rejang Lebong. *Uji paired sample t-test* dilakukan dengan bantuan SPSS versi 23.

3. Uji Normalitas

Uji Normalitas digunakan untuk statistik yang akan digunakan dalam mengolah data. Data yang akan diuji normalitasnya adalah data nilai post test. Dalam pelaksanaan penelitian ini diperlukan uji normalitas untuk menyelidiki bahwa sampel yang diambil untuk kepentingan penelitian berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Dalam mencari realibilitas instrumen, penulis menggunakan rumus Kolmogorov-Smirnov dalam Program IBM SPSS Statistics 16.0. Jika nilai signifikan lebih tinggi dari 0.05, maka nilai sampel yang diambil untuk kepentingan penelitian berasal dari uji normalitas pada data digunakan untuk mengevaluasi apakah data yang dianalisis mengikuti distribusi normal atau tidak. Hal ini penting karena uji-T hanya

dapat digunakan jika data memiliki distribusi normal. Hasil dari tabel distribusi kemudian di uji normalitasnya menggunakan rumus Chi Kuadrat tersebut:

$$X^2 = \sum \frac{(f_0 - f_h)^2}{f_h}$$

Keterangan :

χ^2 = Nilai Chi Kuadrat

f_0 = Frekuensi Observasi (hasil observasi)

f_h = Frekuensi Harapan

Kriteria pengujian adalah membandingkan nilai χ^2 hitung dengan χ^2 tabel pada signifikan 5% dengan derajat kebebasan daya beda (n-1) yaitu: Jika harga χ^2 hitung $\leq \chi^2$ tabel, berarti data berdistribusi normal, jika harga χ^2 hitung $\geq \chi^2$ tabel, berarti data tidak berdistribusi normal.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Objek Penelitian

1. Sejarah Sekolah SD Negeri 134 Rejang Lebong

SD Negeri 134 Rejang Lebong terletak di Jln. Jend. A.Yani Kelurahan Pelabuhan Baru Kecamatan Curup Tengah, SD Negeri 134 Rejang Lebong dulu waktu berdirinya bernama SD Negeri 102 Curup.

Berdiri pada tanggal 15 Juli tahun 1985. Dan berganti menjadi SD Negeri 09 Curup Tengah Pada Tahun 2007 . Kepala Sekolah SD Negeri No 09 Curup Tengah mempunyai Kepala Sekolah mulai dari berdiri sampai sekarang diantaranya :

Tabel 4.1 Nama Kepala Sekolah

No	Nama Kepala Sekolah
1	Syaiful Anwar,A.Ma.Pd Tahun 1985 – 2005
2	Dra Isnati Tahun 2005
3	Rusdan Fajri,S.Pd.SD Tahun 2006 – 2010
4	Muhibatul Aini.B, S.Pd.SD Tahun 2010 – 2017.
5	Dr.Ashari Tahun Tahun 2017-2019
6	Ulfa Neri,S.Pd (6 Bulan)
7	Juswani,S.Pd Tahun 2019-2023
8	Ramalah Syuib 2023- sd/sekarang

Jumlah Gedung yang ada sebanyak 5 Unit Dan Mempunyai 13 Lokal Ruang Belajar. Sedangkan jumlah ruang belajar yang di gunakan sebanyak 16

Rombel, sehingga Kegiatan KBM nya dilaksanakan Pagi dan Siang hari.

SD Negeri No 09 Curup atau yang sekarang SD Negeri No 134 Rejang Lebong pada waktu berdirinya hanya memiliki siswa sebanyak 50 Orang. Sekarang tahun Pelajaran 2024/2025 SD Negeri 134 Rejang Lebong memiliki siswa sebanyak 395 Orang. SD Negeri 134 Rejang Lebong Memiliki 29 orang pendidik. Prestasi – Prestasi SD Negeri 09 Curup Tengah.

Adapun Prestasi yang telah dicapai SD Negeri 09 Curup Tengah sudah banyak Mulai dari Tingkat Kelompok Wilayah / Gugus, Sampai Tingkat Provinsi Selalu mendapat JUARA. Diantaranya

Table 4.2

No	Cabang Lomba
1	Renang
2	Atletik
3	Pencak silat
4	Bola kaki
5	3 R
6	Gerak jalan
7	MIPA
8	PMR
9	Pramuka
10	Paduan Suara
11	O2SN
12	Drumband
13	dll

Cabang Lomba

Kegiatan lain yang diadakan disekolah SD Negeri 134 Rejang Lebong antara lain :

1. Setiap Jum'at Pagi sesudah Senam Pagi diadakan kebersihan (Jum'at Bersih)
2. Setiap Jum'at Minggu Terakhir tiap Bulannya diadakan Siraman Rohani (Ceramah Agama)
3. Untuk meningkatkan kemampuan Guru – guru dalam bidang Komputer diadakan Latihan computer satu kali dalam seminggu.

2. Profil Sekolah

Nama Sekolah	: SD Negeri 134 Rejang Lebong
Berdiri	: Tahun 1985
Nomor Statistik	: -
Status	: Negeri
Izin Operasional	: -
Alamat	: Jln. Jend. A.Yani Kelurahan Pelabuhan Baru Kecamatan Curup Tengah
Kecamatan	: Curup Tengah
Kabupaten	: Rejang Lebong
Provinsi	: Bengkulu
Nomor Telepon	: -
Kode Pos	:
E-mail	: -

3. Guru SD negeri 134 Rejang Lebong

Berikut Adalah Tenaga Pengajar Siswa Di SD Negeri 134 Rejang Lebong:

Tabel 4.3 Jumlah Tenaga Pengajar SD Negeri 134 Rejang Lebong

No.	Nama	Jenis Kelamin	Jabatan
1	Ramalah Syuib. S. Pd. SD	P	Kepala sekolah
2	Eko Budi Santoso. M.Pd	L	Waka sekolah
3	Iki Multri Sari S. Pd. I	P	Tata usaha
4	Siti Masita, S.Pd	P	Operator
5	Fitriani, S.Pd	P	Guru
6	Herni Harmiyanti, S.Pd.I	P	Guru
7	Meizia Rahmadanti,S.Pd	P	Guru Kelas I
8	Niken Lastari, S.Pd.I	P	Guru Kelas I
9	Yulizar, S.Pd.SD	P	Guru Kelas II
10	Elza Frimadona, S.Pd	P	Guru Kelas II
11	Sabirin, S.Pd.SD	L	Guru Kelas III
12	Shelomita Sulistyani, S.Pd	P	Guru
13	Eko Budi Santoso, M.Pd	L	Guru Kelas IV
14	Leni Ekawati, S.Pd, SD	P	Guru Kelas IV
15	Reza Rusdianto, S.Pd.I	L	Guru Kelas IV
16	Titik Sulastrika, S.Pd.SD	P	Guru Kelas V
17	Helmi Safitri, S.Pd. SD	P	Guru Kelas V
18	Eli Yunita, S.Pd. SD	P	Guru Kelas V
19	Wardatun Ningsih, S.Pd	P	Guru Kelas VI
20	Asminiarti, S.Pd, SD	P	Guru Kelas VI
21	Herismi Fitri, S.Pd, SD	P	Guru Kelas VI
22	Idham Ferdiansyah, S.Pd.I	L	Guru PAI
23	Dewi Rusama, S.Pd.I	P	Guru PAI

24	Iki Multri Sari S. Pd. I	P	Guru PAI
25	Yayan Novalia, M.Pd	P	Guru B.ING
26	Ade Eka Wahyu Utami, S.Pd	P	Guru
27	Silvia Rica Juliani, S.Pd.I	P	Guru Kaganga

28	Meison Dwi Kurniawan, S.Pd	L	Guru Olaraga
29	Suci Wulandari, S.Pd.I	P	Guru Olaraga
30	Andri Sandoko	L	Satpam
31	Ibrahim	L	Penjaga Sekolah

Banyaknya siswa yang belajar di SD N 134 Rejang Lebong adalah sebagai berikut

Tabel 4.4 Data Siswa SD Negeri 134 Rejang Lebong Tahun 2024/2025

No	Kelas	Laki-Laki	Perempuan	Jumlah
1.	Kelas I A	11	11	22
	Kelas I B	11	12	23
	Kelas I C	10	12	22
	Jumlah	32	35	67
2.	Kelas II A	20	8	28
	Kelas II B	12	19	32
	Kelas II C		0	0
	Jumlah	35	21	56
3.	Kelas III A	14	14	28
	Kelas III B	14	14	28
	Kelas III C	10	9	19
	Jumlah	38	37	75

4.	Kelas IV A	9	11	20
	Kelas IV B	12	11	23
	Kelas IV C	9	10	19
	Jumlah	30	32	62
5.	Kelas V A	14	9	23
	Kelas V B	12	11	23
	Kelas V C	11	12	23
	Jumlah	37	32	69
	Kelas VI A	12	7	19

6.	Kelas VI B	12	11	23
	Kelas VI C	12	10	22
	Jumlah	42	24	66
	Jumlah Seluruh	214	181	395

Sumber : Data Sekolah

4. Visi Dan Misi SD Negeri 134 Rejang Lebong

a. Visi

Menciptakan pembelajaran berkualitas berorientasi pada teknologi berlandaskan iman dan taqwa.

b. Misi

- 1) Melaksanakan pembelajaran efektif dan efisien.
- 2) Optimalisasi bimbingan konseling.
- 3) Melaksanakan pengembangan kurikulum meliputi perangkat pembelajaran, silabus penilaian, rencana pelaksanaan pembelajaran.
- 4) Mengedepankan pendidikan karakter untuk menumbuhkan siswa yang bertaqwa kepada tuhan yang maha esa, berakhlak mulia, disiplin, berkepribadian, terampil, cinta tanah air dan bangsa.

B. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Data

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dari lokasi penelitian di SD Negeri 134 Rejang Lebong, berdasarkan data yang dikumpulkan melalui observasi, tes, dan dokumentasi. Penelitian ini melibatkan satu kelas eksperimen, penelitian dilakukan dalam empat pertemuan dengan

durasi 2 jam pelajaran untuk setiap pertemuan. Setiap jam pelajaran memiliki alokasi waktu 35 menit, dan keseluruhan alokasi waktu pembelajaran diatur sesuai dengan kebijakan yang ditetapkan oleh sekolah. Hasil penelitian ini berupa data nilai pretest dan posttest dari siswa kelas eksperimen IV yang terdiri dari 23 siswa di SD Negeri 134 Rejang Lebong pada tahun ajaran 2024/2025. Kelas eksperimen yaitu kelas yang menggunakan media pembelajaran ular tangga berbasis digital dalam pembelajaran. Sebelum diberikan perlakuan, siswa di kelas tersebut menjalani pretest yang terdiri dari 30 soal pilihan ganda untuk mengukur kemampuan awal mereka. Berdasarkan hasil penelitian maka uraian datanya adalah sebagai berikut:

Tabel 4.4 Hasil *Pretest*

No	Nama Siswa	Nilai
1	Abi Putra Ramadhan	75
2	Afifah Bilqis Rafanda	30
3	Anisa Oktavianti	55
4	Aji Aska	60
5	Alif Almuttaqim	65
6	Balqis Alfatunnisa	55
7	Belvania Almera adheli	65
8	Chelsea Aqifa Nayla	75
9	Davin Azio	75
10	Devina	25
11	Elqis	45
12	Fatirga	65

13	Gilsa Zahra Salsabila	75
14	Jenahira Talita	70
15	Muhammad Azzam .P	30
16	Mishale Ariyanto	55
17	Muhammad Monte	45
18	Nabihan	75
19	Renata Despi Rama	75
20	Rani Safilola	55
21	Rafa Alfariski	45
22	Riski Aditia	30
23	Ziya	50

Berdasarkan tabel diatas yang telah disajikan, skor terendah yang diperoleh adalah 30, sedangkan skor tertinggi adalah 75.

Tabel 4.5 Distribusi Frekuensi Hasil Pretest Eksperimen

No	Skor	Pretest Eksperimen	
		Fi	%
1	30-39	5	21,74%
2	40-49	4	17,39%
3	50-59	7	30,43%
4	60-69	4	17,39%
5	70-80	3	13,05%
Jumlah		23	100
Mean	51,52		
Median	53,00		
Mode	53		
Std.deviation	15,135		
Range	54		
Minimum	30		
Maksimum			

	75
--	----

Berdasarkan tabel diatas,hasil menunjukkan bahwa nilai *pretest* siswa kelas eksperimen sebelum diberikan perlakuan memiliki rata-rata sebesar 51,52.nilai tengahnya adalah 51,dengan nilai yang paling sering muncul (modus) sebesar 53.Adapun nilai tertinggi adalah 75,sedangkan nilai terendah adalah 30.

Tabel 4.6 Hasil *Posttest*

No	Nama Siswa	Nilai
1	Abi Putra Ramadhan	80
2	Afifah Bilqis Rafanda	75
3	Anisa Oktavianti	80
4	Aji Aska	80
5	Alif Almuttaqim	85
6	Balqis Alfatunnisa	80
7	Belvania Almera adheli	75
8	Chelsea Aqifa Nayla	80
9	Davin Azio	80
10	Devina	75
11	Elqis	75
12	Fatirga	70
13	Gilsa Zahra Salsabila	80
14	Jenahira Talita	85
15	Muhammad Azzam .P	90
16	Mishale Ariyanto	85
17	Muhammad Monte	70
18	Nabihan	75
19	Renata Despi Rama	90

20	Rani Safilola	75
21	Rafa Alfariski	85
22	Riski Aditia	75
23	Ziya	80

Berdasarkan tabel diatas,terlihat bahwa skor terendah Adalah 70 dan skor tertinggi 90.

