

**MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA
PELAJARAN IPAS DI KELAS IV SDN 20 DADOK
TUNGGUL HITAM PADANG**

SKRIPSI

*Ditulis Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan*

Oleh:
ZAHRA TUN DIINI
NPM: 2110013411093



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BUNG HATTA
2025**

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING

Nama Mahasiswa : Zahratun Diini
NPM : 2110013411093
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul : Pengembangan Media Ular Tangga Berbantu PBL Untuk
Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran
IPAS di Kelas IV SDN 20 Dadok Tunggal Hitam Padang

Disetujui untuk diujikan oleh :

Pembimbing



Ade Sri Madona, S.Pd, M.Pd

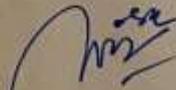
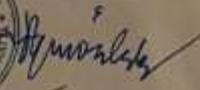
Mengetahui,

Dekan FKIP

Ketua Program Studi



Dr. Yetty Morelent, M.Hum

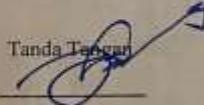
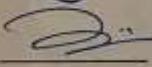
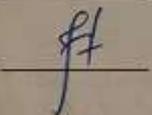


Dr. Wimita Eska, S.Pd, M.M

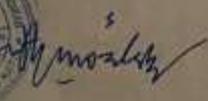
HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

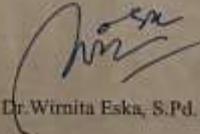
Telah dilaksanakan ujian skripsi pada hari **Selasa** tanggal **Delapan Belas** bulan **Maret** tahun **Dua Ribu Dua Puluh lima** bagi :

Nama Mahasiswa : Zahratun Diini
NPM : 2110013411093
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul : Pengembangan Media Ular Tangga Berbantu PBL Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS di Kelas IV SDN 20 Dadok Tunggul Hitam Padang

| Nama | Tanda Tangan |
|-------------------------------|--|
| 1. Ade Sri Madona, S.Pd, M.Pd |  |
| 2. Dr. M. Tamrin, S.Ag, M.Pd |  |
| 3. Darwianis, S.Sos, M.H |  |

Mengetahui,


Dekan FKIP

Dr. Yetty Morelent, M.Hum

Ketua Program Studi

Dr. Wirnita Eska, S.Pd. M.M

Pengembangan Media Ular Tangga Berbantu PBL Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS di kelas IV SDN 20 Dadok Tunggul Hitam Padang

Zahratun Diini¹, Ade Sri Madona¹

¹Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan

Universitas Bung Hatta

Email : zahratundiini6@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk Untuk menghasilkan produk media ular tangga Berbantu PBL untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di kelas IV SDN 20 Dadok Tunggul Hitam Padang yang memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*), dengan menggunakan model ADDIE yaitu, (*Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*). Penelitian ini dibatasi sampai tahap *Implementation* atau penerapan. Instrument penelitian ini meliputi lembar validasi, lembar praktikalitas, dan lembar efektivitas (soal *pre test* dan *post test*). Dalam proses validator terdiri 3 orang dosen ahli yaitu ahli materi, desain, dan bahasa. Aspek aspek penilaian materi 86%, penilaian desain 91%, dan aspek penilaian bahasa 90%. Sehingga mendapatkan skor rata-rata validasi dengan persentase 89% dengan dalam kategori sangat valid. Pada proses praktikalitas, media diuji cobakan oleh 1 guru dengan persentase 95% dan 24 peserta didik dengan persentase 93,33% maka diperoleh rata-rata praktikalitas dengan persentase 94,16% termasuk dalam kriteria sangat praktis, sedangkan untuk keefektivan dengan nilai 0,78 yang dipersentasekan menjadi 78% termasuk dalam kriteria tinggi. Berdasarkan hasil penelitian bahwa media ular tangga Berbantu PBL dapat untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di kelas IV dengan memenuhi kriteria sangat valid, sangat praktis, dan keefektivan yang tinggi.

Kata Kunci: Media Ular Tangga, IPAS, *Problem Based Learning*, dan Media Pembelajaran.

