



# KEEFEKTIFAN PERMAINAN ULAR TANGGA DENGAN MODEL PEMBELAJARAN INQUIRY DALAM PENINGKATAN PEMAHAMAN MATERI PERATURAN LALU LINTAS PESERTA DIDIK KELAS 4 SDN PENGKOL 01 SUKOHARJO

Hana Zakiiyah<sup>1</sup>, Ida Purwati<sup>2</sup>, Ida Zulaeha<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Pendidikan Dasar, Pascasarjana, Universitas Negeri Semarang

## Informasi Artikel

Riwayat Artikel:

Diterima: 6 Desember 2024

Revisi: 12 Februari 2025

Diterima: 14 Februari 2025

Diterbitkan: 30 April 2025

Keywords:

Snakes and ladders game, Inquiry, students' understanding

Kata Kunci:

Permainan Ular Tangga, Model Inquiry, Pemahaman

DOI :

10.31932/jpdp.v11i1.4182

Surel Korespondensi:

zakiiyahhana118@students.unnes.ac.id

## Abstract

This study aims to examine the effectiveness of an inquiry-based snakes and ladders game in improving fourth-grade students' understanding of traffic rules at SDN Pengkol 01 Sukoharjo. The research employed a mixed-method approach with a one-group pretest-posttest design. The instruments used included tests, observation sheets, interviews, and documentation. Data were analyzed using normality and homogeneity tests, t-tests, and N-gain analysis. The results showed a significant increase in the average score from the pretest (65.3) to the posttest (88.6), with a gain of 23.3 points. The t-test analysis yielded a significance value of  $0.0000135 < 0.05$ , indicating a statistically significant difference before and after the implementation of the inquiry-based snakes and ladders game. Moreover, the N-gain test revealed an effectiveness rate of 64.32%, which falls into the moderate category. These findings recommend the use of inquiry-based snakes and ladders games as an effective instructional innovation to enhance student engagement and understanding at the elementary school level.

## Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menguji keefektifan permainan ular tangga berbasis model pembelajaran inquiry dalam meningkatkan pemahaman materi peraturan lalu lintas pada peserta didik kelas IV SDN Pengkol 01 Sukoharjo. Penelitian menggunakan pendekatan mixed method dengan desain pretest-posttest one group design. Instrumen yang digunakan meliputi tes, lembar observasi, wawancara, dan dokumentasi. Sedangkan data dianalisis dengan uji normalitas, homogenitas, uji t, dan uji N gain. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan rata-rata nilai pretest (65,3) ke posttest (88,6), dengan kenaikan sebesar 23,3. Analisis uji t menunjukkan nilai Sig. 0,0000135 < 0,05, yang mengindikasikan perbedaan signifikan antara sebelum dan sesudah implementasi permainan ular tangga berbasis inquiry. Selain itu, hasil uji N-gain menunjukkan tingkat efektivitas sebesar 64,32% yang termasuk dalam kategori sedang. Dengan demikian, hasil ini merekomendasikan penggunaan permainan ular tangga berbasis inquiry sebagai inovasi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa di tingkat sekolah dasar.

*This is an open access article under the CC BY-SA license.*

Copyright © 2025 by Author. Published by STKIP Persada Khatulistiwa



## Pendahuluan

Pendidikan dasar memegang peranan penting dalam membentuk kepribadian Peserta didik dan memahami nilai-nilai kehidupan, termasuk disiplin jalan. Peningkatan

pemahaman terhadap peraturan lalu lintas sejak dini merupakan langkah strategis untuk membangun generasi sadar hukum, menjaga ketertiban, dan saling menjaga keselamatan. Data Kementerian Perhubungan RI

menunjukkan bahwa pelanggaran lalu lintas masih menjadi masalah serius di kalangan anak usia sekolah dan penerapan peraturan lalu lintas memerlukan pendekatan pendidikan yang efektif (Kemenhub, 2022). Namun, pendekatan pembelajaran tradisional seringkali kurang efektif dalam merangsang minat Peserta didik terhadap konten peraturan seperti peraturan lalu lintas.

