

ABSTRAK

Sholeh, A.I. 2020. Pengaruh Model Pembelajaran *Words Square* Berbentuk Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Kognitif IPA Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Menur Tahun Ajaran 2019/2020. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Sultan Agung Semarang. Pembimbing I: Rida Fironika, Pembimbing II: Jupriyanto.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *words square* berbentuk permainan ular tangga terhadap hasil belajar kognitif IPA pada siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri Menur tahun ajaran 2019/2020". Hasil analisis data diperoleh kesimpulan bahwa: (1) uji t menunjukkan bahwa nilai signifikansi menunjukkan angka $0,00 < 0,05$. Ini membuktikan bahwa terdapat pengaruh model *words square* berbentuk ular tangga (X_1) terhadap hasil belajar kognitif IPA siswa (Y_1). Sedangkan hasil belajar kognitif IPA siswa di kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional menunjukkan hasil nilai signifikansi yang menunjukkan angka $0,887 > 0,05$. Ini membuktikan bahwa tidak terdapat pengaruh pembelajaran konvensional (X_1) terhadap hasil belajar kognitif IPA siswa (Y_1). Selanjutnya hasil uji independent menunjukkan nilai signifikansi menunjukkan angka $0,00 < 0,05$. Ini membuktikan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar kognitif IPA siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah diberikan pembelajaran. Kotak mean menunjukkan hasil kelas eksperimen sebesar 92.02, sedangkan *mean* hasil belajar siswa di kelas kontrol sebesar 61.67. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar kognitif IPA siswa di kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar kognitif IPA siswa di kelas kontrol.

Kata Kunci: Hasil Belajar Kognitif Siswa, Model Pembelajaran *Words Square*, Ular Tangga

ABSTRACT

Sholeh, A.I. 2020. The Effect of Words Square Learning Model Shaped Ladder Snake Game Against Natural Cognitive Learning Outcomes in Class IV Students of Menur State Elementary School Academic Year 2019/2020. Faculty of Teacher Training and Education, Sultan Agung Islamic University Semarang. Advisor I: Rida Fironika, Advisor II: Jupriyanto.

This study aims to determine the effect of the word square learning model in the form of snakes and ladders game on the cognitive learning outcomes of science in fourth grade students of Menur State Elementary School in the academic year 2019/2020 ". The results of data analysis concluded that: (1) t test showed that the significance value showed the number $0.00 < 0.05$. This proves that there is an influence of the word square model of snakes and ladders (X1) on the cognitive learning outcomes of students' science (Y1). While the cognitive learning outcomes of science students in the control class that uses conventional learning shows the results of the significance value which indicates the number $0.887 > 0.05$. This proves that there is no effect of conventional learning (X1) on students' cognitive learning outcomes of science (Y1). Furthermore, the independent test results showed a significance value indicating the number $0.00 < 0.05$. This proves that there are differences in students' cognitive learning outcomes in the experimental class and the control class after learning is given. The mean box shows the experimental class results of 92.02, while the mean learning outcomes of students in the control class are 61.67. This shows that the cognitive learning outcomes of students in the experimental class are higher than the cognitive learning outcomes of students in the control class.

Keywords: Student Cognitive Learning Outcomes, Words Square Learning Model, Snakes and Ladders