DAFTAR ISI

| | |
|---|-----|
| HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING | i |
| HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI | ii |
| ABSTRAK..... | iii |
| SURAT PERNYATAAN..... | iv |
| KATA PENGANTAR..... | v |
| DAFTAR ISI | iv |
| DAFTAR TABEL..... | ix |
| DAFTAR GAMBAR..... | x |
| DAFTAR LAMPIRAN | xi |
| BAB 1 PENDAHULUAN | 1 |
| A. Latar Belakang | 1 |
| B. Identifikasi Masalah..... | 7 |
| C. Batasan Masalah..... | 7 |
| D. Rumusan Masalah | 7 |
| E. Tujuan Masalah | 8 |
| F. Manfaat Penelitian | 8 |
| G. Spesifikasi Produk | 10 |
| H. Kebaharuan dan Orisinalitas | 11 |
| I. Defenisi Operasional..... | 11 |
| BAB II LANDASAN TEORI..... | 13 |
| A. Kajian Teori..... | 13 |
| 1. Belajar dan Pembelajaran | 13 |
| 2. Pembelajaran IPAS | 14 |
| 3. <i>Problem Based Learning</i> (PBL)..... | 17 |
| 4. Media Pembelajaran | 19 |
| 5. Media Ular Tangga..... | 20 |
| 6. Hasil Belajar | 23 |
| B. Penelitian Yang Relefan..... | 24 |
| C. Kerangka Konseptual | 27 |
| BAB III METODOLOGI PENELITIAN..... | 28 |
| A. Jenis Penelitian | 28 |
| B. Prosedur Penelitian..... | 29 |
| C. Subjek Uji Coba | 32 |
| D. Jenis Data | 32 |

| | |
|--|-----------|
| E. Instrument Pengumpulan Data..... | 33 |
| F. Teknik Analisis Data..... | 34 |
| G. Jadwal Penelitian..... | 37 |
| BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN | 38 |
| A. Hasil Pengembangan..... | 38 |
| B. Hasil Analisis Data..... | 56 |
| C. Pembahasan | 62 |
| BAB V PENUTUP | 66 |
| A. Kesimpulan..... | 66 |
| B. Saran..... | 67 |
| DAFTAR RUJUKAN | 68 |
| LAMPIRAN | 75 |



BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Saat ini, semua orang sangat membutuhkan pendidikan. Dunia pendidikan akan berkembang dengan perkembangan teknologi. Dengan adanya pendidikan diharapkan untuk dapat membentuk generasi yang berkarakter dan berpendidikan. Hal ini sesuai dengan Undang-undang tentang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 Menyatakan pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Kaitan pendidikan dengan pembelajaran saat ini sangat dibutuhkan saat sekarang ini. Dalam mewujudkan pembelajaran akan dipengaruhi oleh bagaimana pendidikan saat ini. Sehingga pendidikan dan pembelajaran memiliki hubungan yang erat karena keduanya mampu mencapai tujuan pendidikan.

Menurut Hanifah (2024:2) Menjelaskan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi yang melibatkan guru dan siswa yang bertujuan untuk mendukung perkembangan kompetensi siswa dalam ranah pengetahuan, sikap, dan keterampilan.

Namun, fakta yang ditemukan dilapangan saat ini banyaknya proses pembelajaran yang tidak berjalan dengan baik, masih banyak kendala pembelajaran yang terjadi. Salah satunya cara guru untuk menerapkan agar proses

pembelajaran berjalan sesuai dengan capaian pembelajaran dapat melalui mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar yaitu mata pelajaran IPAS.

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial adalah salah satu mata pelajaran yang ada di dalam kurikulum merdeka. Dalam kurikulum merdeka IPA dan IPS digabung karena anak usia sekolah dasar cenderung melihat dunia secara menyeluruh dan sederhana sehingga menjadi mata pelajaran yang disebut IPAS. Dengan adanya mata pelajaran IPAS maka dapat memicu rasa ingin tahu peserta didik dan dapat meningkatkan peserta didik dalam berpikir kritis. Dalam Permendikbud No. 033 Tahun 2022 tentang capaian pembelajaran Ilmu Pengetahuan dan Sosial (IPAS) pada jenjang sekolah dasar menjelaskan bahwa Fokus utama dari pembelajaran IPAS di sekolah dasar bukanlah seberapa banyak materi yang dihafal siswa, tetapi seberapa baik siswa dapat mengaplikasikan pengetahuan yang dimilikinya.

Di dalam pembelajaran IPAS tidak terlepas dalam berbagai aspek-aspek untuk mencapai tujuan pembelajaran. Salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran. Namun, faktanya banyak beberapa sekolah masih kurang memadai penggunaan media pembelajaran. Proses kegiatan pembelajaran yang berkualitas harus ada faktor pendukung seperti media yang menunjang kegiatan belajar mengajar.

