

Pengaruh Penerapan Media Ular Tangga terhadap Keterampilan Kognitif dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD Swasta PAB 14 Klambir Lima

Informasi Naskah

Hanafah Fauziah¹,
Tumiyem², Dewi Purnama
Sari³

Sekolah Tinggi Keguruan dan
Ilmu Pendidikan Amal Bakti,
Indonesia

hanafahfauziah@gmail.com

Abstrak

Rendahnya keterampilan kognitif siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar dipengaruhi oleh penggunaan media pembelajaran yang masih kurang variatif sehingga pembelajaran cenderung berpusat pada guru. Media ular tangga merupakan salah satu media pembelajaran berbasis permainan yang dapat menciptakan suasana belajar aktif, menarik, dan menyenangkan. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penerapan media ular tangga terhadap keterampilan kognitif siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SD Swasta PAB 14 Klambir Lima. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode kuasi eksperimen yang melibatkan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sampel penelitian berjumlah 40 siswa yang dipilih dari dua kelas II. Pengumpulan data dilakukan melalui tes, observasi, dan dokumentasi. Data dianalisis menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji Independent Sample t-test dengan bantuan IBM SPSS Statistics. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media ular tangga terhadap keterampilan kognitif siswa dengan nilai signifikansi sebesar 0,037 ($p < 0,05$), sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Rata-rata nilai post-test kelas eksperimen mencapai 77,40, lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 68,65, dengan mean difference sebesar 8,75. Temuan ini menunjukkan bahwa media ular tangga mampu meningkatkan keterampilan kognitif siswa melalui pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, dan berpusat pada peserta didik. Media ular tangga dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

Kata Kunci:

Media Ular Tangga, Keterampilan Kognitif, Pembelajaran Bahasa Indonesia, Sekolah Dasar, Kuasi Eksperimen.

Abstract

The low cognitive skills of elementary school students in Indonesian language learning are associated with the limited use of innovative instructional media, resulting in teacher-centered learning and low student engagement. The snakes and ladders game is an educational learning medium that creates an interactive, enjoyable, and student-centered learning environment. This study aimed to analyze the effect of implementing snakes and ladders media on students' cognitive skills in Indonesian language learning at SD Swasta PAB 14 Klambir Lima. This study employed a quantitative approach using a quasi-experimental design involving an experimental class and a control class. The research sample consisted of 40 second-grade students selected from two classes. Data were collected through cognitive tests, classroom observations, and documentation. The data were analyzed using normality, homogeneity, and Independent Sample t-test with the assistance of IBM SPSS Statistics. The findings revealed a significant effect of the snakes and ladders learning media on students' cognitive skills, indicated by a significance value of 0.037 ($p < 0.05$), leading to the rejection of the null hypothesis and acceptance of the alternative hypothesis. The experimental class achieved a higher post-test mean score (77.40) than the control class (68.65), with a mean difference of 8.75. These findings indicate that the snakes and ladders learning media effectively enhances students' cognitive skills by promoting active participation, increasing learning motivation, and creating a more engaging learning process. Therefore, this learning media can serve as an alternative instructional strategy to improve the quality of Indonesian language learning in elementary schools.

Key Word:

Snakes And Ladders Learning Media, Cognitive Skills, Indonesian Language Learning, Elementary School, Quasi-Experimental Study.

Information Production:

© 2026 by the authors of this article. This work is licensed under an Attribution-ShareAlike 4.0 International (CC BY-SA 4.0)



PENDAHULUAN

Pendidikan dasar memiliki peran strategis dalam membentuk kemampuan berpikir peserta didik sebagai bekal untuk menghadapi jenjang pendidikan berikutnya. Proses pembelajaran pada jenjang sekolah dasar tidak

hanya diarahkan pada penguasaan materi pelajaran, tetapi juga pada pengembangan kemampuan kognitif yang meliputi kemampuan mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan menciptakan. Kemampuan tersebut menjadi fondasi penting dalam membangun keterampilan berpikir kritis, pemecahan masalah, serta pengambilan keputusan yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran yang mampu mengembangkan kemampuan kognitif secara optimal akan memberikan dampak positif terhadap peningkatan kualitas hasil belajar peserta didik (Fatmawati & Yusrizal, 2020; Jubaedah et al., 2025; Mema & Boleng, 2019; Putri & Rakhmawati, 2018; Yusrizal et al., 2025).

Pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki peranan penting dalam pengembangan kemampuan berpikir peserta didik di sekolah dasar. Mata pelajaran ini tidak hanya bertujuan meningkatkan keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis, tetapi juga membentuk kemampuan peserta didik dalam memahami informasi, mengomunikasikan gagasan, serta mengembangkan penalaran secara logis. Kemampuan berbahasa yang baik akan mendukung keberhasilan peserta didik dalam mempelajari mata pelajaran lain karena bahasa merupakan sarana utama dalam memperoleh dan mengolah pengetahuan. Sehingga pembelajaran Bahasa Indonesia perlu dirancang melalui kegiatan yang aktif, menarik, dan bermakna agar mampu mengembangkan potensi kognitif peserta didik secara optimal (Rita, 2019).

Pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar masih menghadapi berbagai tantangan. Proses pembelajaran pada umumnya masih didominasi oleh metode konvensional yang berpusat pada guru sehingga peserta didik cenderung berperan sebagai penerima informasi. Kondisi tersebut menyebabkan interaksi belajar berlangsung secara satu arah dan mengurangi kesempatan peserta didik untuk membangun pemahaman melalui pengalaman belajar yang aktif. Pembelajaran yang monoton juga berdampak pada rendahnya motivasi belajar sehingga peserta didik kurang tertarik mengikuti kegiatan pembelajaran. Keadaan tersebut berpengaruh terhadap rendahnya kemampuan memahami materi serta pencapaian hasil belajar pada ranah kognitif (Firdaus & Ghonim, 2023; Yulianti, 2020).