Konteks pendidikan dasar memerlukan metode pembelajaran inovatif yang dapat menggabungkan konten dengan pengalaman langsung dan aktivitas menyenangkan. Penelitian yang dilakukan oleh Rahmawati dan Suganto (2022) menunjukkan bahwa penggunaan media permainan tradisional, termasuk permainan edukatif seperti Ular Tangga, dapat meningkatkan keterlibatan Peserta didik dan memperdalam pemahaman mereka terhadap materi. Hal ini juga didukung oleh Haryanto (2021) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis permainan tidak hanya meningkatkan motivasi belajar tetapi juga meningkatkan pemahaman konsep Peserta didik pada tingkat pendidikan dasar.

Oleh karena itu, guru harus dapat membantu peserta didik dalam memberikan makna dalam pembelajaran tentang peraturan lalu lintas untuk memperdalam pemahaman peserta didik terhadap pentingnya aturan dalam menjaga keselamatan berlalu lintas. Pemilihan dan penggunaan media pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan tujuan kompetensi wajib dilakukan, karena media berfungsi untuk berkomunikasi dengan Peserta didik pada saat kegiatan pembelajaran (Fardani et al., 2023). Pengembangan media pembelajaran merupakan unsur penting sebagai sumber belajar dan alat belajar untuk penyampaian ilmu pengetahuan yang dilakukan oleh guru kepada Peserta didik menjadi lebih efektif dan efisien (Fardani et al., 2023).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di Kelas IV SD 1 peneliti menemukan permasalahan dalam pembelajaran khususnya pembelajaran bahasa Indonesia materi peraturan lalu lintas di kelas IV SD Pengkol 01 masih dilakukan dengan menggunakan Bahan Ajar Cetak dan masih menggunakan metode konvensional (ceramah). Dalam

pelaksanaanya, masih berpusat pada *Teacher Center Learning* (TCL), yaitu guru berperan utama dalam kegiatan pembelajaran. TCL merupakan pendekatan yang menekankan guru sebagai pusat informasi dan subjek pembelajaran, serta mendorong peserta didik untuk berperan hanya sebagai pendengar dan penerima informasi dari guru selama proses belajar (Ramadanti, 2021). Kemudian guru belum pernah menggunakan media pembelajaran berbasis permainan.

Berdasarkan pengamatan di lapangan, guru sering kali hanya memberikan instruksi kepada Peserta didik untuk menulis di buku tulis tanpa menyisipkan unsur yang menarik atau melibatkan Peserta didik secara aktif. Hal ini menyebabkan Peserta didik merasa bosan dan kurang termotivasi untuk menyelesaikan tugas menulis. Disebabkan peserta didik merasa bosan dan monoton dalam pembelajaran yang dilakukan karena kurangnya inovasi guru dalam pembuatan permainan, yang mana guru menganggap pengerjaan di LKPD sudah cukup. Padahal peserta didik belum termotivasi dalam mengerjakan dan hanya menjalankan kewajiban

saja. Penggunaan media pembelajaran dapat membuat suasana pembelajaran menjadi lebih efektif dan menarik serta dapat membangkitkan minat Peserta didik untuk mengikuti proses pembelajaran (Widiana et al., 2021).

Selain itu, kemampuan Peserta didik dalam memahami peraturan lalu lintas masih ada yang nilainya dibawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan sekolah yaitu 78, sehingga dari hasil *pretest* yang dilakukan peneliti memperoleh nilai yang kurang maksimal. Penelitian menunjukkan bahwa kesulitan tersebut disebabkan oleh kurangnya pemahaman terhadap informasi informasi yang ada pada peraturan lalu lintas.