Menurut Cecep (dalam Batubara, 2023:4), berpendapat bahwa media pembelajaran digunakan untuk memudahkan pembelajaran karena bertujuan untuk menegaskan apa yang disampaikan sehingga tujuan pembelajaran tercapai secara efektif. Diharapkan guru dapat memilih dengan hati-hati dari berbagai jenis media pembelajaran untuk digunakan dalam pembelajaran.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa Media pembelajaran merupakan sarana yang dapat membantu dalam proses pembelajaran. Sehingga pembelajaran yang disampaikan dengan jelas dan tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif sehingga diperlukan suatu benda yang konkret atau nyata yaitu media pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran dapat memudahkan guru dalam melaksanakan pembelajaran sehingga membuat siswa merasa tertarik untuk belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil observasi yang pada tanggal 31 September 2024 di SDN 20 Dadok Tunggul Hitam Padang bersama dengan ibu Defita Anggraini S.Pd. Selama proses pembelajaran, peneliti menemukan masalah dalam proses pembelajaran, diantaranya masih banyaknya peserta didik yang kurang fokus belajar selama proses pembelajaran. Hasil ini menunjukkan bahwa guru jarang menggunakan media pembelajaran selama pembelajaran. Guru menyampaikan materi dengan cukup jelas, tetapi penggunaan media pembelajaran tidak bervariasi, media yang digunakan berupa papan tulis. Sehingga membuat siswa tidak tertarik dan tidak tertarik untuk mengikuti pelajaran pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), karena banyak siswa masih kesulitan memahami materi IPAS. Hal ini terjadi karena media pembelajaran tidak menarik sehingga siswa menjadi bosan untuk belajar.

Selain observasi peneliti juga melakukan wawancara terhadap guru kelas IV B SDN 20 Dadok Tunggul Hitam dengan Ibu Defita Anggraini, S.Pd pada hari Selasa, 01 Oktober 2024. Dari wawancara tersebut diperoleh informasi bahwa peneliti hasil belajar IPAS bahwa saat pembelajaran IPAS hasil belajar siswa yang

masih jauh dari Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP). Permasalahan tersebut berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa di kelas IV SDN 20 Dadok Tunggul Hitam Padang.

Dari permasalahan tersebut terdapat 13 siswa dari 24 siswa yang tidak tuntas yang memiliki persentase 54,1% dan yang tuntas berjumlah 11 orang dengan persentase 45,9% dalam penilaian tengah semester. Hal ini terjadi karena hasil belajar siswa masih rendah hal ini dapat dilihat dari KKTP sekolah dimana rata-rata nilai siswa pada mata pelajaran IPAS adalah 70. Hal ini menunjukkan bahwa masih rendahnya hasil belajar siswa karena siswa beranggapan bahwa pembelajaran IPAS masih dianggap pelajaran yang membosankan dan merupakan pelajaran yang dimana guru masih melakukan kegiatan belajar mengajar yang kurang menarik contohnya saja tidak adanya media permainan edukatif dalam kegiatan pembelajaran IPAS sehingga kurangnya kreatifitas guru dalam melaksanakan pembelajaran yang menarik.

Hasil belajar siswa yang masih rendah, khususnya terhadap materi pembelajaran IPAS yang membuat siswa mengalami kesulitan untuk memahami dan mempraktekan materi yang disampaikan guru. Oleh karena itu, diperlukan sebuah media pembelajaran yang edukatif, kreatif, dan menyenangkan untuk mengatasi kesulitan siswa dalam belajar.

Dari permasalahan tersebut maka perlu dilakukan pengembangan sebuah media pembelajaran berupa permainan yang edukatif dalam proses pembelajaran IPAS di kelas IV SDN 20 Dadok Tunggul Hitam. Dengan adanya media permainan yang edukatif membuat siswa menjadi tertarik untuk belajar. Media

permainan yang digunakan yaitu ular tangga yang dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan siswa.

Menurut Widiasworo (2018:149) berpendapat bahwa model pembelajaran berbasis masalah merupakan proses belajar mengajar yang menyajikan sebuah masalah kontekstual sehingga peserta didik terangsang untuk belajar.

Menurut Ratnaningsih, dkk (2021:510) menyatakan Permainan ular tangga memiliki manfaat terhadap siswa yaitu, memberikan ilmu pengetahuan kepada anak melalui proses bermain sambil belajar, merangsang daya pikir, daya cipta, dan bahasa anak, mampu menciptakan lingkungan bermain yang menarik dan menyenangkan serta belajar untuk berkerja sama untuk pembelajaran IPS di Kelas IV SD.