Peningkatan kualitas pembelajaran memerlukan inovasi yang mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah melalui pemanfaatan media pembelajaran. Media pembelajaran berfungsi sebagai sarana penyampaian pesan yang membantu guru menjelaskan materi secara lebih konkret sehingga peserta didik lebih mudah memahami konsep yang dipelajari. Penggunaan media yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar juga mampu meningkatkan perhatian, motivasi, partisipasi, dan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Pemanfaatan media pembelajaran menjadi semakin penting karena karakteristik peserta didik usia sekolah dasar masih berada pada tahap operasional konkret sehingga membutuhkan pengalaman belajar yang melibatkan aktivitas langsung.

Media pembelajaran berbasis permainan merupakan salah satu alternatif yang sesuai dengan karakteristik perkembangan peserta didik sekolah dasar. Aktivitas bermain memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar melalui pengalaman yang menyenangkan tanpa mengurangi pencapaian tujuan pembelajaran. Pembelajaran yang dipadukan dengan permainan mampu membangun suasana kelas yang lebih hidup karena peserta didik terlibat secara aktif dalam setiap tahapan kegiatan belajar. Kondisi tersebut mendorong peserta didik untuk berpikir, berdiskusi, bekerja sama, serta memecahkan masalah yang diberikan guru selama proses pembelajaran berlangsung (Fatmawati & Yusrizal, 2020; Firdaus & Ghonim, 2023).

Salah satu media permainan yang mudah diterapkan pada pembelajaran di sekolah dasar adalah media ular tangga. Permainan tradisional ini dapat dimodifikasi menjadi media edukatif dengan memasukkan berbagai pertanyaan atau tugas yang berkaitan dengan materi pembelajaran pada setiap kotak permainan. Peserta didik tidak hanya melakukan aktivitas bermain, tetapi juga dituntut untuk mengingat materi, memahami konsep, menganalisis pertanyaan, serta memberikan jawaban yang tepat sebelum melanjutkan permainan (Jamalia, 2018). Aktivitas tersebut memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna karena peserta didik memperoleh kesempatan untuk mengembangkan kemampuan berpikir melalui suasana belajar yang menyenangkan. Penggunaan media ular tangga juga mampu meningkatkan interaksi antara guru dan peserta didik maupun antarpeserta didik sehingga proses pembelajaran menjadi lebih aktif dan kolaboratif.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (quasi experiment) yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan media ular tangga terhadap keterampilan kognitif siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian dilaksanakan di SD Swasta PAB 14 Klambir Lima, Kecamatan Hamparan Perak, Kabupaten Deli Serdang, Sumatera Utara pada tahun ajaran 2025/2026.

Populasi penelitian adalah seluruh siswa SD Swasta PAB 14 Klambir Lima yang berjumlah 226 siswa. Sampel penelitian ditentukan menggunakan teknik purposive sampling dengan memilih dua kelas II yang

memiliki karakteristik relatif sama. Kelas II-A yang terdiri atas 22 siswa ditetapkan sebagai kelas eksperimen, sedangkan kelas II-B yang terdiri atas 21 siswa digunakan sebagai kelas kontrol. Penentuan sampel didasarkan pada pertimbangan kesetaraan kemampuan awal serta kemudahan pelaksanaan penelitian.

Desain penelitian menggunakan Pretest–Posttest Control Group Design. Sebelum perlakuan, kedua kelas diberikan tes awal (pretest) untuk mengetahui kemampuan kognitif awal siswa. Kelas eksperimen memperoleh pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan media ular tangga, sedangkan kelas kontrol mengikuti pembelajaran menggunakan metode konvensional. Setelah seluruh proses pembelajaran selesai, kedua kelas diberikan tes akhir (posttest) untuk mengukur peningkatan keterampilan kognitif siswa.

Instrumen penelitian berupa tes hasil belajar yang disusun berdasarkan indikator ranah kognitif Taksonomi Bloom revisi, yaitu mengingat (C1), memahami (C2), menerapkan (C3), dan menganalisis (C4). Sebelum digunakan, instrumen diuji validitas dan reliabilitasnya agar memenuhi kriteria sebagai alat ukur penelitian. Data pendukung diperoleh melalui observasi selama proses pembelajaran untuk menggambarkan keterlibatan siswa dalam penggunaan media ular tangga.

