

ABSTRAK

Nike Nadina. 2026. Implementasi Media Pembelajaran Menggunakan *Game Snake And Ladder* Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Ekosistem Kelas X. Pembimbing I: Dr. Hj. Mimi Halimah, M.Si. Pembimbing II: Saiman Rosamsi, M.Pd.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya motivasi dan hasil belajar peserta didik pada materi ekosistem. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah melalui penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif, yaitu *Game Snake and Ladder*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh implementasi media pembelajaran *Game Snake and Ladder* terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik pada materi ekosistem kelas X. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi experiment dan desain Non-Equivalent *Control Group Design*. Sampel penelitian terdiri atas dua kelas, yaitu kelas X-6 sebagai kelas eksperimen yang diberikan perlakuan menggunakan media *Game Snake and Ladder* dan kelas X-7 sebagai kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional. Instrumen penelitian yang digunakan berupa tes hasil belajar berbentuk pilihan ganda dan angket motivasi belajar. Analisis data dilakukan menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji *Independent Sample t-Test* dengan bantuan *IBM SPSS Statistics 26*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Game Snake and Ladder* memberikan pengaruh positif terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik. Peserta didik pada kelas eksperimen menunjukkan peningkatan motivasi belajar yang lebih baik dibandingkan kelas kontrol. Selain itu, hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen juga mengalami peningkatan setelah diberikan perlakuan. Hasil pengujian hipotesis menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol sehingga penggunaan media pembelajaran *Game Snake and Ladder* berpengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik pada materi ekosistem.

Kata Kunci: Ekosistem, *Game Snake and Ladder*, hasil belajar, motivasi belajar, media pembelajaran

ABSTRACT

Nike Nadina. 2026. *Implementation of Learning Media Using Snake and Ladder Games to Improve Student Motivation and Learning Outcomes in Ecosystem Material for Class X*. Pembimbing I: Dr. Hj. Mimi Halimah, M.Si. Pembimbing II: Saiman Rosamsi, M.Pd.

This research is motivated by the low motivation and learning outcomes of students in ecosystem material. One effort that can be done to overcome this problem is through the use of innovative and interactive learning media, namely the Snake and Ladder Game. This study aims to determine the effect of the implementation of the Snake and Ladder Game learning media on the motivation and learning outcomes of students in ecosystem material for class X. This study uses a quantitative approach with a quasi-experimental method and a Non-Equivalent Control Group Design. The research sample consists of two classes, namely class X-6 as an experimental class that was given treatment using the Snake and Ladder Game media and class X-7 as a control class that used conventional learning. The research instruments used were a multiple-choice learning outcome test and a learning motivation questionnaire. Data analysis was carried out using normality tests, homogeneity tests, and Independent Sample t-Test tests with the help of IBM SPSS Statistics 26. The results of the study showed that the use of the Snake and Ladder Game learning media had a positive effect on the motivation and learning outcomes of students. Students in the experimental class showed a better increase in learning motivation compared to the control class. In addition, the learning outcomes of students in the experimental class also increased after being given treatment. The results of the hypothesis testing show that there is a significant difference between the experimental class and the control class so that the use of the Snake and Ladder Game learning media has an effect on students' motivation and learning outcomes in the ecosystem material.

Keywords: *Ecosystem, Snake and Ladder Game, learning outcomes, learning motivation, learning media.*

RINGKESAN

Nike Nadina. 2026. *Implementasi Média Pangajaran Ngagunakeun Kaulinan Oray Tangga Pikeun Ngaronjatkeun Motivasi Siswa jeung Hasil Diajar dina Matéri Ékosistem Kelas X. Pembimbing I: Dr. Hj. Mimi Halimah, M.Si. Pembimbing II: Saiman Rosamsi, M.Pd.*

Ieu panalungtikan dimotivasi ku handapna motivasi jeung hasil diajar siswa dina matéri ékosistem. Salasahiji tarékah anu bisa dilaksanakeun pikeun ngungkulan ieu pasualan nyaéta ngaliwatan ngagunakeun média pangajaran anu inovatif jeung interaktif, nya éta Kaulinan Oray Tangga. Ieu panalungtikan miboga tujuan pikeun mikanyaho pangaruh impleméntasi média pangajaran Kaulinan Oray Tangga kana motivasi jeung hasil diajar siswa dina matéri ékosistem kelas X. Ieu panalungtikan ngagunakeun pamarekan kuantitatif kalawan métode kuasi ékspérimén jeung Desain Kelompok Kontrol Non Equivalent. Sampel panalungtikan diwangun ku dua kelas, nya éta kelas X-6 salaku kelas ékspérimén anu dibéré perlakuan ngagunakeun média Kaulinan Ular Tangga jeung kelas X-7 minangka kelas kontrol anu ngagunakeun pangajaran konvensional. Instrumén panalungtikan anu digunakeun nya éta tés hasil diajar pilihan ganda jeung angkét motivasi diajar. Analisis data dilaksanakeun ngagunakeun uji normalitas, uji homogénitas, jeung uji *Independent Sample t-Test* kalayan bantuan *IBM SPSS Statistics 26*. Hasil panalungtikan némbongkeun yén digunakeunana média pangajaran Kaulinan Oray Tangga miboga pangaruh anu positif kana motivasi jeung hasil diajar siswa. Siswa kelas ékspérimén némbongkeun ngaronjatna motivasi diajar anu hadé dibandingkeun jeung kelas kontrol. Salian ti éta, hasil diajar siswa kelas ékspérimén ogé ngaronjat sanggeus dibéré perlakuan. Hasil uji hipotésis nuduhkeun yén aya béda anu signifikan antara kelas ékspérimén jeung kelas kontrol sahingga digunakeunana média pangajaran Kaulinan Oray Tangga boga pangaruh kana motivasi jeung hasil diajar siswa dina matéri ékosistem.

Kata Kunci: Ekosistem, hasil diajar, Kaulinan oray tangga, motivasi diajar, média pangajaran.