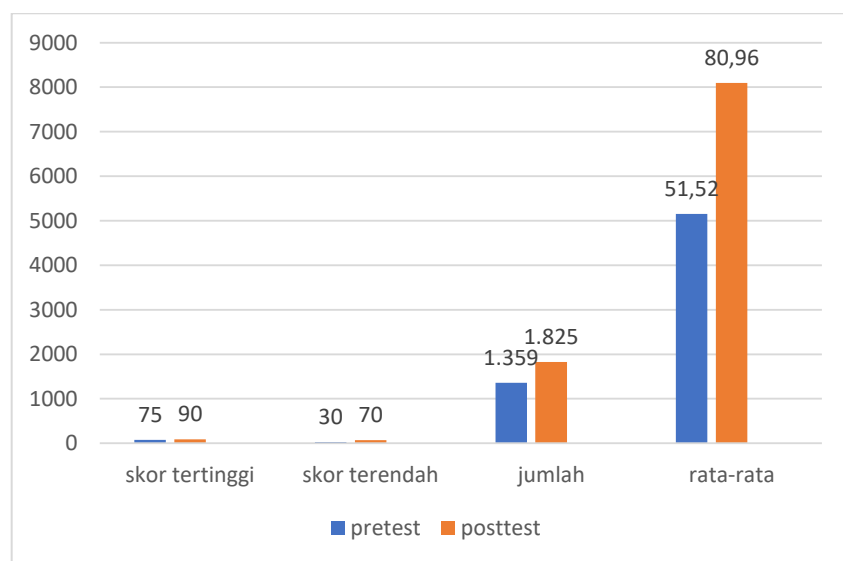
Tabel 4.7 Distribusi Frekuensi Hasil Posttest Eksperimen

No	Skor	Posttest Eksperimen	
		Fi	%
1	70-74	1	4,35%
2	75-79	8	34,78%
3	80-84	8	34,78%
4	85-89	4	17,39%
5	90-95	2	8,70%
Jumlah		23	100
Mean	80,96		
Median	80,00		
Mode	75		
Std.deviation	5.183		
Range	17		
Minimum	70		
Maksimum	90		

Berdasarkan tabel diatas,hasil menunjukkan bahwa nilai *posttest* siswa kelas eksperimen sebelum diberikan perlakuan memiliki rata-rata sebesar 80,96,nilai tengahnya adalah 80,dengan nilai yang paling sering muncul (modus) sebesar 75.Adapun nilai tertinggi adalah 90,se sedangkan nilai terendah adalah 70.

Berdasarkan perbandingan nilai pretest dan posttest,dapat disimpulkan

bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan media pembelajaran ular tangga berbasis digital menunjukkan peningkatan signifikan. Hal ini terlihat dari perbedaan hasil nilai yang diperoleh siswa sebelum dan setelah diterapkannya model tersebut. Nilai rata-rata pretest adalah 51,52, sementara nilai rata-rata posttest adalah 80,96.



Grafik 4.1 Hasil Pretest dan posttest kelas Eksperimen

Berdasarkan grafik 4.1 di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar bahasa Indonesia pada kelas eksperimen menunjukkan peningkatan, dengan nilai rata-rata pretest sebesar 51,52 yang berubah menjadi 80,96 pada posttest.

2. Penguji prasyarat analisis

Untuk melihat Pengaruh penggunaan media pembelajaran Ular Tangga Berbasis Digital ditinjau dari hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, Langkah awal yang dilakukan adalah

melakukan uji normalitas. Setelah uji tersebut dilakukan, barulah dilanjutkan dengan Uji Hipotesis sesuai dengan prosedur yang tepat..

a. Uji Normalitas

Tabel 4.6

Hasil Uji

Normalitas		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
		.139	23	.200*	.930	23	.111
		.139	23	.200*	.930	23	.111

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

dengan menggunakan uji normalitas Shapiro-Wilk biasanya sampel dalam penelitian ini <50. Nilai signifikansi untuk hasil belajar pretest yaitu $0,186 > 0,05$, kemudian nilai dari hasil belajar posttest kelas $0,100 > 0,05$. Jadi berdasarkan hasil uji normalitas diatas menunjukkan bahwa hasil Pretest dan Posttest nilai sig $> 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa data tersebut berdistribusi normal.

3. Pengujian Hipotesis

a. Uji Paired Sample T-Test

Berdasarkan hasil Uji Normalitas yang telah dilakukan, data terbukti berdistribusi normal. Oleh karena itu, uji perbedaan nilai Pretest dan Posttest dapat dilakukan dengan menggunakan uji paired sample t-test. Uji ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis Digital ditinjau dari hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SD Negeri 134 Rejang Lebong. Uji paired sample t-test dilakukan dengan bantuan SPSS versi 23.

Berikut adalah hasil uji

paired sample t-test tersebut:

Paired Samples Test

	Paired Differences					T	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair pretest - 1 posttest	-29.435	14.409	3.004	-35.666	-23.204	-9.797	22	.000

Tabel 4.8 Hasil Paired Sample T-Test

Berdasarkan tabel 4.7 hasil uji paired sample t-test, diperoleh nilai signifikansi (2-tailed) adalah 0,000. Karena nilai ini lebih kecil 0,05 ($0,0200 < 0,05$), sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Nilai t pada tabel 4.12 menunjukkan thitung sebesar 9.797 dengan $N = 23$, sedangkan ttabel untuk $N = 23$ pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ adalah 1,703. Karena thitung (9.797) $\geq$ ttabel ($1,703$), maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat Pengaruh Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis Digital ditinjau dari hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SD Negeri 134 Rejang Lebong.

4. Rekapitulasi Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji penggunaan media ular tangga berbasis digital ditinjau dari hasil belajar siswa kelas IV di SDN 134 Rejang Lebong. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan desain eksperimen, yang melibatkan siswa kelas IV sebagai peserta

penelitian. Sampel penelitian terdiri dari seluruh siswa kelas IV yang berjumlah 23. Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes untuk mengukur hasil belajar siswa, yaitu pre-test dan post-test. Proses penelitian dimulai dengan memberikan pre-test sebelum pembelajaran dimulai, kemudian menerapkan media pembelajaran ular tangga berbasis digital. Setelah proses pembelajaran selesai, siswa diberikan post-test untuk menilai perubahan hasil belajar yang mereka alami.

Hasil analisis data pretest dan posttest menunjukkan bahwa rata-rata nilai pretest siswa pada kelas eksperimen adalah 51,52, yang kemudian meningkat menjadi 80,96 pada posttest. Peningkatan ini mengindikasikan adanya perubahan yang signifikan pada hasil belajar siswa setelah penerapan media pembelajaran ular tangga berbasis digital. Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan uji ShapiroWilk, nilai Sig untuk hasil belajar pretest pada kelas eksperimen adalah $0,111 > 0,05$, sementara untuk hasil belajar posttest kelas eksperimen adalah $0,111 > 0,05$. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data tersebut terdistribusi normal. Data dari lembar pengamatan memberikan gambaran menyeluruh tentang penggunaan media dalam proses pembelajaran, dari segi kinerja pengajar selama 1 penerapan dalam 4 pertemuan. Hal tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran ular tangga berbasis digital berpengaruh terhadap terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN 134 Rejang Lebong

C. Pembahasan

Sebelum diberikan perlakuan, siswa menjalani pretest yang terdiri dari 20 soal pilihan ganda. Setiap soal yang dijawab dengan benar diberikan nilai 5 poin, sementara soal yang dijawab salah tidak memperoleh nilai. Dengan ketentuan

bahwa nilai yang diperoleh berada dalam rentang 0 hingga 100, pretest ini digunakan untuk mengukur kemampuan awal siswa. Dalam penelitian ini, peneliti berperan sebagai pengajar.

Berdasarkan hasil data Pretest diperoleh nilai tertinggi sebesar 75 dan nilai terendah sebesar 30 , dengan rata-rata sebesar 51,52. Setelah itu, guru menyampaikan materi dan melaksanakan proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran ular tangga berbasis digital. Pada pertemuan terakhir, siswa diberikan Posttest berupa 20 soal pilihan ganda. Setiap soal yang dijawab dengan benar diberikan nilai 5 poin. sementara nilai yang dijawab salah tidak memperoleh nilai dengan ketentuan bahwa nilai yang diperoleh berada dalam rentang 0 Dari hasil tersebut, nilai tertinggi mencapai 90, nilai terendah sebesar 70, dan rata-rata mencapai 80,96. Perbandingan data antara hasil Pretest dan Posttest menunjukkan adanya peningkatan rata-rata hasil belajar Bahasa Indonesia dengan selisih sebesar 29,44.

Penelitian ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Rafika Andan Sari yang dimana penelitian ini dilakukan pada tahun 2024. Dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran ular tangga berbasis digital dapat meningkatkan prestasi belajar siswa⁵⁴

Penelitian juga berdasarkan Lina Novita, dkk. Hasil penelitian menunjukkan penggunaan media ular tangga digital dapat meningkatkan hasil belajar dan perubahan sikap pada materi pembelajaran, pembelajaran dengan

⁵⁴ Sari,Rafika Andan”*pengembangan media pembelajaran ular tangga berbasis digital pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SD*”, (skripsi S1,Universitas PGRI madiun,2024).

menggunakan media baik itu ular tangga digital maupun media pembelajaran lainnya dapat mengubah pembelajaran menjadi lebih aktif⁵⁵

Penelitian Nur Fadillah et al. mengembangkan media berbasis Google Slides untuk materi Fisika di jenjang sekolah menengah. hasil menunjukkan Media menerima penilaian sangat layak dari ahli media (86,87 %) dan materi (92,06 %) Dari hasil diatas bahwa Ini membuktikan bahwa game ular tangga bisa dipakai efektif untuk mata pelajaran lain di luar hanya tematik atau literasi.⁵⁶

Penelitian Dwi Rosyidatul Kholidah & indah lailatul fitriah (2024) Dengan judul “pengembangan media ular tangga berbasis digital untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V MI (Akselerasi journal) Hasil penelitian menunjukkan validasi media 82%. respon siswa mencapai 92,9%(sangat baik).pre-test 55,6_ post-test 85,6% media dinyatakan efektif dan layak digunakan.⁵⁷

Penelitian Maulidyah, Rosdiah.dkk dengan judul”pengaruh penerapan media ular tangga terhadap kemampuan membaca Teks Narasi (kelas V)” hasil penelitian menunjukkan peningkatan kemampuan membaca narasi setelah perlakuan media ular tangga.⁵⁸

Penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa hasil belajar posttest siswa lebih tinggi dibandingkan hasil belajar pretest. Perbandingan hasil belajar

⁵⁵ Novita,L.,&Sundari,F.S.”peningkatan hasil belajar siswa menggunakan media game ular tangga digital”*Jurnal Basicedu* vol.4 (2020) hal 716-724.

⁵⁶ Nur Fadillah, dkk., “Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis Google Slides pada Materi Getaran dan Gelombang untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik,” *Jurnal Phi: Jurnal Pendidikan Fisika dan Fisika Terapan*, Vol. 8, No. 1 (2023), hlm. 45–55.

⁵⁷ Dwi Rosyidatul kaholidah,dkk.”pengembangan media ular tangga digital untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V madrasah ibtidiyah thoriqoh hidayah”,*jurnal pendidikan guru MI*,vol.5 No.1 (2024),hlm.56-66.

⁵⁸ Maulidyah Abdullah, “Pengaruh Media Ular Tangga Terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas v SDN No. 6 Kampung Baru Kecamatan Banggae Timur Kabupaten Majene” (Skripsi, Universitas Negeri Makassar,2022)

dilakukan melalui analisis nilai posttest menggunakan uji hipotesis *paired sample t-test* diketahui nilai sig. (sig.2-tailed) adalah sebesar $0,000 \leq 0,005$, maka H_0 ditolak H_a diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan rata-rata antara hasil belajar *pretest-posttest* yang artinya ada pengaruh media pembelajaran bahasa indonesia kelas IV SDN 134 Rejang Lebong.

Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh berbagai aspek, baik internal maupun eksternal. Faktor internal mencakup kemampuan kognitif, motivasi, dan gaya belajar siswa, sementara faktor eksternal meliputi lingkungan belajar di rumah serta dukungan dari orang tua.⁵⁹ Meskipun penerapan media pembelajaran ular tangga berbasis digital dapat memberikan dampak positif ditinjau dari hasil belajar siswa, berbagai faktor lain juga turut berkontribusi terhadap pencapaian hasil belajar siswa di SD Negeri 134 Rejang Lebong.