Pembelajaran dapat berjalan dengan baik, efektif, efisien, dan menarik apabila seorang guru mampu membuat perubahan dalam menyampaikan materi secara kreatif (Fardani et. al., 2022). Media pembelajaran juga dapat mendorong peserta didik untuk lebih bertanggung jawab dan mengontrol pembelajaran mereka sendiri, dan mengambil perspektif jangka panjang peserta didik tentang pembelajaran mereka (Fardani & Kironoratri 2024). Dengan

media pembelajaran, Peserta didik akan termotivasi dan antusias dalam proses pembelajaran. Salah satu media yang bisa digunakan berupa permainan. Media ini bersifat interaktif bagi Peserta didik dan membuat suasana belajar lebih menarik. Contoh pembelajaran yang inovatif, seperti permainan ular tangga yang dimodifikasi, dapat meningkatkan motivasi belajar Peserta didik. Dilihat bahwa Permainan ini mampu mengintegrasikan elemen pembelajaran yang menyenangkan dengan nilai edukasi, karna didalam permainan ular tangga yang dibuat peneliti terdapat kotak tantangan soal dan kotak hanya informasi informasi mengenai peraturan lalu lintas. Sehingga, peserta didik dapat membaca, menulis maupun memahami materi dengan bentuk permainan hal tersebut mendorong partisipasi aktif Peserta didik. Penggunaan media ini diseimbangi dengan menggunakan model pembelajaran *inquiry* yang berbasis pada eksplorasi dan investigasi mendalam juga telah diakui sebagai metode yang efektif dalam membangun pemahaman konsep Peserta didik secara mendalam

(Ardiansyah & Putri, 2023).

Kombinasi antara permainan edukatif dan model pembelajaran *inquiry* menjadi potensi besar dalam membantu Peserta didik kelas 4 SDN Pengkol 01 Sukoharjo memahami materi peraturan lalu lintas dengan cara yang interaktif dan bermakna. Model *inquiry* mendorong Peserta didik untuk berpikir kritis, mengeksplorasi berbagai masalah, dan memahami konsep secara mendalam melalui proses investigasi. Menurut (Ardiansyah & Putri, 2023). pendekatan *inquiry* efektif dalam membantu Peserta didik menggali informasi dan memahami materi melalui aktivitas yang melibatkan eksplorasi dan diskusi. Selain itu, dukungan dari lingkungan, baik melalui peran guru maupun penggunaan media pembelajaran yang interaktif, sangat penting untuk menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan memotivasi (Haryanto, 2021).

Dengan permainan ular tangga berbasis pembelajaran *inquiry*, Peserta didik tidak hanya bermain tetapi juga terlibat aktif dalam proses pembelajaran yang melibatkan diskusi, eksplorasi ide, dan pemahaman materi

secara lebih mendalam. Pendekatan ini membantu Peserta didik mengatasi kebosanan dan meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi peraturan lalu lintas secara interaktif dan menyenangkan (Rahmawati & Sugianto, 2022).

Berdasarkan permasalahan diatas, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan permainan ular tangga dalam pemahaman peserta didik di materi peraturan lalu lintas kelas IV SD Pengkol 01. Peneliti memiliki solusi dalam meningkatkan kemampuan pemahaman peserta didik pada materi peraturan lalu lintas dengan media pembelajaran ular tangga. Diharapkan mampu mengatasi kejenuhan yang dialami Peserta didik, sekaligus membangun antusiasme mereka dalam memahami materi yang diajarkan. Penelitian ini berupaya menawarkan alternatif solusi yang efektif dan aplikatif bagi guru dalam meningkatkan pemahaman Peserta didik terhadap materi, sehingga pembelajaran di kelas menjadi lebih bermakna dan menyenangkan.

### **Metode**

Penelitian ini menggunakan

pendekatan kombinasi (mixed method), yaitu gabungan antara metode kualitatif dan kuantitatif dalam mengumpulkan, menganalisis, dan mengolah data untuk memahami permasalahan yang ada dalam pembelajaran peraturan lalu lintas (Azhari, Devi Syukri, et al., 2023). Menurut Sugiyono (2019), penelitian kombinasi menggabungkan kedua metode tersebut untuk memperoleh data yang lebih valid, komprehensif, reliabel, dan obyektif.