Analisis data dilakukan secara kuantitatif menggunakan statistik inferensial. Tahapan analisis meliputi uji normalitas menggunakan Shapiro–Wilk, uji homogenitas varians menggunakan Levene's Test, serta uji hipotesis menggunakan Independent Sample t-test pada taraf signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$). Seluruh analisis data dilakukan menggunakan perangkat lunak IBM SPSS Statistics. Hasil analisis digunakan untuk menentukan ada atau tidaknya pengaruh penerapan media ular tangga terhadap keterampilan kognitif siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Data yang diperoleh selama pelaksanaan penelitian selanjutnya ditabulasi dan diolah sesuai dengan kebutuhan analisis data yang telah ditetapkan dalam rancangan penelitian. Proses tabulasi dilakukan untuk memberikan gambaran umum mengenai karakteristik, penyebaran, dan distribusi data keterampilan kognitif siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Penelitian ini menggunakan metode kuasi eksperimen dengan melibatkan dua kelompok, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen merupakan kelas yang memperoleh pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menerapkan media ular tangga, sedangkan kelas kontrol memperoleh pembelajaran Bahasa Indonesia tanpa menggunakan media ular tangga. Pemberian pre-test dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal keterampilan kognitif siswa pada kedua kelas sebelum perlakuan diberikan. Selanjutnya, post-test diberikan untuk mengetahui keterampilan kognitif siswa setelah mengikuti proses pembelajaran pada masing-masing kelas. Berdasarkan rancangan analisis data maka hasil penelitian yang disajikan meliputi: (1) *Pre-test* keterampilan kognitif siswa kelas eksperimen yang menerapkan media ular tangga; (2) *Pre-test* keterampilan kognitif siswa kelas kontrol yang mengikuti pembelajaran tanpa media; (3) *Post-test* keterampilan kognitif siswa kelas eksperimen yang menerapkan media ular tangga; dan (4) *Post-test* keterampilan kognitif siswa kelas kontrol yang mengikuti pembelajaran tanpa media.

Deskripsi Data

Pre Test Keterampilan Kognitif Siswa Kelas Eksperimen (Kelas yang Menerapkan Media Ular Tangga)

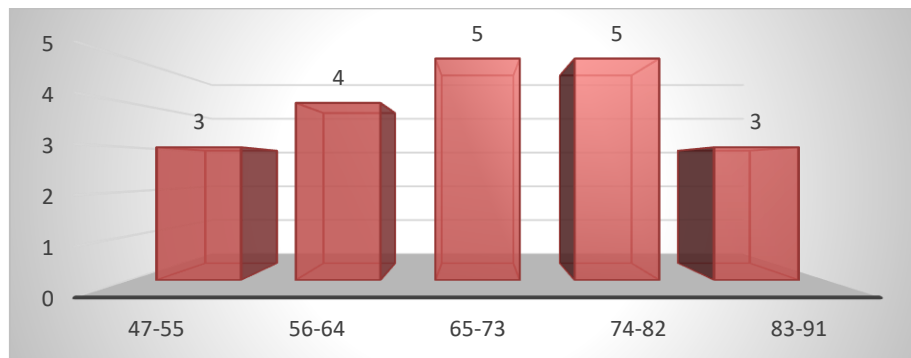
Sebelum pembelajaran dengan menggunakan media ular tangga dilaksanakan, peneliti terlebih dahulu memberikan pre-test kepada siswa kelas eksperimen. Kegiatan ini dilakukan untuk memperoleh gambaran mengenai keterampilan kognitif awal siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia sebelum mendapatkan perlakuan. Data hasil pre-test tersebut selanjutnya digunakan sebagai dasar untuk membandingkan perubahan keterampilan kognitif siswa setelah penerapan media ular tangga. Adapun hasil pre-test keterampilan kognitif siswa kelas eksperimen disajikan pada bagian berikut.

Tabel 1 Distribusi Frekuensi Data *Pre Test* Keterampilan Kognitif Siswa Kelas Eksperimen

Interval	Frekuensi	Persentase
47-55	3	15%
56-64	4	20%
65-73	5	25%
74-82	5	25%
83-91	3	15%
Jumlah	20	100%

Berdasarkan Tabel 1, diketahui bahwa jumlah siswa yang mengikuti pre-test pada kelas eksperimen sebanyak 20 orang. Hasil pengukuran awal menunjukkan bahwa nilai terendah yang diperoleh siswa adalah 47, sedangkan nilai tertinggi mencapai 87, sehingga diperoleh rentang nilai sebesar 40. Data tersebut

dikelompokkan ke dalam lima kelas interval dengan panjang setiap interval sebesar 8. Secara keseluruhan, nilai rata-rata keterampilan kognitif siswa pada kelas eksperimen sebelum penerapan media ular tangga adalah 69. Sementara itu, nilai median dan modus masing-masing sebesar 67. Kesamaan nilai median dan modus menunjukkan bahwa sebagian besar nilai siswa cenderung terpusat di sekitar nilai tersebut. Adapun standar deviasi yang diperoleh sebesar 12,10 dengan varian sebesar 146,32. Nilai standar deviasi tersebut menunjukkan bahwa hasil pre-test siswa masih memiliki tingkat penyebaran yang cukup beragam dari nilai rata-rata. Dengan demikian, dapat diketahui bahwa keterampilan kognitif awal siswa kelas eksperimen sebelum diberikan perlakuan menggunakan media ular tangga masih bervariasi. Selanjutnya, distribusi frekuensi hasil pre-test keterampilan kognitif siswa kelas eksperimen disajikan dalam bentuk histogram pada gambar berikut.



Gambar 1 Histogram Data *Pre Test* Keterampilan Kognitif Siswa Kelas Eksperimen

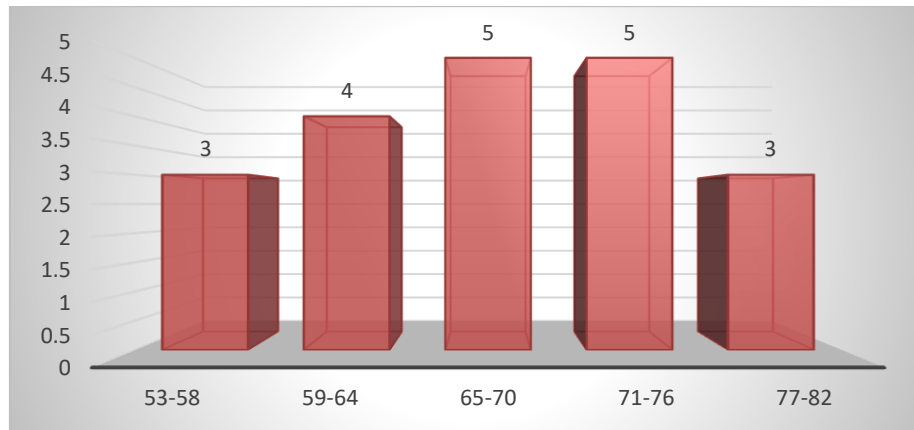
***Pre Test* Keterampilan Kognitif Siswa Kelas Kontrol (Kelas yang Menerapkan Pembelajaran Tanpa Media)**