⁵⁹ Slameto, belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhi (Jakarta:Rineka Cipta, 2010), hal.54

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Berdasarkan penelitian yang dilakukan di SD Negeri 134 Rejang Lebong pada kelas IV mata pelajaran Bahasa Indonesia sebelum penggunaan media pembelajaran berdasarkan analisis data, rata-rata nilai pretest siswa pada kelas eksperimen adalah 51,52 dimana nilai terendah 30 dan nilai tertinggi 75.
2. Berdasarkan penelitian yang dilakukan sesudah Penggunaan Media Pembelajaran Ular Tngga Berbasis Digital ditinjau dari hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia pada kelas IV SDN 134 Rejang Lebong selama 1 kali penerapan pada 4 pertemuan menunjukkan nilai rata-rata yaitu 80,86 dengan kriteria sangat baik yang mencerminkan keberhasilan guru dalam beradaptasi dengan media pembelajaran dan mengelola proses pembelajaran secara efektif.
3. Berdasarkan hasil uji paired sample t-test, diperoleh nilai signifikansi (2-tailed) adalah 0,000. Karena nilai ini lebih kecil $0,05$ ($0,0200 < 0,05$), sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima dengan thitung sebesar 9.797 dengan $N = 23$, sedangkan ttabel untuk $N = 23$ pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ adalah 1,703. Karena thitung (9.977) $\geq$ ttabel ($1,703$), maka H_0 ditolak dan H_a diterima, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran ular tangga berbasis digital.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Penggunaan Penggunaan Media Pembelajaran Ular Tngga Berbasis Digital pada materi lain di mata pelajaran Bahasa Indonesia atau mata pelajaran lainnya
2. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Ular Tngga Berbasis Digital perlu diteliti untuk melihat keefektifannya pada variabel selain hasil belajar.
3. Perlu dilakukan penelitian lebih lanjut pada materi atau konsep lain untuk mengetahui apakah penggunaan Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis Digital dapat menghasilkan hasil belajar yang lebih Baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, M. (2022). Pengaruh media ular tangga terhadap kemampuan membaca pemahaman siswa kelas V SDN No. 6 Kampung Baru Kecamatan Banggae Timur Kabupaten Majene (Skripsi). Universitas Negeri Makassar.
- Ani Cahyadi, Pengembangan Media Dan Sumber Belajar ,Banjarmasih:Penerbit Laksita,2019.
- Anisya Gustiani”*Penggunaan Media Ular Tangga Raksasa Dalam Pembelajaran Menulis Teks Tanggapan Siswa Kelas VII Smp Negeri 216 Jakarta,2022/2023*
- Anggraeni Oktavia Nur,” *pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga digital pada materi keragaman budaya indonesia mata pelajaran ips kelas iv*
- Anggullan, F. Y., Purwosaputro, S., & Hartanti, P. T. (2024). Pengaruh Media Ular Tangga terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD Negeri 2 Semarang. *Journal on Education*, 6(03), 17642–17648.
- Aspar, M., et al. (2020). Pemanfaatan media pembelajaran ular tangga dalam meningkatkan semangat belajar siswa. *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat LPPM UMJ*, 1, 1–7.
- Aspar, Muhammad, Imam Mujtaba, Mutiarani Mutiarani, and Safika Aulia Dwi Putri. “Pemanfaatan Media Pembelajaran Ular Tangga dalam Meningkatkan Semangat Belajar Siswa.” *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat LPPM Universitas Muhammadiyah Jakarta*, 25 Februari 2021
- Azhar Arsyad,Media Pembelajaran (Jakarta:PT.Raja Grafindo Persada,2014)
- Cahyadi Ani. Pengembangan Media dan Sumber Belajar: Teori dan Prosedur. 2019.
- Dayanti, N. (t.t.). Penerapan Pendekatan Environmental Learning pada Tema Sehat Itu Penting untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V MIN Banda Aceh. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, UIN Negeri Ar-Ranilah Darussalam. Diakses 17 Juni 2025
- Dayanti, N. (2018). Penerapan pendekatan environmental learning pada tema Sehat Itu Penting untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V MIN 11

Banda Aceh (Skripsi). Universitas Islam Negeri Ar-Raniry, Banda Aceh.

Departemen Agama Republik Indonesia, *AL-Qur'an Tajwid & Terjemah* (Jakarta Selatan: Penerbit Wali, 2012). *Multimedia Interaktif*, (Yogyakarta: Sumudra Biru, 2018)

Fauziah, N. S., dkk. (2024). Pengaruh Permainan Ular Tangga terhadap Hasil Belajar

Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas III SDN 1 Pamalayan Ciamis. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa*, 2(2), 192.

Fajar Adi Nugroho. (2008). *Modul Praktikum Multimedia Teknik Elektro*. Semarang: Universitas Diponegoro.

Febrianti, S. R. I., Rukiyah, S., & Missriani, M. (2023). Analisis problematika pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar (Studi Literatur). *Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(10), 34–37. DOI: 10.5281/zenodo.

Fikri, H., & Madona, A. S. (2018). *Pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif*. Yogyakarta: Samudra Biru. ISBN 978-602-5960-26.

Hasnul Fikri dan Ade Sri Madona, *Pengembangan Media Pembelajaran: Berbasis Multimedia Interaktif*, (Yogyakarta: Sumudra Biru, 2018)

Heni, dkk. (2025). Pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dan hasil belajar IPS di madrasah ibtidaiyah. *ResearchGate*.

Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia. (2025). Vol. 23 No. 1. Yogyakarta: Program

Studi Pendidikan Akuntansi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Yogyakarta

Kholidah, D. R., & Fitriah, I. L. (2024). Pengembangan media ular tangga digital untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V Madrasah Ibtidaiyah Thoriqoh Hidayah. *AKSELERASI: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 5(1), 56–66.

Lestari, N. A. P. (2025). Pengaruh model pembelajaran Team Games Tournament berbantuan permainan ular tangga dengan berlandaskan Tri Hita Karana terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas V Sekolah Dasar (Skripsi). Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja.

Munir. (2013). *Multimedia: Konsep & aplikasi dalam pendidikan* (Cetakan ke-2). Bandung: Alfabeta.

Nur A'ini Nova, "pengembangan media ular tangga digital pada materi *al-mumit, al-hayyu, al-qayyum, dan al-ahad* kelas v sd", *Jurnal Pendidikan Dasar : Tunas Nusantara*, Volume 6 Nomor 2 Tahun 2024, hal 727

- Nurdiyantoro, Burhan, *penilaian pembelajaran Bahasa*, Yogyakarta: BPFE YOGYAKARTA, 2012, hal. 339.
- Nurdyansyah, N., & Andiek Widodo, A. (2017). *Manajemen sekolah berbasis ICT* (Cetakan ke-2). Sidoarjo: Nizamia Learning Center
- Nur Fadillah, dkk. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis Google Slides pada Materi Getaran dan Gelombang untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Phi: Jurnal Pendidikan Fisika dan Fisika Terapan*, 8(1), 45–55.
- Parulian Siregar et al., “Peningkatan Literasi Terhadap Pendidikan Sekolah Dasar di Lubuk Torop,” *Pengertian: Jurnal Pendidikan Indonesia (PJPI)* 2, no. 1 (2024): 153–70.
- Prof. Dr. Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R & D*, Bandung: Alfabeta. Februari 2022
- Rohmah Nurur Hana, ” *Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Edukatif Berbasis Digital Pada Mata Pelajaran Ips Materi Warisan Budaya Di Sekolah Dasar Kelas V*”Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Upi Di Cibiru Bandung 2024.
- Siregar, dkk. (t.t.). *Peningkatan Literasi Terhadap Pendidikan Sekolah Dasar di Lubuk Torop*.
- Sandu Siyoto dan M. Ali Sodik, *Dasar Metodologi Penelitian*, (Yogyakarta: Literasi Media Publishing, 2015)
- Sari Andan Rafika,” *Persepsi Siswa Kelas IV Terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis Digital pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia*”Konferensi Ilmiah Dasar, Volume 5, Juli 2024.
- Sari Tahnia Wulan,dkk”*pengaruh media ular tangga berbasis digital terhadap hasil belajar siswa*”, Prodi PGSD Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Medan Vol 7 (4) (September 2023),587
- Slameto. (2010). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.Susanti,Jenis-Jenis media Pembelajaran
- Suparlan. (2020). *Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar*. Fondatia: *Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(2), 245–258.
- “Terjemahan dan Tafsir Quran surah Al-Mujadalah ayat 11 dalam Bahasa Indonesia,” accessed June 17, 2025, <https://quranweb.id/58/11/>

Tiara Salsabila Putri,"*Penggunaan Media Ular Tangga Berbasis Web Dalam Menulis Teks Iklan Di MTS Soebono Mantofani Kota Tangerang Selatan*",Skripsi UIN Syarif Hidayatullah Jakarta,2024,Hal,2

Umair Majid, Research Fundamentals: Study Design, Population, and Sample Size, Ibid.

Wina Sanjaya, Penelitian Tindakan Kelas (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011), 99.

Wulan, S. T., dkk. (2020). Pengaruh media ular tangga berbasis digital terhadap hasil belajar siswa pada tema 9 subtema 1 di kelas V. Universitas Negeri Medan.

Yulinar Dina,dkk."Efektifitas penggunaan media ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik".Program Studi Pendidikan Fisika FKIP Untan.

Zulfa, E., Roshayanti, F., & Purnamasari, I. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Ular Tangga pada Pembelajaran Bahasa Indonesia terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri, 9.

L

A

M

P

I

R

A

N

Lampiran 1

Tabel 5.1 Hasil Ujian Semester awal kelas eksperimen

No	Nama Siswa	Nilai
1	Abi Putra Ramadhan	60
2	Afifah Bilqis Rafanda	45
3	Anisa Oktavianti	55
4	Aji Aska	80
5	Alif Almuttaqim	60
6	Balqis Alfatunnisa	75
7	Belvania Almera adheli	65
8	Chelsea Aqifa Nayla	60
9	Davin Azio	75
10	Devina	25
11	Elqis	45
12	Fatirga	75
13	Gilsa Zahra Salsabila	75
14	Jenahira Talita	70
15	Muhammad Azzam .P	30
16	Mishale Ariyanto	70
17	Muhammad Monte	45
18	Nabihan	75
19	Renata Despi Rama	75
20	Rani Safilola	53
21	Rafa Alfariski	43
22	Riski Aditia	30
23	Ziya	75

Lampiran 2

Tabel 5.2 Nilai Posttest Bahasa Indonesia Kelas IVB

No	Nama Siswa	Nilai
1	Abi Putra Ramadhan	80
2	Afifah Bilqis Rafanda	75
3	Anisa Oktavianti	80
4	Aji Aska	80
5	Alif Almuttaqim	85
6	Balqis Alfatunnisa	80
7	Belvania Almera adheli	75
8	Chelsea Aqifa Nayla	80
9	Davin Azio	80
10	Devina	75
11	Elqis	75
12	Fatirga	85
13	Gilsa Zahra Salsabila	80
14	Jenahira Talita	85
15	Muhammad Azzam .P	90
16	Mishale Ariyanto	85
17	Muhammad Monte	80
18	Nabihan	75
19	Renata Despi Rama	90
20	Rani Safilola	75
21	Rafa Alfariski	85
22	Riski Aditia	75
23	Ziya	80

Lampiran 3

Tabel 5.3 Kisi-Kisi Instrumen

KISI-KISI INSTRUMEN TES HASIL BELAJAR

A. Identitas instrument

Tujuan : Untuk mengukur hasil belajar peserta didik sebelum dan setelah diterapkannya media pembelajaran ular tangga berbasis digital

Responden : Peserta didik kelas IV SDN 134 Rejang Lebong

Mata Pelajaran: Bahasa Indonesia

Materi : Teks Narasi (Cerpen)

Bentuk soal : 20 soal pilihan ganda

B. Aspek yang dinilai

Variabel	Indikator	Sub Indikator	Level Kognitif	Nomor Soal
Hasil belajar	1. Memahami unsur cerita(tokoh,latar,tema) dalam teks narasi	1. Menyebutkan pengertian teks narasi	C1	1,11
	2. Menjelaskan isi cerita berdasarkan teks narasi yang dibaca atau didengar	2. Mengidentifikasi ciri-ciri teks narasi.	C1	10,12
	3. Menentukan amanat(pesan moral) dalam cerita narasi.	3. Menjelaskan tujuan dari teks narasi.	C2	2
	4. Mengurutkan peristiwa dalam cerita sesuai alur (awal ,Tengah, akhir)	4. Menjelaskan isi cerita dari teks narasi yang dibaca.	C2	3,13

	5. Menyusun paragraph narasi pendek dengan struktur yang benar (Orientasi, komplikasi, resolusi)	5. Menyusun kalimat sesuai struktur teks narasi.	C3	4
		6. Menentukan latar waktu dan tempat dalam teks narasi.	C4	7,16
		7. Menganalisis tokoh dan watak tokoh dalam cerita narasi.	C4	6,17,20
		8. Menilai kelengkapan unsur-unsur dalam teks narasi.	C5	15
		9. Memberi kritik atau saran terhadap teks narasi teman.	C5	8,9,18
		10. Menjelaskan hubungan antar peristiwa dalam teks narasi.	C2	19
		11. Mengisi bagian kosong dari	C3	14

		teks narasi yang belum lengkap.		
		12. Membedakan bagian orientasi, komplikasi, dan resolusi dalam teks narasi.	C4	5

Lampiran 4

Data

Uji

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	23	100,0
	Excluded ^a		,0
	Total	23	100,0