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Pengkol 01 Sukoharjo, dengan subjek penelitian Peserta didik kelas IV yang berjumlah 22 orang. Permasalahan yang ditemukan berkaitan dengan pemahaman peraturan lalu lintas yang kurang menarik bagi Peserta didik. Identifikasi masalah dilakukan melalui wawancara dengan guru kelas IV untuk memperoleh gambaran lebih jelas mengenai kendala yang dihadapi.

Berdasarkan hasil analisis masalah, penelitian ini membuktikan keefektifan media pembelajaran inovatif berupa permainan ular tangga berbasis model pembelajaran *inquiry* untuk meningkatkan pemahaman Peserta didik tentang peraturan lalu

lintas. Pendekatan kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan proses pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan media permainan ular tangga berbasis *inquiry*, sementara pendekatan kuantitatif digunakan untuk mengukur perbedaan signifikan dan tingkat keefektifan media tersebut terhadap pemahaman Peserta didik. Desain penelitian yang digunakan adalah pretest-posttest one group design, di mana Peserta didik diberi pretest sebelum perlakuan dan posttest setelah perlakuan untuk mengukur perubahan pemahaman peserta didik.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi tes, lembar observasi, rubrik penilaian, dokumentasi, serta hasil wawancara dengan guru. Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan SPSS 25 untuk uji normalitas, uji t, dan uji n-gain. Uji normalitas digunakan untuk memastikan apakah data yang diperoleh berdistribusi normal dan dapat dianalisis secara parametrik, sedangkan uji t digunakan untuk mengukur perbedaan signifikan dalam pemahaman peraturan lalu lintas sebelum dan setelah penerapan media

pembelajaran. Uji n-gain digunakan untuk mengukur tingkat keefektifan media pembelajaran berbasis *inquiry* dalam meningkatkan pemahaman Peserta didik.

Dengan pendekatan ini, diharapkan dapat ditemukan solusi yang efektif untuk meningkatkan pemahaman Peserta didik terhadap peraturan lalu lintas, menjadikan pembelajaran lebih menarik, dan mendorong Peserta didik untuk lebih aktif terlibat dalam pembelajaran.

## **Hasil dan Pembahasan**

### **Deskripsi Penerapan Ular Tangga Metode *Inquiry***

Penerapan permainan ular tangga dengan metode *inquiry* dalam meningkatkan keterampilan pemahaman peserta didik kelas 4 sdn pengkol 01 dalam materi peraturan lalu lintas, dilakukan melalui beberapa tahap yaitu sebagai berikut.

1. Orientasi, guru memberikan penjelasan mengenai bagaimana tujuan pembelajaran saat menggunakan permainan ular tangga materi peraturan lalu lintas. Dan guru membentuk 6 kelompok untuk diberikan permainan tersebut.

2. Merumuskan Masalah, setelah diberikan permainan ular tangga. Peserta didik harus merumuskan permasalahan yang didapatkan sesuaikan dengan kotak tantangan yang didapatkan, selain itu juga Peserta didik dapat membaca informasi yang ada didalam tiap kotak ular tangga tertentu.
3. Merumuskan Hipotesis, Peserta didik saat mendapat soal/tantangan langsung menuliskan gagasan/ide jawaban yang menurutnya benar sesuai pemahamannya yaitu setelah membaca informasi di kotak tertentu. Disini, guru dapat membantu Peserta didik jika ada yang kesulitan.
4. Menguji hipotesis, Peserta didik dapat membandingkan jawabannya dengan teman kelompoknya sesuai pemahaman ide/gagasan yang mereka miliki, guru dapat mengontrol dan membimbing Peserta didik dalam menemukan fakta fakta yang tidak diketahuinya
5. Merumuskan kesimpulan, Hasil dari pengerjaan kelompoknya dapat dipresentasikan dengan menceritakan apa yang

didapatkannya di permainan ular tangga tersebut di depan kelas. Guru dan Peserta didik lain memberikan tanggapan dan umpan balik terhadap jawaban yang dipahaminya di peraturan tersebut apa sudah benar dan sesuai dengan perintah yang diberikan. Dengan hal tersebut Peserta didik dan guru dapat menarik kesimpulan dari materi peraturan lalu lintas yang berbentuk permainan ular tangga.