Sebelum proses pembelajaran pada kelas kontrol dilaksanakan, peneliti terlebih dahulu memberikan pre-test kepada siswa. Pemberian pre-test dilakukan untuk memperoleh gambaran mengenai keterampilan kognitif awal siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia sebelum mengikuti pembelajaran tanpa menggunakan media ular tangga. Data hasil pre-test ini juga digunakan sebagai dasar untuk membandingkan kemampuan awal antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Selain itu, hasil tersebut diperlukan dalam pengujian homogenitas guna mengetahui apakah kedua kelas memiliki karakteristik kemampuan awal yang relatif sama sebelum perlakuan diberikan. Dengan demikian, perbedaan hasil yang ditemukan pada tahap akhir penelitian dapat dianalisis secara lebih objektif. Adapun data hasil pre-test keterampilan kognitif siswa kelas kontrol disajikan pada bagian berikut.

Tabel 2 Distribusi Frekuensi Data *Pre Test* Keterampilan Kognitif Siswa Kelas Kontrol

Interval	Frekuensi	Persentase
53-58	3	15%
59-64	4	20%
65-70	5	25%
71-76	5	25%
77-82	3	15%
Jumlah	20	100%

Berdasarkan Tabel 2 diketahui bahwa jumlah siswa yang mengikuti pre-test pada kelas kontrol sebanyak 20 orang. Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai terendah yang diperoleh siswa adalah 53, sedangkan nilai tertinggi mencapai 80, sehingga diperoleh rentang nilai sebesar 27. Data tersebut kemudian dikelompokkan ke dalam lima kelas interval dengan panjang setiap interval sebesar 5. Nilai rata-rata keterampilan kognitif siswa pada kelas kontrol sebelum pelaksanaan pembelajaran adalah 67, dengan nilai median sebesar 67 dan modus sebesar 73. Kesamaan antara nilai rata-rata dan median menunjukkan bahwa pusat penyebaran data berada pada nilai yang sama, sedangkan nilai modus menunjukkan bahwa nilai yang paling sering diperoleh siswa adalah 73. Selanjutnya, standar deviasi yang diperoleh sebesar 8,78 dengan varian sebesar 77,08. Nilai standar deviasi tersebut menunjukkan bahwa hasil pre-test siswa kelas kontrol memiliki tingkat penyebaran yang relatif tidak terlalu jauh dari nilai rata-rata. Dengan demikian, keterampilan kognitif awal siswa kelas kontrol sebelum mengikuti pembelajaran tanpa menggunakan media ular tangga berada pada kategori yang cukup beragam. Selanjutnya, distribusi frekuensi hasil pre-test keterampilan kognitif siswa kelas kontrol disajikan dalam bentuk histogram pada gambar berikut.



Gambar 2 Histogram Data *Pre Test* Keterampilan Kognitif Siswa Kelas Kontrol

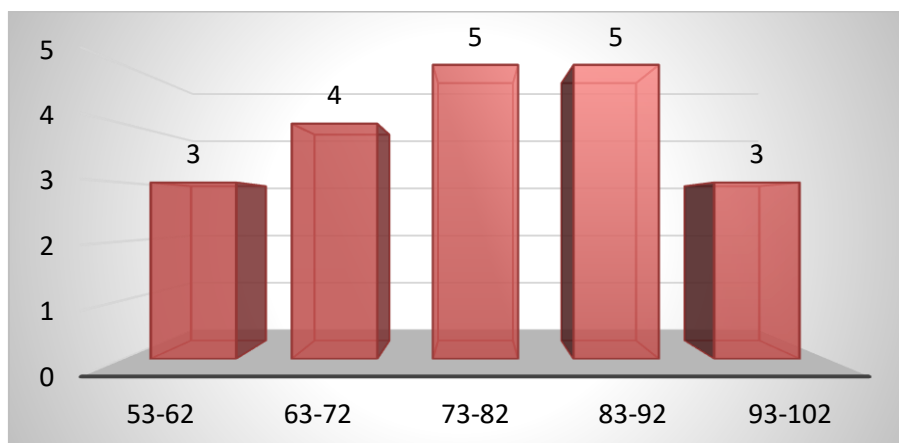
***Post-test* Keterampilan Kognitif Siswa Kelas Eksperimen (Kelas yang Menerapkan Media Ular Tangga)**

Berdasarkan hasil pengolahan data post-test pada kelas eksperimen diketahui bahwa sebanyak 20 siswa mengikuti tes setelah pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan media ular tangga. Nilai terendah yang diperoleh siswa adalah 53, sedangkan nilai tertinggi mencapai 100, sehingga rentang nilai yang dihasilkan sebesar 47. Data tersebut dikelompokkan ke dalam lima kelas interval dengan panjang interval sebesar 9. Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai rata-rata keterampilan kognitif siswa sebesar 77, median sebesar 80, dan modus sebesar 87. Nilai modus tersebut menunjukkan bahwa skor yang paling sering diperoleh siswa adalah 87. Adapun standar deviasi yang diperoleh sebesar 12,87 dengan varian sebesar 165,61. Data tersebut memperlihatkan adanya variasi nilai keterampilan kognitif siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan media ular tangga. Selanjutnya, distribusi frekuensi hasil post-test keterampilan kognitif siswa kelas eksperimen disajikan pada tabel berikut.