Reabilitas

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,938	20

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
soal_1	12,14	32,885	,598	,935
soal_2	12,55	32,260	,689	,933
soal_3	11,95	34,426	,494	,937
soal_4	12,05	33,474	,567	,936
soal_5	12,14	32,504	,675	,934
soal_6	12,23	32,184	,679	,934
soal_7	12,55	32,260	,689	,933
soal_8	12,18	32,442	,654	,934
soal_9	12,05	32,522	,786	,932
soal_10	12,18	32,442	,654	,934
soal_11	12,14	32,885	,598	,935

soal_12	12,14	32,504	,675	,934
soal_13	12,55	32,260	,689	,933
soal_14	12,23	32,184	,679	,934
soal_16	11,95	34,426	,494	,937
soal_17	12,18	32,442	,654	,934
soal_18	12,55	32,260	,689	,933
soal_22	12,09	34,753	,253	,941
soal_25	12,05	32,522	,786	,932
soal_27	12,55	32,260	,689	,933

Lampiran 5

Uji Tingkat Kesukaran

Tingkat kesukaran

	Statistics																			
	so	so	so	so	so	so	so	so	so	soa	soa	soa	soa	soa	soa	soa	soa	soa	soa	soa
	al_1	al_2	al_3	al_4	al_5	al_6	al_7	al_8	al_9	l_10	l_11	l_12	l_13	l_14	l_16	l_17	l_18	l_22	l_25	l_27
N Valid	23	23	23	23	23	23	22	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23
Missing	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Mean	,74	,30	,91	,83	,74	,61	,32	,70	,83	,70	,74	,74	,30	,61	,91	,70	,30	,78	,83	,30

Lampiran 6

Uji Daya Pembeda

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item- Total Correlation	Squared Multiple Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
soal_1	12,14	32,885	,598	.	,935
soal_2	12,55	32,260	,689	.	,933
soal_3	11,95	34,426	,494	.	,937
soal_4	12,05	33,474	,567	.	,936
soal_5	12,14	32,504	,675	.	,934
soal_6	12,23	32,184	,679	.	,934
soal_7	12,55	32,260	,689	.	,933
soal_8	12,18	32,442	,654	.	,934
soal_9	12,05	32,522	,786	.	,932
soal_10	12,18	32,442	,654	.	,934
soal_11	12,14	32,885	,598	.	,935
soal_12	12,14	32,504	,675	.	,934
soal_13	12,55	32,260	,689	.	,933
soal_14	12,23	32,184	,679	.	,934
soal_16	11,95	34,426	,494	.	,937
soal_17	12,18	32,442	,654	.	,934
soal_18	12,55	32,260	,689	.	,933
soal_22	12,09	34,753	,253	.	,941
soal_25	12,05	32,522	,786	.	,932
soal_27	12,55	32,260	,689	.	,933

Lampiran 7 Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.139	23	.200 [*]	.930	23	.111
Posttest	.139	23	.200 [*]	.930	23	.111

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Lampiran 8 Hasil Uji Pired Sample T-Test

Paired Samples Test

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair pretest - posttest	-29.435	14.409	3.004	-35.666	-23.204	-9.797	22	.000

Lampiran 9

	KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP FAKULTAS TARBİYAH Jln. Dr. AK Gani No.01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax.21010 Homepage: http://www.iaincurup.ac.id Email: admin@iaincurup.ac.id Kode Pos 39119	
Nomor	: 361 /In.34/FT/PP.00.9/07/2025	21 Juli 2025
Lampiran	: Proposal dan Instrumen	
Hal	: Permohonan Izin Penelitian	

Yth. Kepala Dinas Penanaman Modal dan
Pelayanan Terpadu Satu Pintu (PTSP)

Assalamualaikum Wr, Wb

Dalam rangka penyusunan skripsi S.1 pada Institut Agama Islam Negeri Curup :

Nama : Sutri Berlian

NIM : 21591203

Fakultas/Prodi : Tarbiyah/ Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis Digital terhadap
Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas IV
SDN 134 Rejang Lebong

Waktu Penelitian : 22 Juli s.d 22 Oktober 2025

Tempat Penelitian : SDN 134 Rejang Lebong

Mohon kiranya Bapak berkenan memberi izin penelitian kepada Mahasiswa yang bersangkutan.
Demikian atas kerjasama dan izinnya diucapkan terimakasih

a.n Dekan
Wakil Dekan I,

Dewi Anshori S.Pd.I., M.Hum
NIP. 19811028 200604 1 002

Tembusan : disampaikan Yth ;

1. Rektor
2. Wakil 1
3. Ka. Biro AUAK

Lampiran 10



PEMERINTAH KABUPATEN REJANG LEBONG
**DINAS PENANAMAN MODAL
DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU**
Basuki Rahmat No.10 ■ Telp. (0732) 24622 Curup

SURAT IZIN

Nomor : 503/210 /IP/DPMPTSP/VIII/2025

**TENTANG PENELITIAN
KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PTSP KABUPATEN REJANG LEBONG**

- Dasar : 1. Keputusan Bupati Rejang Lebong Nomor 14 Tahun 2022 Tentang Pendelegasian Wewenang Pelayanan Perizinan Berusaha Berbasis Resiko dan Non Perizinan Kepada Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Rejang Lebong
2. Surat dari Wakil Dekan I Bidang Akademik IAIN Curup Nomor : 966/In.34/FT.1/PP.00.9/07/2025 tanggal 21 Juli 2025 Hal Rekomendasi Izin Penelitian

Dengan ini mengizinkan, melaksanakan Penelitian kepada :

Nama /TTL	: Sutri Berlian / Kayu Mnais, 09 Oktober 2001
NIM	: 21591203
Pekerjaan	: Mahasiswa
Program Studi/Fakultas	: PGMI/ Tarbiyah
Judul Skripsi	: "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis Digital Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas IV SDN 134 Rejang Lebong"
Lokasi Penelitian	: SDN 134 Rejang Lebong
Waktu Penelitian	: 23 Juli 2025 S.d 23 Oktober 2025
Penanggung Jawab	: Wakil Dekan I Bidang Akademik IAIN

Dengan ketentuan sebagai berikut:

- Harus mentaati semua ketentuan Perundang-Undangan yang berlaku.
- Selesai melakukan penelitian agar melaporkan/menyampaikan hasil penelitian kepada Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Rejang Lebong.
- Apabila masa berlaku Izin ini sudah berakhir, sedangkan pelaksanaan penelitian belum selesai perpanjangan izin Penelitian harus diajukan kembali kepada instansi pemohon.
- Izin ini dicabut dan dinyatakan tidak berlaku, apabila ternyata pemegang surat Izin ini tidak menaati/mengindahkan ketentuan-ketentuan seperti tersebut di atas.

Demikian Izin ini dikeluarkan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Curup
Pada Tanggal : 23 Juli 2025



Pt.Kepala Dinas Penanaman Modal dan
Pelayanan Terpadu Satu Pintu
Kabupaten Rejang Lebong

DON AFRISAL, S.Sos

Pembina (IV/a)
NIP. 19730109200212 1 002

Tembusan:

- Wakil Dekan I Bidang Akademik IAIN Curup
- Kepala Sekolah SDN 134 Rejang Lebong
- Yang Bersangkutan
- Arsip

Lampiran 11

	
KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP FAKULTAS TARBIYAH	
Alamat : Jalan DR. A.K. Gani No 1 Kotak Pos 108 Curup-Bengkulu Telpn. (0732) 21010 Fax. (0732) 21010 Homepage http://www.iaincurup.ac.id E-Mail : admin@iaincurup.ac.id	
KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH Nomor : 228 Tahun 2025	
Tentang PENUNJUKAN PEMBIMBING I DAN 2 DALAM PENULISAN SKRIPSI INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP	
Menimbang :	a. Bahwa untuk kelancaran penulisan skripsi mahasiswa, perlu ditunjuk dosen Pembimbing I dan II yang bertanggung jawab dalam penyelesaian penulisan yang dimaksud ; b. Bahwa saudara yang namanya tercantum dalam Surat Keputusan ini dipandang cakap dan mampu serta memenuhi syarat untuk diserahi tugas sebagai pembimbing I dan II ;
Mengingat :	1. Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional ; 2. Peraturan Presiden RI Nomor 24 Tahun 2018 tentang Institut Negeri Islam Curup; 3. Peraturan Menteri Agama RI Nomor : 30 Tahun 2018 tentang Organisasi dan Tata Kerja Institut Agama Islam Negeri Curup; 4. Keputusan Menteri Pendidikan Nasional RI Nomor 184/U/2001 tentang Pedoman Pengawasan Pengendalian dan Pembinaan Program Diploma, Sarjana dan Pascasarjana di Perguruan Tinggi; 5. Keputusan Menteri Agama RI Nomor 019558/B.11/3/2022, tanggal 18 April 2022 tentang Pengangkatan Rektor IAIN Curup Periode 2022-2026. 6. Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Islam Nomor : 3514 Tahun 2016 Tanggal 21 oktober 2016 tentang Izin Penyelenggaraan Program Studi pada Program Sarjana STAIN Curup 7. Keputusan Rektor IAIN Curup Nomor : 0317 tanggal 13 Mei 2022 tentang Pengangkatan Dekan Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Curup.
Memperhatikan :	1. Permohonan Sdr. Sutri Berlian tanggal 17 Maret 2025 dan Kelengkapan Persyaratan Pengajuan Pembimbing Skripsi 2. Berita Acara Seminar Proposal pada Hari Kamis, 27 Februari 2025 M E M U T U S K A N :
Menetapkan Pertama :	1. Dr. Aida Rahmi Nasution, M.Pd.I 198412092011012009 2. Muksal Mina Putra, M.Pd 198704032018011001
Dosen Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup masing-masing sebagai Pembimbing I dan II dalam penulisan skripsi mahasiswa : N A M A : Sutri Berlian N I M : 21591203 JUDUL SKRIPSI : Pengaruh Penggunaan Nedia Pembelajaran Ular Tangga Berbasis Digital terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV di SDN 134 Rejang Lebong	
Kedua :	Proses bimbingan dilakukan sebanyak 12 kali pembimbing I dan 12 kali pembimbing II dibuktikan dengan kartu bimbingan skripsi ;
Ketiga :	Pembimbing I bertugas membimbing dan mengarahkan hal-hal yang berkaitan dengan substansi dan konten skripsi. Untuk pembimbing II bertugas dan mengarahkan dalam penggunaan bahasa dan metodologi penulisan ;
Keempat :	Kepada masing-masing pembimbing diberi honorarium sesuai dengan peraturan yang berlaku ;
Kelima :	Surat Keputusan ini disampaikan kepada yang bersangkutan untuk diketahui dan dilaksanakan sebagaimana mestinya ;
Keenam :	Keputusan ini berlaku sejak ditetapkan dan berakhir setelah skripsi tersebut dinyatakan sah oleh IAIN Curup atau masa bimbingan telah mencapai 1 tahun sejak SK ini ditetapkan ;
Ketujuh :	Apabila terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini, akan diperbaiki sebagaimana mestinya sesuai peraturan yang berlaku ;
Ditetapkan di Curup, Pada tanggal 17 Maret 2025 Dekan,  Sutarto	
Tembusan : 1. Rektor 2. Bendahara IAIN Curup; 3. Kabag Akademik kemahasiswaan dan kerja sama;	

Lampiran 12



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP

Jalan AK Gani No. 01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax. 21010
Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: admin@iaincurup.ac.id Kode Pos 39119

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

NAMA	: SUTRI BERLIAN
NIM	: 21591203
PROGRAM STUDI	: PGMI
FAKULTAS	: Tarbiyah
DOSEN PEMBIMBING I	: Dr. Aida Rahmi Nasution, M.Pd.I
DOSEN PEMBIMBING II	: Muksal Mina Putra, M.Pd
JUDUL SKRIPSI	:
MULAI BIMBINGAN	:
AKHIR BIMBINGAN	:

NO	TANGGAL	MATERI BIMBINGAN	PARAF PEMBIMBING I
1.	Junia	Konsultasi pasca seminar proposal terkait Dst	<i>[Signature]</i>
2.	16-05-2025	Konsultasi Bab I, II, III	<i>[Signature]</i>
3.	21-05-2025	Tambahkan latar belakang & fokus penelitian	<i>[Signature]</i>
4.	26-05-2025	Tambahkan kisi-kisi instrumen penelitian & indikator teori	<i>[Signature]</i>
5.	10-06-2025	Perbaiki Deskripsi & Metodologi penelitian & penyaji	<i>[Signature]</i>
6.	14-06-2025	Perbaiki Instrumen & dan koreksi tabel uraian & teori	<i>[Signature]</i>
7.	21-07-2025	Konsultasi Bab IV & V penulisan layout koreksi	<i>[Signature]</i>
8.	24-07-2025	Konsultasi perbaikan Bab IV layout ke pendah	<i>[Signature]</i>
9.	28-07-2025	Konsultasi Hari & penulisan tambahan Analisis & teori	<i>[Signature]</i>
10.	09-08-2025	Koreksi Perbaikan & Bab III	<i>[Signature]</i>
11.	10-08-2025	Bab V Pasir & Sesi dgn RM-raya	<i>[Signature]</i>
12.	22-08-2025	Seluruh Dst sudah diperbaiki & Ace lagi & Sesi	<i>[Signature]</i>