Pada wawancara dengan guru kelas IV SDN Pengkol 01, ditemukan beberapa permasalahan terkait pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya pada materi peraturan lalu lintas. Berdasarkan penjelasan Bu Sri, pembelajaran telah disertai dengan penggunaan gambar dari internet maupun sumber buku sebagai bahan ajar. Namun, Peserta didik terlihat kurang semangat dalam memahami dan sering mengerjakan tugas dengan sikap malas-malasan hanya berdasarkan kewajiban mengerjakan.

Lebih lanjut, dari hasil wawancara, diketahui bahwa metode pembelajaran yang digunakan masih cenderung monoton. Guru hanya memberikan soal dari LKS (Lembar

Kerja Peserta didik) atau memahamkan soal di papan tulis, kemudian meminta Peserta didik untuk menyalinnya ke dalam buku tulis. Aktivitas pembelajaran lebih banyak berfokus pada membaca tanpa adanya variasi interaksi yang dapat meningkatkan minat Peserta didik untuk memahami. Akibatnya, Peserta didik merasa bosan dan tidak termotivasi untuk menyelesaikan tugas memahami dengan baik.

Wawancara berikutnya setelah dilakukannya perlakuan dengan permainan ular tangga, guru kelas IV menyampaikan bahwa terjadi perbedaan yang signifikan pada *pretest* dan *posttest*. Lebih lanjut guru menjelaskan bahwa Peserta didik setelah digunakan media permainan ular tangga lebih antusias dan termotivasi dalam menyelesaikan tugas memahami dibandingkan sebelumnya.

Keberhasilan ini tidak lepas dari cara soal-soal materi lalu lintas dikemas dalam bentuk permainan interaktif ujar guru kelas IV. Dengan permainan ular tangga, Peserta didik merasa belajar menjadi lebih menyenangkan karena setiap tantangan maupun informasi

informasi penting yang mengharuskan mereka membaca mengenai materi peraturan lalu lintas menjadi bagian dari permainan yang mereka nikmati. "Permainan ini memberikan suasana baru di kelas, membuat anak-anak merasa tertarik untuk menjawab soal, karena mereka ingin melanjutkan permainan," ungkapnya.

Selain itu, guru juga mencatat bahwa sebelumnya adanya media ular tangga peserta didik cenderung pasif atau tidak menunjukkan minat dalam memahami kini mulai berpartisipasi aktif. Guru menyatakan bahwa elemen kompetisi dan kolaborasi dalam permainan turut membantu meningkatkan motivasi Peserta didik. Mereka terdorong untuk menyelesaikan tugas memahami dengan baik agar dapat melangkah ke kotak berikutnya dalam permainan.

Lebih jauh, guru menambahkan bahwa melalui permainan ular tangga, pembelajaran menjadi lebih efektif karena Peserta didik tidak hanya sekedar membaca, tetapi juga memahami konteks materi dengan lebih baik. "Tantangan-tantangan dan informasi yang disisipkan dalam permainan membuat mereka lebih paham dan bisa juga

dimplementasikan di kehidupan sehari hari saat mereka melihat peraturan lalu lintas di sekitar" ujarnya.

**Hasil Keefektifan Pemahaman Peserta Didik**

Berdasarkan pelaksanaan tindakan adanya dua pelaksanaan yaitu pretest dan posttest. Kegiatan tersebut memperoleh data bahwa efektifitas permainan ular tangga dengan model pembelajaran *inquiry* dapat meningkatkan keterampilan pemahaman Peserta didik dilihat dari sebelum maupun sesudah penggunaan

media permainan ular tangga dengan model *inquiry*. setelah berdiskusi kelompok dengan bermain permainan ular tangga dan diberikan apresiasi, Peserta didik diminta untuk mengerjakan LKPD individu. LKPD individu digunakan sebagai alat ukur untuk melihat respon Peserta didik setelah maupun sebelum diberikan perlakuan. Berikut adalah hasil nilai pretest dan posttest Peserta didik. Hasil kuesioner guru kelas terhadap penerapan penerapan tersebut dapat dilihat pada diagram berikut.