Tabel 3 Distribusi Frekuensi Data *Post-Test* Keterampilan Kognitif Siswa Kelas Eksperimen

Interval	Frekuensi	Persentase
53-62	3	15%
63-72	4	20%
73-82	5	25%
83-92	5	25%
93-102	3	15%
Jumlah	20	100%

Distribusi frekuensi skor keterampilan kognitif siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan media ular tangga secara visual diperlihatkan dalam bentuk gambar histogram berikut ini:



Gambar 3 Histogram Data *Post-Test* Keterampilan Kognitif Siswa Kelas Eksperimen

***Post-test* Keterampilan Kognitif Siswa Kelas Kontrol (Kelas yang Menerapkan Pembelajaran Tanpa Media)**

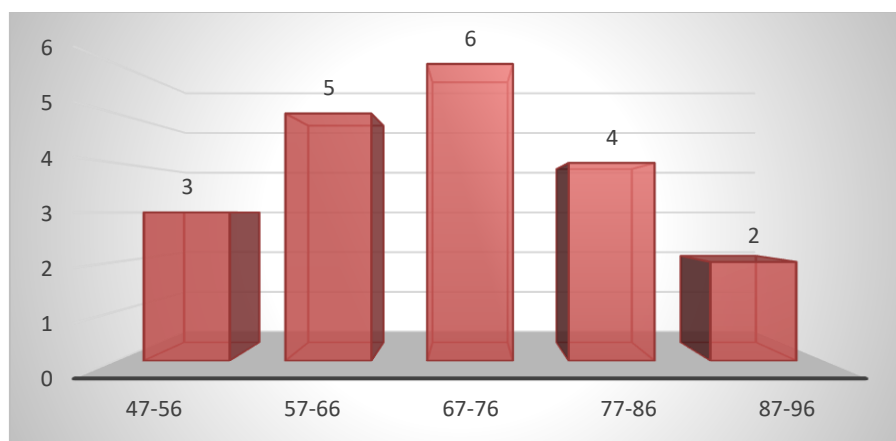
Berdasarkan hasil pengolahan data post-test pada kelas kontrol diketahui bahwa sebanyak 20 siswa mengikuti tes setelah melaksanakan pembelajaran Bahasa Indonesia tanpa menggunakan media ular tangga.

Hasil perhitungan statistik menunjukkan bahwa nilai terendah yang diperoleh siswa adalah 47, sedangkan nilai tertinggi mencapai 93. Nilai rata-rata keterampilan kognitif siswa pada kelas kontrol sebesar 69, dengan nilai median sebesar 70 dan modus sebesar 60. Hal tersebut menunjukkan bahwa nilai tengah siswa berada pada skor 70, sedangkan skor yang paling sering diperoleh siswa adalah 60. Adapun standar deviasi yang diperoleh sebesar 12,81 dengan varian sebesar 164,21. Data tersebut memperlihatkan bahwa nilai keterampilan kognitif siswa setelah mengikuti pembelajaran tanpa menggunakan media masih cukup bervariasi. Selanjutnya, distribusi frekuensi hasil post-test keterampilan kognitif siswa kelas kontrol disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 4 Distribusi Frekuensi Data *Post-Test* Keterampilan Kognitif Siswa Kelas Kontrol

Interval	Frekuensi	Persentase
47-56	3	15%
57-66	5	25%
67-76	6	30%
77-86	4	20%
87-96	2	10%
Jumlah	20	100%

Distribusi frekuensi skor keterampilan kognitif siswa yang diajar dengan pembelajaran tanpa media secara visual diperlihatkan dalam bentuk gambar histogram berikut ini:



Gambar 4 Histogram Data *Post-Test* Keterampilan Kognitif Siswa Kelas Kontrol

Pengujian Analisis Data

Uji Normalitas

Adapun hasil uji normalitas data pre-test dan post-test pada kelas eksperimen serta kelas kontrol disajikan pada tabel berikut.

Tabel 5 Hasil Uji Normalitas Data *Pre-Test*

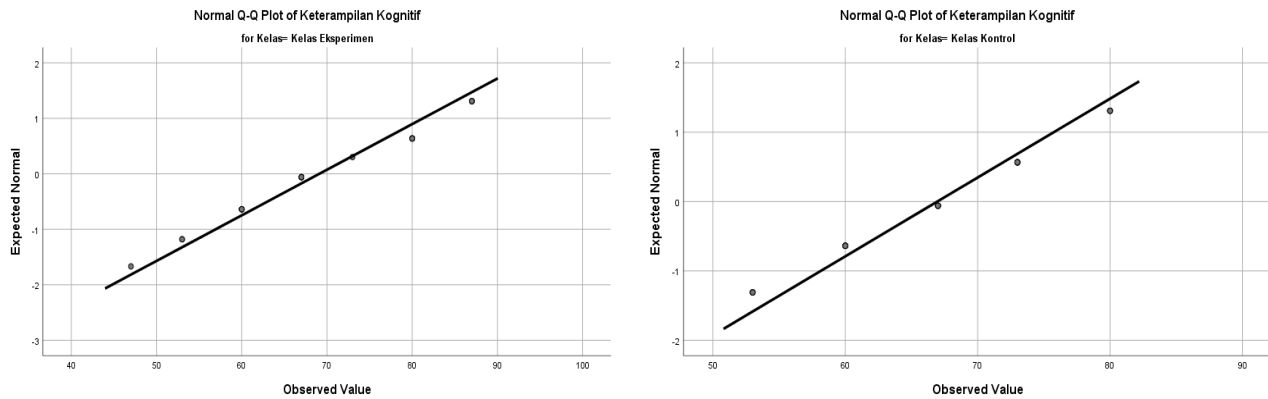
Tests of Normality		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Kelas	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Keterampilan Kognitif	Kelas Eksperimen	.169	20	.139	.934	20	.181
	Kelas Kontrol	.154	20	.200*	.918	20	.092