KAMI BERPENDAPAT BAHWA SKRIPSI INI SUDAH
DAPAT DIAJUKAN UJIAN SKRIPSI IAIN CURUP,

PEMBIMBING I,

[Signature]

Dr. Aida Rahmi Nasution, M.Pd.I
NIP.198412092011012009

CURUP,202
PEMBIMBING II,

[Signature]

Muksal Mina Putra, M.Pd
NIP.198704032018011001

- Lembar Depan Kartu Bimbingan Pembimbing I
- Lembar Belakang Kartu Bimbingan Pembimbing II
- Kartu ini harap dibawa pada setiap konsultasi dengan Pembimbing I dan Pembimbing II

Lampiran 13



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP

Jalan AK Gani No. 01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax. 21010
Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: admin@iaincurup.ac.id Kode Pos 39119

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

NAMA	: Sutris Berlian
NIM	: 21591203
PROGRAM STUDI	: PGMI
FAKULTAS	: Tarbiyah
PEMBIMBING I	: Dr. Aida Rahma Nasution, M.Pd.I
PEMBIMBING II	: Muksal Mina Putra, M.Pd
JUDUL SKRIPSI	:
MULAI BIMBINGAN	:
AKHIR BIMBINGAN	:

NO	TANGGAL	MATERI BIMBINGAN	PARAF PEMBIMBING II
1.	21/5/20	Pendahuluan dan Latar Belakang	
2.	23/6/20	Studi meta-teori tentang pentingnya bahasa Indonesia	
3.	27/5/20	Tambalkan teori pada Bab II + Indikator Ular 1/25	
4.	12/6/20	Perubahan Perilaku Perilaku Perilaku Perilaku	
5.	16/6/20	Rumus Perbedaan dan Konsistensi Perilaku	
6.	30/6/20	Referensi dan Perilaku bab 2	
7.	7/7/20	Perilaku Perilaku	
8.	10/7/20	Perilaku bab 2	
9.	21/7/20	Perilaku Perilaku	
10.	14/8/20	Perilaku bab 2	
11.	21/8/20	Perilaku abstrak, landasan konseptual	
12.	26/8/20	Perilaku Perilaku	

KAMI BERPENDAPAT BAHWA SKRIPSI INI
SUDAH DAPAT DIAJUKAN UJIAN SKRIPSI IAIN
CURUP

PEMBIMBING I,


Dr. Aida Rahma Nasution, M.Pd.I
NIP.198412092011012009

CURUP,202

PEMBIMBING II,


Muksal Mina Putra, M.Pd
NIP.198704032018011001

Lampiran 14

Soal pretest dan posttest

SOAL PILIHAN GANDA

Berilah tanda silang (x) pada huruf A,B,C,dan,D yang merupakan jawaban yang benar!

1. Teks narasi adalah teks yang berisi ...
 - A. Langkah-langkah membuat sesuatu
 - B. Penjelasan tentang suatu hal
 - C. Cerita tentang suatu peristiwa secara runtun
 - D. Data dan fakta yang akurat
2. Tujuan utama dari teks narasi adalah
 - A. Menyampaikan data dan fakta
 - B. Menghibur pembaca dengan cerita
 - C. Menjelaskan prosedur suatu kegiatan
 - D. Mendeskripsikan suatu objek secara rinci
3. Bacalah kutipan berikut:
"Lina dan keluarganya pergi ke kebun binatang. Mereka melihat berbagai macam hewan. Lina sangat senang bisa melihat jerapah secara langsung."
Paragraf tersebut termasuk dalam bagian ...
 - A. Komplikasi
 - B. .Penutup
 - C. Orientasi
 - D. Resolusi
4. Perhatikan potongan cerita berikut ini:
 - (1) Riko menemukan seekor anak kucing yang terluka.
 - (2) Ia membawanya pulang dan merawatnya.
 - (3) Keesokan harinya, kucing itu sudah sehat.
 - (4) Riko bermain dengan kucing tersebut.Urutan yang tepat untuk teks narasi adalah ...
 - A. 3 – 1 – 2 – 4
 - B. 1 – 2 – 3 – 4
 - C. 2 – 1 – 4 – 3
 - D. 4 – 3 – 2 – 1
5. Manakah dari kalimat berikut yang cocok untuk bagian resolusi dari teks narasi?
 - A. Dika tersesat di pasar malam yang ramai.
 - B. Ia mencari-cari ibunya, tapi tidak bertemu.
 - C. Akhirnya, petugas keamanan membantunya menemukan ibunya.
 - D. Malam itu sangat ramai dan penuh warna.

6. Bacalah kutipan berikut:
"Setiap pagi, Rina selalu membantu ibunya menyapu halaman. Ia juga membantu adiknya belajar membaca."
Watak tokoh Rina adalah ...
A. Malas
B. Suka bermain
C. Rajin dan penyayang
D. Pemarah
7. Perhatikan teks berikut:
"Farhan lupa membawa tugas ke sekolah. Guru pun menegurnya. Ia merasa sedih dan berjanji tidak akan lupa lagi."
Masalah utama dari cerita tersebut adalah ...
A. Farhan ditegur oleh gurunya
B. Farhan lupa membawa tugas
C. Farhan merasa sedih
D. Farhan membuat janji
8. Perhatikan paragraf berikut:
"Dita senang karena hari ini adalah hari ulang tahunnya. Ia menyiapkan pesta kecil di rumah. Namun, tak satu pun temannya datang. Dita sangat kecewa."
Apa kelemahan dari cerita di atas?
A. Tidak ada konflik
B. Tidak ada bagian awal
C. Tidak ada penyelesaian dari masalah
D. Tidak ada tokoh utama
9. Manakah sikap yang patut ditiru dari tokoh narasi berikut:
"Andi menolong anak kecil yang terjatuh di jalan. Ia juga membelikan perban dari uang sakunya sendiri."
A. Rajin dan sopan
B. Penyayang dan pemalu
C. Baik hati dan suka menolong
D. Pemberani dan keras kepala
10. Ciri utama teks narasi adalah ...
A. Menjelaskan urutan peristiwa dengan data akurat
B. Menceritakan kejadian secara runtut dari awal hingga akhir
C. Memberikan informasi ilmiah
D. Menjelaskan langkah-langkah membuat sesuatu
11. Teks narasi biasanya menggunakan kata-kata yang menunjukkan ...
A. Pendapat pribadi
B. Proses pembuatan sesuatu
C. Urutan waktu
D. Arti kata sulit
12. Bagian cerita yang mengenalkan tokoh, waktu, dan tempat disebut ...
A. Resolusi

- B. Komplikasi
- C. Klimaks
- D. Orientasi

13. Bacalah kutipan berikut ini:

"Setelah lama menunggu, akhirnya kapal nelayan itu kembali ke pelabuhan membawa hasil tangkapan yang melimpah."

Kalimat tersebut termasuk dalam bagian ...

- A. Komplikasi
- B. Penutup
- C. Resolusi
- D. Orientasi

14. Manakah yang merupakan contoh kalimat pembuka teks narasi?

- A. "Pertama-tama, siapkan bahan-bahannya."
- B. "Menurut pendapat saya, kita harus rajin belajar."
- C. "Kemarin sore, aku pergi ke rumah nenek bersama kakak."
- D. "Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan."

15. Perhatikan cerita singkat berikut:

"Tina sangat sedih karena sepedanya rusak. Ia tidak bisa bermain bersama teman-temannya seperti biasa. Ayah pun memperbaiki sepeda Tina pada sore harinya."

Masalah utama dalam cerita tersebut adalah ...

- A. Ayah memperbaiki sepeda
- B. Tina tidak punya teman
- C. Sepeda Tina rusak
- D. Tina bermain bersama teman-temannya

16. Perhatikan kutipan:

"Budi membantu ibunya membersihkan rumah. Setelah itu, ia membantu adiknya belajar membaca."

Watak tokoh Budi berdasarkan kutipan di atas adalah ...

- A. Ceroboh dan malas
- B. Rajin dan bertanggung jawab
- C. Cuek dan pemalu
- D. Jahil dan keras kepala

17. Bacalah cerita berikut ini:

"Bayu membolos sekolah tanpa sepengetahuan orang tuanya. Ia pergi bermain ke warnet. Ketika pulang, orang tuanya sudah tahu dan sangat kecewa."

Menurutmu, apakah tindakan Bayu sudah benar?

- A. Sudah benar karena ia ingin bersenang-senang
- B. Sudah benar karena ia bermain sendiri
- C. Tidak benar karena membolos tanpa izin
- D. Tidak benar karena dia tidak jujur pada temannya

18. Bacalah kutipan cerita:

"Tina menolong seorang kakek yang hampir jatuh saat menyebrang jalan. Ia diganjar pujian oleh orang-orang di sekitarnya."

Sikap Tina menunjukkan sifat ...

- A. Suka dipuji
- B. Peduli dan suka menolong
- C. Penakut
- D. Egois

19. Bagian komplikasi dalam teks narasi berisi tentang ...

- A. Perkenalan tokoh dan latar
- B. Penyelesaian masalah dalam cerita
- C. Masalah atau konflik yang dialami tokoh
- D. Kesimpulan dan saran

20. Bacalah cerita berikut:

"Tama menemukan dompet di jalan. Ia membawa pulang dan menyimpannya. Keesokan harinya, guru mengumumkan bahwa ada siswa yang kehilangan dompet. Tama hanya diam saja."

Sikap Tama dalam cerita tersebut sebaiknya ...

- A. Ditiru karena ia menemukan dompet
- B. Tidak ditiru karena tidak jujur
- C. Wajar karena ia anak kecil
- D. Sudah benar karena tidak tahu pemiliknya

Lampiran 15

Hasil nilai pretest siswa kelas eksperimen

DEVINA

25

B = 5
S = 10

SOAL PILIHAN GANDA

Berilah tanda silang (x) pada huruf A, B, C, dan D yang merupakan jawaban yang benar!

1. Teks narasi adalah teks yang berisi ...
A. Langkah-langkah membuat sesuatu
B. Penjelasan tentang suatu hal
☒ C. Cerita tentang suatu peristiwa secara runtun
D. Data dan fakta yang akurat
2. Tujuan utama dari teks narasi adalah
A. Menyampaikan data dan fakta
B. Menghibur pembaca dengan cerita
☒ C. Menjelaskan prosedur suatu kegiatan
D. Mendeskripsikan suatu objek secara rinci
3. Bacalah kutipan berikut:
"Lina dan keluarganya pergi ke kebun binatang. Mereka melihat berbagai macam hewan. Lina sangat senang bisa melihat jerapah secara langsung."
Paragraf tersebut termasuk dalam bagian ...
☒ A. Komplikasi
B. Penutup
C. Orientasi
D. Resolusi
4. Perhatikan potongan cerita berikut ini:
(1) Riko menemukan seekor anak kucing yang terluka.
(2) Ia membawanya pulang dan merawatnya.
(3) Keesokan harinya, kucing itu sudah sehat.
(4) Riko bermain dengan kucing tersebut.
Urutan yang tepat untuk teks narasi adalah ...
A. 3 - 1 - 2 - 4
B. 1 - 2 - 3 - 4
C. 2 - 1 - 4 - 3
☒ D. 4 - 3 - 2 - 1
5. Manakah dari kalimat berikut yang cocok untuk bagian resolusi dari teks narasi?
A. Dika tersesat di pasar malam yang ramai.
B. Ia mencari-cari ibunya, tapi tidak bertemu.
☒ C. Akhirnya, petugas keamanan membantunya menemukan ibunya.
D. Malam itu sangat ramai dan penuh warna.
6. Bacalah kutipan berikut:
"Setiap pagi, Rina selalu membantu ibunya menyapu halaman. Ia juga membantu adiknya belajar membaca."
Watak tokoh Rina adalah ...
☒ A. Malas

23

- B. Suka bermain
- C. Rajin dan penyayang
- D. Pemarah

7. Perhatikan teks berikut:
"Farhan lupa membawa tugas ke sekolah. Guru pun menegurnya. Ia merasa sedih dan berjanji tidak akan lupa lagi."

Masalah utama dari cerita tersebut adalah ...

- A. Farhan ditegur oleh gurunya
- B. Farhan lupa membawa tugas
- ☒ C. Farhan merasa sedih
- D. Farhan membuat janji

8. Perhatikan paragraf berikut:
"Dita senang karena hari ini adalah hari ulang tahunnya. Ia menyiapkan pesta kecil di rumah. Namun, tak satu pun temannya datang. Dita sangat kecewa."

Apa kelemahan dari cerita di atas?

- ☒ A. Tidak ada konflik
- B. Tidak ada bagian awal
- C. Tidak ada penyelesaian dari masalah
- D. Tidak ada tokoh utama

9. Manakah sikap yang patut ditiru dari tokoh narasi berikut:
"Andi menolong anak kecil yang terjatuh di jalan. Ia juga membelikan perban dari uang sakunya sendiri."