Media pembelajaran ular tangga merupakan media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan permainan tradisional, permainan ular tangga disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dengan tujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran sebagai pengantar informasi bagi peserta didik.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang cocok digunakan untuk pembelajaran ini yaitu media ular tangga karena dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan mengajak siswa belajar sambil bermain sehingga tujuan pembelajaran tercapai dengan efektif. Salah satu contohnya adalah penggunaan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran, yang dapat diadopsi oleh siswa dengan berbagai kemampuan, termasuk siswa yang memiliki gangguan bicara.

Keunggulan dari media pembelajaran ular tangga adalah kemampuannya untuk menyajikan materi secara visual yang menarik, terutama ketika pembelajaran dipadukan dengan unsur permainan. Hal ini dapat meningkatkan minat siswa terhadap materi pelajaran, yang pada gilirannya dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar mereka.

Hal tersebut sejalan dengan Aini dkk., (2023:3), yaitu media pembelajaran permainan ular tangga berbasis problem based learning juga dapat digunakan untuk meningkatkan dan menumbuhkan kemampuan berfikir kritis siswa. Siswa akan berhadapan dengan berbagai macam masalah kontekstual, maka dalam memecahkan permasalahannya membutuhkan suatu keterampilan berfikir kritis.

Sedangkan, Penelitian yang dilakukan oleh Ningrum (2020:3) mengenai pengembangan media edukasi ular tangga berbasis model PBL di kelas V juga terbukti sangat layak digunakan pada suatu proses pembelajaran. Hanya saja pada penelitian sebelumnya belum dapat kajian pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga yang hanya memfokuskan pada mata pelajaran IPAS materi perubahan wujud benda di kelas IV SD.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan media ular tangga sangat penting untuk digunakan karena dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Sehingga maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Ular Tangga Berbantu PBL untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPAS Di Kelas IV SDN 20 Dadok Tunggul Hitam Padang”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Penggunaan media pembelajaran IPAS masih terbatas terhadap materi, ada beberapa materi yang hanya disampaikan melalui media konvensional seperti penggunaan papan tulis sehingga pembelajaran menjadi kurang menarik.
2. Pendidik di SDN 20 Dadok Tunggul Hitam pada kelas IV dalam proses pembelajaran IPAS belum menggunakan media yang dapat menarik perhatian siswa contohnya media belajar sambil bermain.
3. Sarana belajar yang kurang mendukung pelaksanaan media pembelajaran.
4. Masih rendahnya hasil belajar siswa.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka penelitian ini dibatasi pada pengembangan media ular tangga Berbantu PBL untuk meningkatkan hasil belajar mata pelajaran IPAS di kelas IV SDN 20 Dadok Tunggul Hitam. Pada media ini langkah-langkah PBL diacak, jadi tidak semua soal mendapatkan langkah PBL. Namun dalam modul langkah PBL disajikan secara berurutan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah yang akan dikemukakan dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana pengembangan media ular tangga Berbantu PBL untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPAS di SDN 20 Dadok Tunggul Hitam Padang yang memenuhi kriteria valid?.

2. Bagaimana penerapan pengembangan media ular tangga Berbantu PBL untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPAS di SDN 20 Dadok Tunggul Hitam Padang yang memenuhi kriteria praktis?.
3. Bagaimana penerapan pengembangan media ular tangga Berbantu PBL untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPAS di SDN 20 Dadok Tunggul Hitam Padang yang memenuhi kriteria efektif?.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu:

1. Untuk menghasilkan produk media ular tangga Berbantu PBL untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPAS di SDN 20 Dadok Tunggul Hitam Padang yang memenuhi kriteria valid.
2. Untuk mengetahui penerapan produk media ular tangga Berbantu PBL untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPAS di SDN 20 Dadok Tunggul Hitam Padang yang memenuhi kriteria praktis.
3. Untuk mengetahui penerapan pengembangan media ular tangga Berbantu PBL untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPAS di SDN 20 Dadok Tunggul Hitam Padang yang memenuhi kriteria efektif.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Menambah wawasan dan pengetahuan bagi pembaca khususnya berkaitan dengan permasalahan dalam penelitian ini, untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran dalam proses pembelajaran, dan sebagai bahan masukan bagi guru agar lebih kreatif dalam menggunakan media.