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

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan Tabel 5 di atas, maka dapat dideskripsikan beberapa output SPSS sebagai berikut: (1) Hasil pengujian normalitas data *pre-test* pada nilai keterampilan kognitif siswa di kelas eksperimen memperoleh nilai probabilitas atau nilai signifikan sebesar $0,181 > 0,05$, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa data penelitian berdistribusi dengan normal. (2) Hasil pengujian normalitas data *pre-test* pada nilai keterampilan kognitif siswa di kelas kontrol memperoleh nilai probabilitas atau nilai signifikan sebesar $0,092 > 0,05$, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa data penelitian berdistribusi dengan normal.

Sebaran data keterampilan kognitif siswa pada kedua kelas secara visual dapat diamati melalui grafik normalitas. Apabila titik-titik data berada di sekitar dan mengikuti arah garis diagonal, maka data dapat dikatakan memiliki pola distribusi yang mendekati normal. Adapun grafik sebaran normalitas data kelas eksperimen disajikan pada gambar berikut.



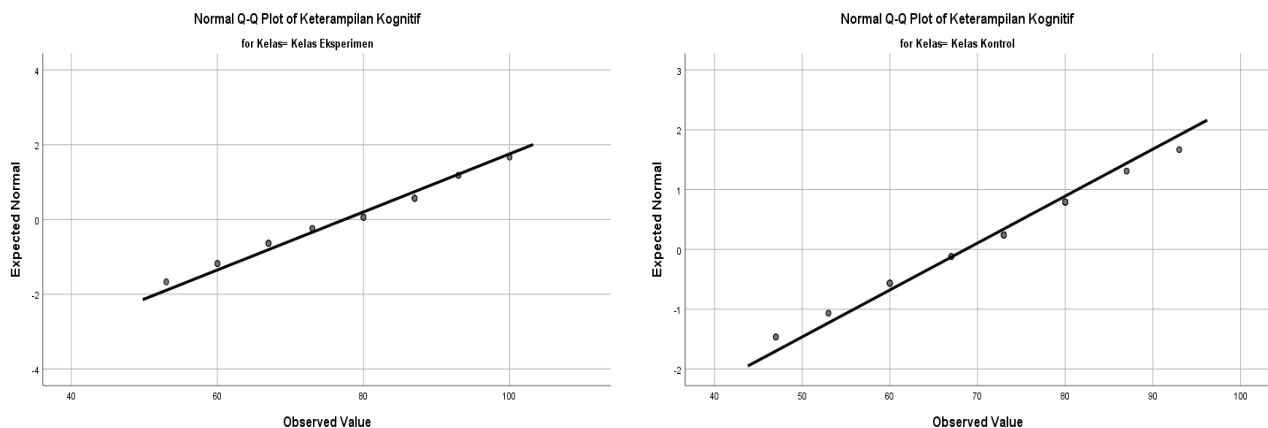
Gambar 5 Grafik Sebaran Normalitas Data Kelas Eksperimen

Tabel 6 Hasil Uji Normalitas Data *Pre-Test*

Tests of Normality		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Kelas	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Keterampilan Kognitif	Kelas Eksperimen	.172	20	.123	.954	20	.439
	Kelas Kontrol	.151	20	.200*	.958	20	.505

*. This is a lower bound of the true significance.
a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan Tabel 4.6 di atas, maka dapat dideskripsikan beberapa output SPSS sebagai berikut: (1) Hasil pengujian normalitas data *post-test* pada nilai keterampilan kognitif siswa di kelas eksperimen memperoleh nilai probabilitas atau nilai signifikan sebesar $0,439 > 0,05$, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa data penelitian berdistribusi dengan normal. (2) Hasil pengujian normalitas data *post-test* pada nilai keterampilan kognitif siswa di kelas kontrol memperoleh nilai probabilitas atau nilai signifikan sebesar $0,505 > 0,05$, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa data penelitian berdistribusi dengan normal. Sebaran data keterampilan kognitif siswa pada kedua kelas secara visual dapat diamati melalui grafik normalitas.



Gambar 6 Grafik Normalitas Sebaran Data Keterampilan Kognitif Siswa

Uji Homogenitas

Setelah melakukan uji normalitas selanjutnya akan dilakukan uji homogenitas. Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui sampel penelitian bersifat homogen atau tidak. Ringkasan perhitungan uji homogenitas dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 7 Uji Homogenitas Data *Post-test*

Test of Homogeneity of Variances		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Keterampilan Kognitif	Based on Mean	.040	1	38	.843
	Based on Median	.005	1	38	.947
	Based on Median and with adjusted df	.005	1	37.887	.947
	Based on trimmed mean	.038	1	38	.847

Berdasarkan Tabel 7 di atas menunjukkan bahwa pengujian homogenitas data penelitian diperoleh nilai probabilitas atau nilai signifikan sebesar $0,843 > 0,05$, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kelompok data penelitian relatif sama atau bersifat homogen.