- A. Rajin dan sopan
- B. Penyayang dan pemalu
- ☒ C. Baik hati dan suka menolong
- D. Pemberani dan keras kepala

10. Ciri utama teks narasi adalah ...

- ☒ A. Menjelaskan urutan peristiwa dengan data akurat
- B. Menceritakan kejadian secara runtut dari awal hingga akhir
- C. Memberikan informasi ilmiah
- D. Menjelaskan langkah-langkah membuat sesuatu

11. Teks narasi biasanya menggunakan kata-kata yang menunjukkan ...

- A. Pendapat pribadi
- B. Proses pembuatan sesuatu
- ☒ C. Urutan waktu
- D. Arti kata sulit

12. Bagian cerita yang mengenalkan tokoh, waktu, dan tempat disebut ...

- A. Resolusi
- B. Komplikasi
- ☒ C. Klimaks
- D. Orientasi

13. Bacalah kutipan berikut ini:

"Setelah lama menunggu, akhirnya kapal nelayan itu kembali ke pelabuhan"

membawa hasil tangkapan yang melimpah."

Kalimat tersebut termasuk dalam bagian ...

- A. Komplikasi
- B. Penutup
- ☒ C. Resolusi
- D. Orientasi

14. Manakah yang merupakan contoh kalimat pembuka teks narasi?

- A. "Pertama-tama, siapkan bahan-bahannya."
- B. "Menurut pendapat saya, kita harus rajin belajar."
- ☒ C. "Kemarin sore, aku pergi ke rumah nenek bersama kakak."
- D. "Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan."

15. Perhatikan cerita singkat berikut:

"Tina sangat sedih karena sepedanya rusak. Ia tidak bisa bermain bersama teman-temannya seperti biasa. Ayah pun memperbaiki sepeda Tina pada sore harinya."

Masalah utama dalam cerita tersebut adalah ...

- A. Ayah memperbaiki sepeda
- B. Tina tidak punya teman
- ☒ C. Sepeda Tina rusak
- D. Tina bermain bersama teman-temannya

16. Perhatikan kutipan:

"Budi membantu ibunya membersihkan rumah. Setelah itu, ia membantu adiknya belajar membaca."

Watak tokoh Budi berdasarkan kutipan di atas adalah ...

- ☒ A. Ceroboh dan malas
- B. Rajin dan bertanggung jawab
- C. Cuek dan pemalu
- D. Jahil dan keras kepala

17. Bacalah cerita berikut ini:

"Bayu membolos sekolah tanpa sepengetahuan orang tuanya. Ia pergi bermain ke warnet. Ketika pulang, orang tuanya sudah tahu dan sangat kecewa."

Menurutmu, apakah tindakan Bayu sudah benar?

- A. Sudah benar karena ia ingin bersenang-senang
- B. Sudah benar karena ia bermain sendiri
- C. Tidak benar karena membolos tanpa izin
- ☒ D. Tidak benar karena dia tidak jujur pada temannya

18. Bacalah kutipan cerita:

"Tina menolong seorang kakek yang hampir jatuh saat menyebrang jalan. Ia diganjar pujian oleh orang-orang di sekitarnya."

Sikap Tina menunjukkan sifat ...

- A. Suka dipuji
- B. Peduli dan suka menolong
- ☒ C. Penakut
- D. Egois

19. Bagian komplikasi dalam teks narasi berisi tentang ...

- ☒ A. Perkenalan tokoh dan latar
- B. Penyelesaian masalah dalam cerita
- C. Masalah atau konflik yang dialami tokoh
- D. Kesimpulan dan saran

20. Bacalah cerita berikut:

"Tama menemukan dompet di jalan. Ia membawa pulang dan menyimpannya. Keesokan harinya, guru mengumumkan bahwa ada siswa yang kehilangan dompet. Tama hanya diam saja."

Sikap Tama dalam cerita tersebut sebaiknya ...

- A. Ditiru karena ia menemukan dompet
- B. Tidak ditiru karena tidak jujur
- ☒ C. Wajar karena ia anak kecil
- D. Sudah benar karena tidak tahu pemiliknya

Aji ASKA

SOAL PILIHAN GANDA

Berilah tanda silang (x) pada huruf A, B, C, dan D yang merupakan jawaban yang benar!

1. Teks narasi adalah teks yang berisi ...
- A. Langkah-langkah membuat sesuatu
 - B. Penjelasan tentang suatu hal
 - ☒ C. Cerita tentang suatu peristiwa secara runtun
 - D. Data dan fakta yang akurat

2. Tujuan utama dari teks narasi adalah
- A. Menyampaikan data dan fakta
 - ☒ B. Menghibur pembaca dengan cerita
 - C. Menjelaskan prosedur suatu kegiatan
 - D. Mendeskripsikan suatu objek secara rinci

3. Bacalah kutipan berikut:
"Lina dan keluarganya pergi ke kebun binatang. Mereka melihat berbagai macam hewan. Lina sangat senang bisa melihat jerapah secara langsung."
Paragraf tersebut termasuk dalam bagian ...
- A. Komplikasi
 - B. Penutup
 - ☒ C. Orientasi
 - D. Resolusi

4. Perhatikan potongan cerita berikut ini:
- (1) Riko menemukan seekor anak kucing yang terluka.
 - (2) Ia membawanya pulang dan merawatnya.
 - (3) Keesokan harinya, kucing itu sudah sehat.
 - (4) Riko bermain dengan kucing tersebut.

Urutan yang tepat untuk teks narasi adalah ...

- ☒ A. 3 - 1 - 2 - 4
- B. 1 - 2 - 3 - 4
- C. 2 - 1 - 4 - 3
- D. 4 - 3 - 2 - 1

5. Manakah dari kalimat berikut yang cocok untuk bagian resolusi dari teks narasi?
- A. Dika tersesat di pasar malam yang ramai.
 - B. Ia mencari-cari ibunya, tapi tidak bertemu.
 - ☒ C. Akhirnya, petugas keamanan membantunya menemukan ibunya.
 - D. Malam itu sangat ramai dan penuh warna.

6. Bacalah kutipan berikut:
"Setiap pagi, Rina selalu membantu ibunya menyapu halaman. Ia juga membantu adiknya belajar membaca."
Watak tokoh Rina adalah ...
- A. Malas

60

$$B = 12$$
$$S = 8$$

- B. Suka bermain
- ☒ C. Rajin dan penyayang
- D. Pemarah

7. Perhatikan teks berikut:

"Farhan lupa membawa tugas ke sekolah. Guru pun menegurnya. Ia merasa sedih dan berjanji tidak akan lupa lagi."

Masalah utama dari cerita tersebut adalah ...

- ☒ A. Farhan ditegur oleh gurunya
- B. Farhan lupa membawa tugas
- C. Farhan merasa sedih
- D. Farhan membuat janji

8. Perhatikan paragraf berikut:

"Dita senang karena hari ini adalah hari ulang tahunnya. Ia menyiapkan pesta kecil di rumah. Namun, tak satu pun temannya datang. Dita sangat kecewa."

Apa kelemahan dari cerita di atas?

- A. Tidak ada konflik
- B. Tidak ada bagian awal
- ☒ C. Tidak ada penyelesaian dari masalah
- D. Tidak ada tokoh utama

9. Manakah sikap yang patut ditiru dari tokoh narasi berikut:

"Andi menolong anak kecil yang terjatuh di jalan. Ia juga membelikan perban dari uang sakunya sendiri."

- A. Rajin dan sopan
- ☒ B. Penyayang dan pemalu
- C. Baik hati dan suka menolong
- D. Pemberani dan keras kepala

10. Ciri utama teks narasi adalah ...

- ☒ A. Menjelaskan urutan peristiwa dengan data akurat
- B. Menceritakan kejadian secara runtut dari awal hingga akhir
- C. Memberikan informasi ilmiah
- D. Menjelaskan langkah-langkah membuat sesuatu

11. Teks narasi biasanya menggunakan kata-kata yang menunjukkan ...

- A. Pendapat pribadi
- B. Proses pembuatan sesuatu
- ☒ C. Urutan waktu
- D. Arti kata sulit

12. Bagian cerita yang mengenalkan tokoh, waktu, dan tempat disebut ...

- A. Resolusi
- ☒ B. Komplikasi
- C. Klimaks
- D. Orientasi

13. Bacalah kutipan berikut ini:

"Setelah lama menunggu, akhirnya kapal nelayan itu kembali ke pelabuhan"

membawa hasil tangkapan yang melimpah."
Kalimat tersebut termasuk dalam bagian ...

- A. Komplikasi
- B. Penutup
- ☒ C. Resolusi
- D. Orientasi

14. Manakah yang merupakan contoh kalimat pembuka teks narasi?

- A. "Pertama-tama, siapkan bahan-bahannya."
- B. "Menurut pendapat saya, kita harus rajin belajar."
- ☒ C. "Kemarin sore, aku pergi ke rumah nenek bersama kakak."
- D. "Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan."

15. Perhatikan cerita singkat berikut:

"Tina sangat sedih karena sepedanya rusak. Ia tidak bisa bermain bersama teman-temannya seperti biasa. Ayah pun memperbaiki sepeda Tina pada sore harinya."

Masalah utama dalam cerita tersebut adalah ...

- A. Ayah memperbaiki sepeda
- B. Tina tidak punya teman
- ☒ C. Sepeda Tina rusak
- D. Tina bermain bersama teman-temannya

16. Perhatikan kutipan:

"Budi membantu ibunya membersihkan rumah. Setelah itu, ia membantu adiknya belajar membaca."

Watak tokoh Budi berdasarkan kutipan di atas adalah ...

- ☒ A. Ceroboh dan malas
- B. Rajin dan bertanggung jawab
- C. Cuek dan pemalu
- D. Jahil dan keras kepala

17. Bacalah cerita berikut ini:

"Bayu membolos sekolah tanpa sepengetahuan orang tuanya. Ia pergi bermain ke warnet. Ketika pulang, orang tuanya sudah tahu dan sangat kecewa."

Menurutmu, apakah tindakan Bayu sudah benar?

- A. Sudah benar karena ia ingin bersenang-senang
- B. Sudah benar karena ia bermain sendiri
- C. Tidak benar karena membolos tanpa izin
- ☒ D. Tidak benar karena dia tidak jujur pada temannya

18. Bacalah kutipan cerita:

"Tina menolong seorang kakek yang hampir jatuh saat menyebrang jalan. Ia diganjar pujian oleh orang-orang di sekitarnya."

Sikap Tina menunjukkan sifat ...

- A. Suka dipuji
- B. Peduli dan suka menolong
- ☒ C. Penakut
- D. Egois

~~19.~~ Bagian komplikasi dalam teks narasi berisi tentang ...

- ~~A.~~ Perkenalan tokoh dan latar
- B. Penyelesaian masalah dalam cerita
- C. Masalah atau konflik yang dialami tokoh
- D. Kesimpulan dan saran

~~20.~~ Bacalah cerita berikut:

"Tama menemukan dompet di jalan. Ia membawa pulang dan menyimpannya. Keesokan harinya, guru mengumumkan bahwa ada siswa yang kehilangan dompet. Tama hanya diam saja."

Sikap Tama dalam cerita tersebut sebaiknya ...

- A. Ditiru karena ia menemukan dompet
- B. Tidak ditiru karena tidak jujur
- ~~C.~~ Wajar karena ia anak kecil
- D. Sudah benar karena tidak tahu pemiliknya

Lampiran 16

Hasil posstest siswa kelas IVB eksperimen

DEYIN

SOAL PILIHAN GANDA

Berilah tanda silang (x) pada huruf A, B, C, dan D yang merupakan jawaban yang benar!

1. Teks narasi adalah teks yang berisi ...
A. Langkah-langkah membuat sesuatu
B. Penjelasan tentang suatu hal
☒ C. Cerita tentang suatu peristiwa secara runtun
D. Data dan fakta yang akurat
2. Tujuan utama dari teks narasi adalah
A. Menyampaikan data dan fakta
☒ B. Menghibur pembaca dengan cerita
C. Menjelaskan prosedur suatu kegiatan
D. Mendeskripsikan suatu objek secara rinci
3. Bacalah kutipan berikut:
"Lina dan keluarganya pergi ke kebun binatang. Mereka melihat berbagai macam hewan. Lina sangat senang bisa melihat jerapah secara langsung."
Paragraf tersebut termasuk dalam bagian ...
A. Komplikasi
B. Penutup
☒ C. Orientasi
D. Resolusi
4. Perhatikan potongan cerita berikut ini:
(1) Riko menemukan seekor anak kucing yang terluka.
(2) Ia membawanya pulang dan merawatnya.
(3) Keesokan harinya, kucing itu sudah sehat.
(4) Riko bermain dengan kucing tersebut.
Urutan yang tepat untuk teks narasi adalah ...
A. 3 - 1 - 2 - 4
☒ B. 1 - 2 - 3 - 4
C. 2 - 1 - 4 - 3
D. 4 - 3 - 2 - 1
5. Manakah dari kalimat berikut yang cocok untuk bagian resolusi dari teks narasi?
A. Dika tersesat di pasar malam yang ramai.
B. Ia mencari-cari ibunya, tapi tidak bertemu.
☒ C. Akhirnya, petugas keamanan membantunya menemukan ibunya.
D. Malam itu sangat ramai dan penuh warna.
6. Bacalah kutipan berikut:
"Setiap pagi, Rina selalu membantu ibunya menyapu halaman. Ia juga membantu adiknya belajar membaca."
Watak tokoh Rina adalah ...
A. Malas

75

B = 15

S = 5

- B. Suka bermain
- ☒ Rajin dan penyayang
- D. Pemarah

7. Perhatikan teks berikut:

"Farhan lupa membawa tugas ke sekolah. Guru pun menegurnya. Ia merasa sedih dan berjanji tidak akan lupa lagi."