2. Manfaat Praktik

a. Bagi Siswa

Siswa dapat melakukan proses belajar dengan lebih menyenangkan dan menarik melalui media pembelajaran IPAS mata pelajaran IPS kelas IV.

b. Bagi Guru

Dapat wawasan dan pengetahuan tentang ular tangga sehingga dapat dijadikan sebagai media pembelajaran lainnya.

c. Bagi Sekolah

Dapat meningkatkan minat belajar siswa dan dapat menambah ketersediaan media pembelajaran IPAS untuk mata pelajaran IPAS kelas IV.

3. Manfaat akademis

Manfaat dari segi akademis yaitu berguna untuk menambah wawasan, pengetahuan dan kreativitas tentang media ular tangga, sehingga peneliti bisa membandingkan media pembelajaran yang diterapkan di sekolah dasar serta sebagai salah satu syarat bagi penulis untuk meraih gelar sarjana S1.

G. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah sebuah produk media pembelajaran dengan deskripsi sebagai berikut:

1. Media permainan ular tangga terdiri dari papan permainan, pion, dadu, lembar jawaban, kartu soal, dan kartu petunjuk permainan.
2. Pada papan permainan dibuat dari kertas *art carton* yang berukuran 50 cm x 60 cm.

3. Kertas *art carton* tersebut dikasih warna yang berbeda di lengkapi dengan angka yang berurutan.
4. Terdapat ular tangga naik di papan ular tangga dan terdapat juga ular tangga turun di papan ular tangga.
5. Pada beberapa angka terdapat kertas soal yang berisikan pertanyaan sebanyak 15 soal terdiri 10 kartu pertanyaan dan 5 kartu pertanyaan guru mengenai materi yang dipelajari.
6. Terdapat dadu dan pion untuk permainan ular tangga
7. Kartu petunjuk permainan terbuat dari karton yang dilapisi dengan plastik agar tidak mudah rusak.
8. Terdapat kunci jawaban dari pertanyaan yang ada di media ular tangga .

H. Kebaharuan dan Orisinalitas

Media ular tangga yang dikembangkan dalam penelitian ini memiliki kebaruan menggunakan model PBL. Model PBL ini nantinya akan ada langkah-langkah dalam permainan ular tangga yang berkaitan dengan materi IPAS di kelas IV SD. Selain itu, media ini di uji cobakan menggunakan bahan yang berbeda dengan sebelumnya. Media sebelumnya kebanyakan menggunakan karton sehingga gampang rusak sedang Media ini menggunakan kertas yang akan dilapisi dengan plastik sehingga nantinya tahan lama untuk dipakai. Di dalam desain media ular tangga nantinya akan diberikan petunjuk soal agar permainan media ular tangga lebih menarik dari sebelumnya dan akan diberi desain yang lebih menarik dan berwarna. Orisinalitas dari penelitian pengembangan media ular tangga berbasis PBL untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran

IPAS yakni belum ada media ular tangga ini yang disandingkan dengan model PBL yang diterbitkan dan dipublikasikan sebelumnya.

I. Definisi Operasional

Fungsi dari media sesuai dengan materi pembelajaran adalah salah satu faktor yang mendukung dalam hasil belajar siswa sehingga peserta didik diharapkan dapat menerima pembelajaran dengan baik dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien, disini letak pentingnya sebuah media dalam proses pembelajaran yang akan berlangsung.

1. Ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) merupakan ilmu pengetahuan yang mempelajari tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta beserta interaksinya yang mengkaji kehidupan manusia sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungan. Mata pelajaran IPAS memiliki peranan penting dalam profil pelajar pancasila sebagai gambaran ideal profil peserta didik Indonesia.
2. PBL merupakan suatu model pembelajaran yang digunakan guru dalam pembelajaran dengan melibatkan peserta didik dalam memecahkan permasalahan.
3. Ular tangga merupakan permainan tradisional yang diadaptasikan berupa ular tangga yang pada akhirnya dikembangkan menjadi sebuah media pembelajaran yang edukatif untuk siswa kelas IV sekolah dasar. Permainan ular tangga ini permainan yang dimainkan oleh anak-anak.
4. Hasil belajar siswa didapatkan setelah siswa mengikuti sebuah kegiatan pembelajaran. Hasil belajar digunakan sebagai tolak ukur kemampuan siswa

apakah siswa sudah lebih baik dalam menerima materi atau belum menguasai materi.