**Tabel 1. Rekap Nilai Rata-rata Pretest dan Posttest**

Aspek	Jumlah	Total	Rata-Rata
<i>Pre-test</i>	22	1436,6	65,3
<i>Post-test</i>	22	1949,2	88,6

Sumber : Peneliti

Kemudian data yang diperoleh diuji menggunakan uji normalitas untuk mengetahui apakah data keterampilan menulis berdasarkan penilaian LKPD individu Peserta didik berdistribusi normal dan selanjutnya dapat diuji

menggunakan teknik statistik parametrik. Apabila memenuhi syarat, maka data yang diperoleh dapat diuji menggunakan uji t dan uji n-gain. Hasil pengolahan data sebagai berikut.

**Tabel 2. Hasil uji normalitas (Shapiro Wilk)**

Statistic	df	N	sig
<i>Pretest</i>	0,720	22	0,421
<i>posttes</i>	0,970	22	0,711

Sumber: Peneliti

Berdasarkan Tabel 2. di atas, pengolahan data menunjukkan bahwa nilai signifikasi pretest dan posttest

lebih besar daripada 0,05 yaitu 0,421>0,05 untuk nilai pretest dan 0,711>0,05 untuk nilai posttest. Uji

normalitas menggunakan acuan tabel keluaran Shapiro-Wilk karena jumlah data kurang dari 30 sampel. Sehingga dapat disimpulkan bahwa data

berdistribusi normal dan persyaratan pengujian uji t dan uji n-gain terpenuhi. Data selanjutnya diuji dan diperoleh hasil sebagai berikut.

**Tabel 3. Hasil Uji-T dan Hasil Uji N-Gain**

Uji	Hasil Uji	Keterangan
<b>Rata-Rata</b>	Pre 65,3 Post 88,6	<b>Rata-rata naik</b> 23,3
<b>Uji-T (Paired Samples Test)</b>	0.0000135 <b>Sig.(2- tailed)</b>	Signifikasi
<b>Uji N-Gain (Descriptive Stat)</b>	0.4763 <b>64.32%</b> <b>Mean</b>	Sedang (Efektif)

**Sumber: Peneliti**

Pengujian data pada Tabel 3 di atas menunjukkan bahwa uji t menunjukkan nilai sig.(2-tailed) sebesar 0,0000135 dimana hasil tersebut < 005 sehingga terdapat perbedaan signifikan antara sebelum dan sesudah perlakuan. Perbedaan yang signifikan juga terlihat pada kenaikan hasil rata-rata sebelum perlakuan sebesar 65,3 menjadi 88,6, dimana terjadi kenaikan sebesar 23,3. Pengujian t juga dilakukan untuk menguji hipotesis komparatif rata-rata dua sampel berdistribusi normal (Sugiyono, 2019). Hipotesis yang disusun dalam perhitungan uji t adalah sebagai berikut.

Ho: Tidak terdapat perbedaan signifikan pretest dan posttest dalam

keterampilan pemahaman materi peraturan lalu lintas dengan permainan ular tangga.

Ha: Terdapat perbedaan signifikan kelompok pretest dan posttest dalam keterampilan pemahaman materi peraturan lalu lintas dengan permainan ular tangga.

Simpulan hipotesis diambil dengan melihat perbandingan nilai Sig. (2- tailed) terhadap nilai  $\alpha$  dengan  $\alpha = 0,05$ . Apabila Sig. (2-tailed) menunjukkan nilai pretest dan posttest dalam keterampilan pemahaman materi peraturan lalu lintas dengan permainan ular tangga sehingga dikatakan  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Oleh karena itu bahwa, terdapat perbedaan positif secara

signifikan dalam Keefektifan Permainan Ular Tangga Dengan Model Pembelajaran *Inquiry* Dalam Peningkatan Pemahaman Materi Peraturan Lalu Lintas Peserta Didik Kelas IV SDN Pengkol 01 Sukoharjo.