Masalah utama dari cerita tersebut adalah ...

- A. Farhan ditegur oleh gurunya
- ☒ Farhan lupa membawa tugas
- C. Farhan merasa sedih
- D. Farhan membuat janji

8. Perhatikan paragraf berikut:

"Dita senang karena hari ini adalah hari ulang tahunnya. Ia menyiapkan pesta kecil di rumah. Namun, tak satu pun temannya datang. Dita sangat kecewa."

Apa kelemahan dari cerita di atas?

- A. Tidak ada konflik
- B. Tidak ada bagian awal
- ☒ Tidak ada penyelesaian dari masalah
- D. Tidak ada tokoh utama

9. Manakah sikap yang patut ditiru dari tokoh narasi berikut:

"Andi menolong anak kecil yang terjatuh di jalan. Ia juga membelikan perban dari uang sakunya sendiri."

- A. Rajin dan sopan
- B. Penyayang dan pemalu
- ☒ Baik hati dan suka menolong
- D. Pemberani dan keras kepala

10. Ciri utama teks narasi adalah ...

- A. Menjelaskan urutan peristiwa dengan data akurat
- ☒ Menceritakan kejadian secara runtut dari awal hingga akhir
- C. Memberikan informasi ilmiah
- D. Menjelaskan langkah-langkah membuat sesuatu

11. Teks narasi biasanya menggunakan kata-kata yang menunjukkan ...

- A. Pendapat pribadi
- ☒ Proses pembuatan sesuatu
- C. Urutan waktu
- D. Arti kata sulit

12. Bagian cerita yang mengenalkan tokoh, waktu, dan tempat disebut ...

- A. Resolusi
- B. Komplikasi
- C. Klimaks
- ☒ Orientasi

13. Bacalah kutipan berikut ini:

"Setelah lama menunggu, akhirnya kapal nelayan itu kembali ke pelabuhan"

membawa hasil tangkapan yang melimpah."

Kalimat tersebut termasuk dalam bagian ...

- A. Komplikasi
- B. Penutup
- ☒ C. Resolusi
- D. Orientasi

14. Manakah yang merupakan contoh kalimat pembuka teks narasi?

- A. "Pertama-tama, siapkan bahan-bahannya."
- B. "Menurut pendapat saya, kita harus rajin belajar."
- C. "Kemarin sore, aku pergi ke rumah nenek bersama kakak."
- ☒ D. "Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan."

15. Perhatikan cerita singkat berikut:

"Tina sangat sedih karena sepedanya rusak. Ia tidak bisa bermain bersama teman-temannya seperti biasa. Ayah pun memperbaiki sepeda Tina pada sore harinya."

Masalah utama dalam cerita tersebut adalah ...

- A. Ayah memperbaiki sepeda
- B. Tina tidak punya teman
- ☒ C. Sepeda Tina rusak
- D. Tina bermain bersama teman-temannya

16. Perhatikan kutipan:

"Budi membantu ibunya membersihkan rumah. Setelah itu, ia membantu adiknya belajar membaca."

Watak tokoh Budi berdasarkan kutipan di atas adalah ...

- ☒ A. Ceroboh dan malas
- B. Rajin dan bertanggung jawab
- C. Cuek dan pemalu
- D. Jahil dan keras kepala

17. Bacalah cerita berikut ini:

"Bayu membolos sekolah tanpa sepengetahuan orang tuanya. Ia pergi bermain ke warnet. Ketika pulang, orang tuanya sudah tahu dan sangat kecewa."

Menurutmu, apakah tindakan Bayu sudah benar?

- A. Sudah benar karena ia ingin bersenang-senang
- ☒ B. Sudah benar karena ia bermain sendiri
- C. Tidak benar karena membolos tanpa izin
- D. Tidak benar karena dia tidak jujur pada temannya

18. Bacalah kutipan cerita:

"Tina menolong seorang kakek yang hampir jatuh saat menyebrang jalan. Ia diganjar pujian oleh orang-orang di sekitarnya."

Sikap Tina menunjukkan sifat ...

- A. Suka dipuji
- ☒ B. Peduli dan suka menolong
- C. Penakut
- D. Egois

19. Bagian komplikasi dalam teks narasi berisi tentang ...

- A. Perkenalan tokoh dan latar
- B. Penyelesaian masalah dalam cerita
- ☒ C. Masalah atau konflik yang dialami tokoh
- D. Kesimpulan dan saran

20. Bacalah cerita berikut:

"Tama menemukan dompet di jalan. Ia membawa pulang dan menyimpannya. Keesokan harinya, guru mengumumkan bahwa ada siswa yang kehilangan dompet. Tama hanya diam saja."

Sikap Tama dalam cerita tersebut sebaiknya ...

- A. Ditiru karena ia menemukan dompet
- B. Tidak ditiru karena tidak jujur
- ☒ C. Wajar karena ia anak kecil
- D. Sudah benar karena tidak tahu pemiliknya

RENATA DESPI RAMA

SOAL PILIHAN GANDA

Berilah tanda silang (x) pada huruf A, B, C, dan D yang merupakan jawaban yang benar!

1. Teks narasi adalah teks yang berisi ...
A. Langkah-langkah membuat sesuatu
B. Penjelasan tentang suatu hal
☒ C. Cerita tentang suatu peristiwa secara runtun
D. Data dan fakta yang akurat
2. Tujuan utama dari teks narasi adalah
A. Menyampaikan data dan fakta
☒ B. Menghibur pembaca dengan cerita
C. Menjelaskan prosedur suatu kegiatan
D. Mendeskripsikan suatu objek secara rinci
3. Bacalah kutipan berikut:
"Lina dan keluarganya pergi ke kebun binatang. Mereka melihat berbagai macam hewan. Lina sangat senang bisa melihat jerapah secara langsung."
Paragraf tersebut termasuk dalam bagian ...
A. Komplikasi
B. Penutup
☒ C. Orientasi
D. Resolusi
4. Perhatikan potongan cerita berikut ini:
(1) Riko menemukan seekor anak kucing yang terluka.
(2) Ia membawanya pulang dan merawatnya.
(3) Keesokan harinya, kucing itu sudah sehat.
(4) Riko bermain dengan kucing tersebut.
Urutan yang tepat untuk teks narasi adalah ...
A. 3 - 1 - 2 - 4
☒ B. 1 - 2 - 3 - 4
C. 2 - 1 - 4 - 3
D. 4 - 3 - 2 - 1
5. Manakah dari kalimat berikut yang cocok untuk bagian resolusi dari teks narasi?
A. Dika tersesat di pasar malam yang ramai.
B. Ia mencari-cari ibunya, tapi tidak bertemu.
☒ C. Akhirnya, petugas keamanan membantunya menemukan ibunya.
D. Malam itu sangat ramai dan penuh warna.
6. Bacalah kutipan berikut:
"Setiap pagi, Rina selalu membantu ibunya menyapu halaman. Ia juga membantu adiknya belajar membaca."
Watak tokoh Rina adalah ...
A. Malas

go
B = 18
S = 2

- ☐ B. Suka bermain
- ☒ C. Rajin dan penyayang
- ☐ D. Pemarah

7. Perhatikan teks berikut:

"Farhan lupa membawa tugas ke sekolah. Guru pun menegurnya. Ia merasa sedih dan berjanji tidak akan lupa lagi."

Masalah utama dari cerita tersebut adalah ...

- ☐ A. Farhan ditegur oleh gurunya
- ☒ B. Farhan lupa membawa tugas
- ☐ C. Farhan merasa sedih
- ☐ D. Farhan membuat janji

8. Perhatikan paragraf berikut:

"Dita senang karena hari ini adalah hari ulang tahunnya. Ia menyiapkan pesta kecil di rumah. Namun, tak satu pun temannya datang. Dita sangat kecewa."

Apa kelemahan dari cerita di atas?

- ☐ A. Tidak ada konflik
- ☐ B. Tidak ada bagian awal
- ☒ C. Tidak ada penyelesaian dari masalah
- ☐ D. Tidak ada tokoh utama

9. Manakah sikap yang patut ditiru dari tokoh narasi berikut:

"Andi menolong anak kecil yang terjatuh di jalan. Ia juga membelikan perban dari uang sakunya sendiri."

- ☐ A. Rajin dan sopan
- ☐ B. Penyayang dan pemalu
- ☒ C. Baik hati dan suka menolong
- ☐ D. Pemberani dan keras kepala

10. Ciri utama teks narasi adalah ...

- ☒ A. Menjelaskan urutan peristiwa dengan data akurat
- ☐ B. Menceritakan kejadian secara runtut dari awal hingga akhir
- ☐ C. Memberikan informasi ilmiah
- ☐ D. Menjelaskan langkah-langkah membuat sesuatu

11. Teks narasi biasanya menggunakan kata-kata yang menunjukkan ...

- ☐ A. Pendapat pribadi
- ☒ B. Proses pembuatan sesuatu
- ☐ C. Urutan waktu
- ☐ D. Arti kata sulit

12. Bagian cerita yang mengenalkan tokoh, waktu, dan tempat disebut ...

- ☒ A. Resolusi
- ☐ B. Komplikasi
- ☐ C. Klimaks
- ☐ D. Orientasi

13. Bacalah kutipan berikut ini:

"Setelah lama menunggu, akhirnya kapal nelayan itu kembali ke pelabuhan"

membawa hasil tangkapan yang melimpah."
Kalimat tersebut termasuk dalam bagian ...

- A. Komplikasi
- B. Penutup
- ☒ C. Resolusi
- D. Orientasi

14. Manakah yang merupakan contoh kalimat pembuka teks narasi?

- A. "Pertama-tama, siapkan bahan-bahannya."
- B. "Menurut pendapat saya, kita harus rajin belajar."
- ☒ C. "Kemarin sore, aku pergi ke rumah nenek bersama kakak."
- D. "Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan."

15. Perhatikan cerita singkat berikut:

"Tina sangat sedih karena sepedanya rusak. Ia tidak bisa bermain bersama teman-temannya seperti biasa. Ayah pun memperbaiki sepeda Tina pada sore harinya."

Masalah utama dalam cerita tersebut adalah ...

- A. Ayah memperbaiki sepeda
- B. Tina tidak punya teman
- ☒ C. Sepeda Tina rusak
- D. Tina bermain bersama teman-temannya

16. Perhatikan kutipan:

"Budi membantu ibunya membersihkan rumah. Setelah itu, ia membantu adiknya belajar membaca."

Watak tokoh Budi berdasarkan kutipan di atas adalah ...

- ☒ A. Ceroboh dan malas
- B. Rajin dan bertanggung jawab
- C. Cuek dan pemalu
- D. Jahil dan keras kepala

17. Bacalah cerita berikut ini:

"Bayu membolos sekolah tanpa sepengetahuan orang tuanya. Ia pergi bermain ke warnet. Ketika pulang, orang tuanya sudah tahu dan sangat kecewa."

Menurutmu, apakah tindakan Bayu sudah benar?

- A. Sudah benar karena ia ingin bersenang-senang
- B. Sudah benar karena ia bermain sendiri
- ☒ C. Tidak benar karena membolos tanpa izin
- D. Tidak benar karena dia tidak jujur pada temannya

18. Bacalah kutipan cerita:

"Tina menolong seorang kakek yang hampir jatuh saat menyebrang jalan. Ia diganjar pujian oleh orang-orang di sekitarnya."

Sikap Tina menunjukkan sifat ...

- A. Suka dipuji
- B. Peduli dan suka menolong
- ☒ C. Penakut
- D. Egois

19. Bagian komplikasi dalam teks narasi berisi tentang ...

- A. Perkenalan tokoh dan latar
- B. Penyelesaian masalah dalam cerita
- ☒ C. Masalah atau konflik yang dialami tokoh
- D. Kesimpulan dan saran

20. Bacalah cerita berikut:

"Tama menemukan dompet di jalan. Ia membawa pulang dan menyimpannya. Keesokan harinya, guru mengumumkan bahwa ada siswa yang kehilangan dompet. Tama hanya diam saja."

Sikap Tama dalam cerita tersebut sebaiknya ...