Pengujian Hipotesis

Setelah uji prasyarat analisis dilakukan maka diperoleh bahwa data penelitian pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal serta memiliki varians yang homogen. Dengan demikian persyaratan penggunaan uji statistik parametrik telah terpenuhi, sehingga pengujian hipotesis dapat dilakukan menggunakan uji independent samples t-test. Uji independent samples t-test dilakukan dengan bantuan program IBM SPSS Statistics versi 23 pada taraf signifikansi 0,05 atau tingkat kepercayaan 95%. Hipotesis nol (H_0) menyatakan bahwa tidak terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan media ular tangga terhadap keterampilan kognitif siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SD Swasta PAB 14 Klambir Lima. Sementara itu, hipotesis alternatif (H_a) menyatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan media ular tangga terhadap keterampilan kognitif siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SD Swasta PAB 14 Klambir Lima.

Dasar pengambilan keputusan dalam pengujian hipotesis adalah sebagai berikut. Apabila nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) lebih kecil dari 0,05, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sebaliknya, apabila nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) lebih besar dari 0,05, maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Adapun hasil pengujian hipotesis menggunakan uji independent samples t-test disajikan pada tabel berikut.

Tabel 8 Output SPSS Uji Independen Sampel Test

Independent Samples Test		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Keterampilan Kognitif	Equal variances assumed	.040	.843	2.160	38	.037	8.75000	4.05013	.55094	16.949
	Equal variances not assumed			2.160	37.995	.037	8.75000	4.05013	.55091	16.949

Tabel 9 Perbandingan Rata-rata Keterampilan Kognitif Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Group Statistics		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Keterampilan Kognitif	Kelas Eksperimen	20	77.4000	12.87756	2.87951
	Kelas Kontrol	20	68.6500	12.73733	2.84815

Berdasarkan Tabel 8 dan Tabel 9 maka dapat dijelaskan tentang pengujian hipotesis penelitian sebagai berikut:

Hipotesis Penelitian:

$$H_0 : \mu_1 < \mu_2$$

$$H_a : \mu_1 \geq \mu_2$$

Keterangan: 1) H_0 : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara penerapan media ular tangga terhadap peningkatan keterampilan kognitif siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia; 2) H_a : Terdapat pengaruh yang signifikan antara penerapan media ular tangga terhadap peningkatan keterampilan kognitif siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Berdasarkan perhitungan output SPSS pada tabel 4.8, maka dapat diketahui bahwa nilai signifikan (2-tailed) yaitu 0,037 dengan $\alpha = 0,05$. Maka dapat dilihat bahwa nilai signifikan $0,037 < 0,05$. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata keterampilan kognitif siswa yang di ajar dengan media ular tangga dibandingkan dengan siswa tanpa media.

Dengan memperhatikan Tabel 4.9 tentang perbandingan rata-rata keterampilan kognitif siswa diperoleh bahwa rata-rata keterampilan kognitif siswa yang di ajar dengan media ular tangga adalah sebesar 77,40. Sedangkan rata-rata keterampilan kognitif siswa yang di ajar tanpa media adalah sebesar 68,65. Sehingga pengujian hipotesis menolak H_0 dan menerima H_a . Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat

pengaruh yang signifikan penggunaan media media ular tangga terhadap peningkatan keterampilan kognitif siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dengan nilai Mean Difference sebesar 8.75.

Pembahasan

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis, diperoleh nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,037 yang lebih kecil daripada 0,05. Hasil tersebut menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga terdapat perbedaan keterampilan kognitif yang signifikan antara siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol. Rata-rata post-test kelas eksperimen mencapai 77,40, sedangkan kelas kontrol memperoleh rata-rata 68,65, dengan Mean Difference sebesar 8,75. Nilai Mean Difference tersebut merupakan selisih rata-rata hasil akhir antara kedua kelas. Dengan demikian, penerapan media ular tangga memberikan pengaruh positif terhadap keterampilan kognitif siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SD Swasta PAB 14 Klambir Lima.

Perbedaan hasil tersebut dapat dipahami karena media ular tangga mengubah pembelajaran yang cenderung satu arah menjadi aktivitas yang melibatkan siswa secara langsung. Selama permainan siswa tidak hanya menerima penjelasan, tetapi juga mengikuti aturan, mencermati materi, menjawab pertanyaan, membuat keputusan, dan memperoleh umpan balik. Rangkaian kegiatan tersebut mendorong siswa untuk memusatkan perhatian, mengingat informasi, memahami isi pembelajaran, serta menggunakan pengetahuan yang telah diperoleh ketika menyelesaikan tugas. Unsur permainan juga dapat mengurangi kejenuhan dan membangun suasana belajar yang lebih menyenangkan. Sebaliknya, pembelajaran tanpa media cenderung memberikan kesempatan yang lebih terbatas kepada siswa untuk berinteraksi secara aktif dengan materi.

Hasil penelitian pada siswa kelas V sekolah dasar. Penelitian tersebut menemukan bahwa rata-rata kemampuan membaca teks narasi meningkat dari 35,48 pada pre-test menjadi 75,62 pada post-test. Hasil uji inferensial juga menunjukkan bahwa nilai thitung sebesar 24,532 lebih besar daripada ttabel sebesar 2,085, sehingga penggunaan media ular tangga berpengaruh signifikan terhadap kemampuan membaca teks narasi. Kesamaan temuan ini menunjukkan bahwa media ular tangga tidak hanya menarik perhatian siswa, tetapi juga membantu mereka memahami materi Bahasa Indonesia secara lebih baik (Dewi & Saihu, 2019).