Kemudian tingkat keefektifan dari media pembelajaran dengan model pembelajaran, dilakukan uji *n-gain*. Berdasarkan tabel 3, hasil nilai *N-gain* adalah 0.4763 atau sebesar 64.32%. Hasil tersebut dalam kategori tingkat keefektifan sedang dan menandakan bahwa penelitian ini terbukti cukup efektif untuk meningkatkan keterampilan pemahaman Peserta didik kelas IV.

### **Simpulan**

Penelitian ini menyimpulkan bahwa permainan ular tangga berbasis model pembelajaran *inquiry* efektif untuk diberikan ke Peserta didik dilihat dari perbedaan signifikan meningkatkan keterampilan pemahaman Peserta didik kelas 4 SDN Pengkol 01 pada materi peraturan lalu lintas. Peningkatan ini tercermin dari hasil uji normalitas dan uji *t*, di mana setelah menggunakan media ular tangga menunjukkan performa yang lebih baik dibandingkan sebelum

menggunakan. Selain meningkatkan kemampuan memahami, permainan ini juga meningkatkan motivasi belajar Peserta didik dengan menghilangkan kejenuhan akibat metode pembelajaran konvensional. Elemen interaktif dalam permainan tidak hanya membuat pembelajaran lebih menyenangkan tetapi juga memfasilitasi pemahaman mendalam terhadap materi. Oleh karena itu, penggunaan permainan ular tangga dengan pendekatan *inquiry* direkomendasikan dan efektif sebagai inovasi pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan pemahaman Peserta didik.

### **Daftar Pustaka**

- Ardiansyah, R., & Putri, A. P. (2023). Efektivitas model pembelajaran *inquiry* terhadap pemahaman konsep pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 15(2), 123-134.
- Azhari, D. S., Afif, Z., Kustati, M., & Sepriyanti, N. (2023). Penelitian mixed method research untuk disertasi. *INNOVATIVE: Journal of Social Science Research*, 3(2)
- Fardani, M. A., Kironoratri, L., & Utami, P. R. (2022). Penggunaan modul "Aksi Sekolah" sebagai upaya peningkatan kemampuan literasi baca tulis peserta didik SD. *DIDAKTIKA: Jurnal*

- Pendidikan Sekolah Dasar, 5(2), 71-76
- Fardani, M. A., Rohmah, F., & Fajrie, N. (2023). Pengembangan media pembelajaran pokja (poster aksara Jawa) untuk pengenalan aksara Jawa pada peserta didik kelas III sekolah dasar. *Afeksi: Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan*, 4(4), 423-432
- Fardani, M. A., Wiranti, D. A., Ismaya, E. A., & Kumala, D. (2023). Pengembangan media Raja Caraka untuk pembelajaran membaca aksara Jawa. *Afeksi: Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan*, 4(5), 533-542
- Fardani, M. A., & Kironoratri, L. (2024). Peningkatan aktivitas belajar peserta didik menggunakan model Make A Match berbantuan media kartu kata. *Jurnal Papeda*, 6(1)
- Haryanto, T. (2021). Penerapan media permainan edukatif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 10(3), 87-95.
- Kementerian Perhubungan Republik Indonesia. (2022). Statistik pelanggaran lalu lintas dan upaya pencegahan pada anak usia sekolah. Jakarta: Kemenhub
- Rahmawati, D., & Sugianto, E. (2022). Permainan tradisional sebagai media pembelajaran kreatif dan inovatif di sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 14(1), 45-58
- Ramadanti, E. C. (2021). Peran guru dan orang tua dalam penggunaan media pembelajaran daring pada masa pandemi COVID-19 di MI Muhammadiyah Krajan Kecamatan Pekuncen Tahun Pelajaran 2020/2021. (Doctoral dissertation, Institut Agama Islam Negeri Purwokerto, Indonesia).
- Sugiyono. (2019). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Jakarta: Alfabeta.
- Widiana, I. W. (2022). Peningkatan minat belajar dan pemahaman konsep peserta didik dalam pembelajaran di sekolah dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(1), 1-10.