- A. Ditiru karena ia menemukan dompet
- B. Tidak ditiru karena tidak jujur
- C. Wajar karena ia anak kecil
- ☒ D. Sudah benar karena tidak tahu pemiliknya

lampiran 17 surat selesai penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN REJANG LEBONG
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SEKOLAH DASAR NEGERI 134 REJANG LEBONG
Jalan. Jend. A. Yani, Pelabuhan Baru, Curup Tengah ☎ (0732) 22298 Kode Pos 39115

SURAT KETERANGAN
Nomor : 421.2/31/DS/SDN 134RL/2025

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala Sekolah SDN 134 Rejang Lebong, menerangkan bahwa :

Nama : Sutri Berlian
NIM : 21591203
Program Studi/Fakultas : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah / Tarbiyah
Waktu Penelitian : 22 Juli s.d 22 Agustus 2025
Institut : IAIN Curup

Mahasiwa tersebut **telah selesai** melaksanakan kegiatan penelitian di SDN 134 Rejang Lebong Dengan judul penelitian :

"Pengaruh Penggunaan Media pembelajaran Ular Tangga Berbasis Digital Terhadap peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia dikelas IV SD Negeri 134 Rejang Lebong "

Demikian surat keterangan ini kami buat dengan sebenarnya, agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Curup, 22 Agustus 2025

Kepala Sekolah
SDN 134 Rejang Lebong



Ramalah Syuib, S.Pd.SD
NIP.19691007 199403 2 007

lampiran 18 Modul Ajar

Modul Ajar	
INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Penyusun	: Sutri berlian
Instansi	: SDN 134 Rejang Lebong
Tahun penyusun	: 2025
Jenjang sekolah	: Sekolah Dasar
Mata Pelajaran	: Bahasa Indonesia
Fase/kelas	: B/IV
Materi	: Teks Narasi
Alokasi waktu	: 8x35 Menit
B. KOMPETENSI AWAL	
Sebelum mempelajari materi ini, siswa diharapkan memiliki pengetahuan dasar yang cukup untuk memahami lebih lanjut materi tentang Narasi Teks	
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
▪ Beriman, bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa, dan berakhlak mulia: akhlak beragama, akhlak kepada alam. ▪ Bernalar kritis: memperoleh dan memproses informasi dan gagasan, menganalisis dan mengevaluasi penalaran.	
D. SARANA DAN PRASARANA	
Papan tulis, alat tulis, buku guru, dan siswa, ruang kelas	
E. TARGET PESERTA DIDIK	
Seluruh peserta didik yang berjumlah 23 orang.	
F. MODEL DAN MEDIA PEMBELAJARAN	
Tatap muka, Media Pembelajaran Ular tangga berbasis digital, Presentasi	
G. CAPAIAN PEMBELAJARAN	
1. Peserta didik mampu memahami ide pokok dari pesan lisan, informasi dari media audio, serta teks narasi yang dibacakan atau didengar 2. Peserta didik mampu memahami pesan dan informasi dari teks narasi (cetak maupun elektronik), mengenali ide pokok dan pendukung, serta menjelaskan hal-hal yang dihadapi tokoh cerita 3. Peserta didik mampu menceritakan Kembali isi informasi dari teks narasi menggunakan pilihan kata yang tepat, volume dan intonasi yang sesuai. 4. Peserta didik mampu menjawab pertanyaan panduan (tantangan) yang muncul sesuai dengan narasi audio. 5. Menjelaskan tokoh, latar, dan masalah dalam narasi melalui mekanisme permainan.	
KOMPETENSI INTI	
A. TUJUAN PEMBELAJARAN	
1. Siswa memahami ide pokok (gagasan) dari pesan lisan, media audio, teks narasi atau instruksi lisan yang disampaikan — memahami teks narasi yang dibacakan atau dari media audio. 2. Mampu menceritakan kembali informasi dari teks narasi dengan tepat dan variatif.	

	14. Jika jawaban benar, kelompok berhak tetap di kotak tersebut; jika salah, mundur 1 langkah. 15. Setiap kelompok mendiskusikan jawaban dari soal yang diperoleh, misalnya: mengidentifikasi alur cerita, tokoh, latar, konflik, resolusi. 16. Guru memandu agar siswa dapat menalar hubungan antar unsur teks narasi. 17. Guru memberi umpan balik dan menyimpulkan pembelajaran. 18. Jika permainan setiap kelompok telah selesai, selanjutnya guru memberikan tugas yang sama seperti di awal yakni mengisi soal yang telah dibagikan oleh guru (posttest). 19. Guru membimbing peserta didik dalam mengisi soal tersebut. 20. pabila peserta didik telah selesai mengerjakan tugas tersebut. 21. Selanjutnya, guru meminta siswa untuk mengumpulkannya ke meja Guru	
Penutup	1. Guru memberikan refleksi hasil belajar. 2. Guru meminta peserta didik menyimpulkan hasil pembelajaran hari ini. 3. Guru bersama siswa menutup pembelajaran pada hari ini dengan membacakan doa	10 Menit
E. PENILAIAN		
Asesmen formatif	Guru menilai ketercapaian tujuan pembelajaran -Asesmen individu -Asesmen kelompok Jenis : 1. Sikap a. Bentuk : non tes b. Teknik : rubrik penilaian sikap. 2. Pengetahuan a. Bentuk : tes tertulis b. Teknik : skor 3. Keterampilan a. Bentuk : non tes (unjuk kerja) b. Teknik : rubrik penilaian unjuk kerja	
F. KEGIATAN PENGAYAAN REMEDIAL		
Ketuntasan belajar diberi kegiatan pembelajaran pengayaan untuk perluas atau pendalaman materi.		
Remedial:		

3. Siswa mampu mengenali dan menggunakan kosakata baru yang ditemui dalam kartu tantangan permainan.
4. Mampu memahami pesan dan informasi dari teks narasi (cetak atau elektronik), mengenali tokoh, ide pokok, dan apa yang dihadapi tokoh cerita.

B. PEMAHAMAN BERMAKNA

1. Mengaitkan cerita dengan pengalaman atau nilai pribadi—menumbuhkan empati dan refleksi.
2. Mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif melalui diskusi, dramatization, dan aktivitas reflektif.
3. Meningkatkan apresiasi terhadap aspek naratif dan estetika dalam teks, sehingga belajar menjadi lebih bermakna dan mendalam.
4. Meningkatkan kemampuan siswa dalam membaca atau mendengarkan narasi dengan pemahaman yang mendalam mengenali tokoh, konflik, alur, tema, dan pesan moral lalu mengaitkannya dengan pengalaman, perasaan, atau pengetahuan mereka sendiri

C. PERTANYAAN PEMANTIK

1. Siapa tokoh utama dalam cerita ini? Bagaimana sifatnya, menurut kamu?
2. Apa urutan kejadian dalam cerita tadi? Coba ceritakan secara singkat
3. Menurutmu, mengapa cerita ini termasuk teks narasi? Apa ciri-cirinya?
4. Menurutmu, pesan apa yang ingin disampaikan melalui cerita ini?
5. Bagaimana sifat tokoh-tokoh tersebut?
6. Siapa saja tokoh cerita tersebut?
7. Jadi, apa itu Teks narasi?

	a. Siswa membaca teks narasi lain secara berkelompok. b. Mereka mencatat unsur-unsur narasi (tokoh, latar, masalah, alur, penyelesaian). c. Guru berkeliling memberi bimbingan.	
	3. Menalar (15 menit) a. Siswa mendiskusikan hasil catatan kelompok dan menyusunnya dalam bentuk bagan/diagram alur cerita. b. Setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas. 4. Guru memberikan penguatan atas jawaban-jawaban yang telah diberikan peserta didik satu persatu 5. Apabila semua peserta didik telah mulai memahami apa materi pada hari ini. 6. Selanjutnya, guru memberikan penjelasan singkat tentang materi teks narasi yaitu: pengertian teks narasi, jeni-jenis teks narasi, ciri-ciri teks narasi, tujuan utama teks narasi, struktur teks narasi. 7. Setelah guru menjelaskan materi, guru memberikan timbal balik kepada peserta didik. 8. Guru menayangkan media ular tangga digital di layar/HP/laptop. 9. Siswa mengamati tampilan papan ular tangga yang berisi soal-soal tentang unsur teks narasi (tokoh, latar, alur, masalah, penyelesaian). 10. Guru menjelaskan aturan permainan: setiap kotak berisi pertanyaan/tugas terkait teks narasi. 11. Guru membagi peserta didik menjadi 4 kelompok. Selanjutnya guru menyuruh peserta didik untuk duduk dengan anggota kelompoknya masing-masing. 12. Siswa diberi kesempatan bertanya tentang aturan permainan dan isi materi. 13. Permainan ular tangga digital dimulai: setiap kelompok mengeklik tombol dadu digital → melangkah → membuka soal di kotak yang ditempati.	

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN		
Tahap	Aktivitas Belajar	Alokasi Waktu
Pendahuluan	1. Guru mengajak siswa berdoa'a menurut agama dan keyakinan masing-masing. 2. Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam kepada para siswa. 3. Melakukan komunikasi tentang kehadiran siswa. 4. Gurumengajaksiswamelakukanice breaking. 5. Guru menyiapkan fisik dan psikhis anak dalam mengawali kegiatan pembelajaran serta menyapa anak. 6. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini. 7. Setelah menyampaikan tujuan pembelajaran,guru meminta siswa untuk mengisi lembar soalyang telah dibagikan oleh guru(pretest). 8. Apabila peserta didik telah menyelesaikan tugasnya,guru meminta agar peserta didik mengumpulkannya kemeja guru.	50 menit
Kegiatan inti	1. Sebelum memulai pembelajaran, guru bertanya kepada siswa tentang: a. Guru menanyakan atau membacakan sebuah teks narasi sederhana (misalnya cerita rakyat, fabel, atau pengalaman sehari-hari). b. Siswa diminta menyimak dengan seksama untuk menangkap isi cerita. c. Guru menanyakan secara singkat: "Apa yang kalian lihat, dengar, dan rasakan dari cerita ini?" d. Siswa diberi kesempatan mengajukan pertanyaan seputar teks narasi yang didengar/ditonton, misalnya: Siapa tokoh dalam cerita? Apa masalah yang terjadi? Bagaimana akhir ceritanya? 2. Selanjutnya pengajar mengumpulkan informasi(15menit)	220 menit

1. Remedial dapat diberikan kepada peserta didik yang capaian kompetensi dasarnya(KD)belum tuntas
2. Guru memberi semangat kepada peserta didik yang belum tuntas
3. Guru akan memberikan tugas bagi peserta didik yang belum tuntas dalam bentuk pembelajaran ulang, bimbingan perorangan, belajar kelompok, pemanfaatan tutor sebaya bagi peserta didik yang belum mencapai ketuntasan belajar sesuai hasil analisis penilaian

Mengetahui

Kepala Sekolah




Ramalah Syuib, S.Pd. SD
NIP. 196910071994032007

Mahasiswa


Sutri Berlian
NIM. 21591203

Lampiran 19

Dokumentasi Kegiatan Penelitian



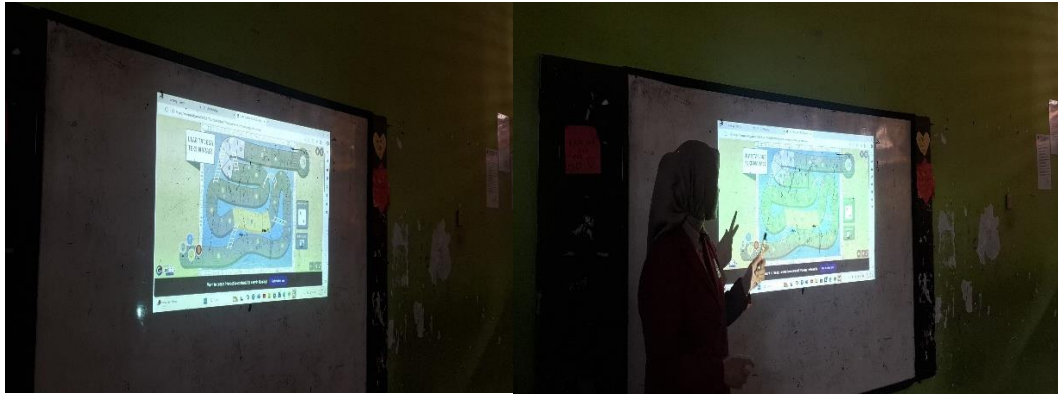
Gambar 1 pembagian soal pretest



Gambar 2 pembagian soal posttest



Gambar 3 proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran ular tangga berbasis digital



Gambar 4 menampilkan media pembelajaran ular tangga berbasis digital



Gambar 5 foto bersama wali kelas IV SDN 134 Rejang Lebong

BIODATA PENULIS



Sutri Berlian adalah nama lengkap dari penulis skripsi ini. penulis lahir dari orang tua yang bernama bapak waluyo dan ibu nuraini dan lahir sebagai anak ketiga dari empat bersaudara. penulis dilahirkan di Kayu Manis Kabupaten Rejang Lebong tanggal 09 oktober 2001. penulis menempuh pendidikan dimulai dari SDN 16 Selupu Rejang dan lulus pada tahun 2013 melanjutkan ke SMP N 14 Selupu Rejang lulus pada tahun 2016 dan melanjutkan ke MAN RL (Madrasah Aliyah Negeri Rejang Lebong) dan lulus pada tahun 2019, dan melanjutkan pendidikan di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup Pada tahun 2021 sehingga bisa menempuh masa kuliah di Fakultas Tarbiyah jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) dan tamat pada tahun 2025 dengan gelar sarjana pendidikan (S.Pd) Dengan ketekunan, Motivasi tinggi untuk terus belajar dan berusaha penulis telah berhasil menyelesaikan pengerjaan tugas akhir skripsi ini. semoga dengan penulis skripsi ini mampu memberikan kontribusi positif bagi dunia pendidikan. Penulis juga mengucapkan rasa syukur yang sebesar-besarnya atas terselesaikannya skripsi yang berjudul **“Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis Digital Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas IV SDN 134 Rejang Lebong”**