Temuan penelitian ini juga didukung oleh Malinda dan Hendratno (2024) yang mengembangkan media ular tangga pada materi kalimat transitif dan intransitif untuk siswa kelas IV sekolah dasar. Hasil implementasi menunjukkan nilai N-Gain sebesar 0,63 dengan kategori sedang. Media tersebut memperoleh skor keefektifan sebesar 91,25% berdasarkan respons siswa dan 87,5% berdasarkan respons pendidik. Media juga dinilai sangat praktis dengan persentase sebesar 89,17% dari siswa dan 90,6% dari pendidik. Hasil tersebut memperlihatkan bahwa pengintegrasian pertanyaan dan tantangan pembelajaran ke dalam permainan dapat membantu perkembangan pengetahuan siswa sekaligus menciptakan pembelajaran yang aktif dan menarik.

Penelitian Fauziah et al. (2024) turut memperkuat hasil penelitian ini. Penerapan media ular tangga dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas III meningkatkan ketuntasan klasikal siswa dari 62,21% menjadi 86,95%. Aktivitas siswa juga meningkat dari rata-rata 46% pada siklus pertama menjadi 87,4% pada siklus kedua. Peningkatan aktivitas tersebut menunjukkan bahwa keberhasilan media ular tangga tidak hanya berkaitan dengan tampilan permainan, tetapi juga dengan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Ketika siswa berdiskusi, menunggu giliran, menjawab pertanyaan, dan memperbaiki jawaban, proses pengolahan informasi berlangsung lebih intensif.

Hasil serupa ditemukan oleh Siregar dan Sipayung (2025) dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas I. Nilai rata-rata siswa meningkat dari 58,5 pada tahap awal menjadi 70,5 pada siklus pertama dan 80,5 pada siklus kedua. Pengujian statistik juga menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil sebelum dan sesudah tindakan. Media interaktif yang digunakan mampu meningkatkan partisipasi, motivasi, minat, dan hasil belajar siswa. Dengan demikian, hasil penelitian ini memperkuat bukti bahwa media ular tangga dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Pengaruh tersebut muncul karena media memadukan materi, interaksi sosial, pengulangan, tantangan, dan pengalaman bermain. Namun, penggunaannya tetap memerlukan pengelolaan waktu, aturan permainan yang jelas, kesesuaian soal dengan tujuan pembelajaran, serta pendampingan guru agar kegiatan bermain tetap terarah pada pencapaian keterampilan kognitif siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengujian hipotesis, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media ular tangga berpengaruh secara signifikan terhadap keterampilan kognitif siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SD Swasta PAB 14 Klambir Lima. Hal ini dibuktikan melalui nilai signifikansi sebesar 0,037 yang lebih kecil dari 0,05, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Rata-rata nilai post-test kelas eksperimen yang menggunakan media ular tangga sebesar 77,40, sedangkan kelas kontrol yang belajar tanpa media memperoleh

rata-rata sebesar 68,65. Selisih rata-rata kedua kelas sebesar 8,75 menunjukkan bahwa penggunaan media ular tangga mampu memberikan hasil keterampilan kognitif yang lebih baik dibandingkan pembelajaran tanpa menggunakan media.

REFERENSI

- Dewi, S., & Saihu, M. (2019). Peningkatan memahami teks cerita siswa menggunakan metode PQ4R. *STILISTIKA: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 4(1), 132–145. <https://doi.org/10.33654/sti.v4i1.974>
- Fatmawati, & Yusrizal. (2020). Analysis of the utilization of nature as a learning media in the COVID-19 pandemic era. *Budapest International Research and Critics Institute (BIRCI-Journal): Humanities*, 4(4), 8150–8154.
- Firdaus, A. N., & Ghonim, M. I. (2023). Pengaruh penggunaan media berbasis permainan edukatif dalam pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar. *J-SES: Journal of Science, Education and Studies*, 2(3). <https://doi.org/10.30651/jses.v2i3.20912>
- Jamalia, J. (2018). Upaya meningkatkan hasil belajar IPS melalui media permainan ular tangga pada peserta didik kelas VI SD Negeri 104/IX Kedemangan Kabupaten Muaro Jambi. *Jurnal PGSD*, 11(2), 100–105. <https://doi.org/10.33369/pgsd.11.2.100-105>
- Jubaedah, R., Dewi, D. A., & Istianti, T. (2025). Penguatan karakter siswa sekolah dasar melalui integrasi kearifan lokal dalam proses pembelajaran. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 10(2), 1286–1291. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v10i2.1765>
- Mema, A., & Boleng, B. (2019). Penerapan model pembelajaran *carousel feedback* dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar. *Journal of Elementary School (JOES)*, 2(2), 26–33.
- Putri, Z. S., & Rakhmawati, F. (2018). Pengaruh multimedia Macromedia Flash terhadap hasil belajar matematika peserta didik pada materi pokok persegi panjang dan persegi kelas VII di MTs Al-Ulum Medan. *AXIOM*, 7(1), 71–82.
- Rita. (2019). Pengaruh model *circuit learning* terhadap hasil belajar menulis teks eksplanasi kelas XI MAS Proyek UNIVA. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 3(2), 18–25.
- Yulianti, U. H. (2020). Pengembangan media pembelajaran menulis teks hasil observasi yang interaktif dan bermuatan konservasi bagi peserta didik. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 9(1), 1–7. <https://doi.org/10.15294/jpbsi.v9i1.35303>
- Yusrizal, Y., Fatmawati, F., Annisa, L., & Gustio, D. A. (2025). Pengaruh pendekatan *behavioral model operant conditioning* terhadap karakter disiplin siswa sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10, 1012–1025.